

CASUS BELLI

1^{er} MAGAZINE
DES JEUX DE
SIMULATION

jeux de rôle, wargames
jeux de plateau, figurines

76 juillet
août 93

Battletech :
*aux commandes
de robots géants !*

Des milliers d'adversaires :
**les jeux par
correspondance**

*Un scénario
à grand spectacle pour*
Star Wars

Hârn

*la plus convaincante des
encyclopédies imaginaires*

*Découvrez les wargames
avec la série*

**Étoile rouge
et Croix noire**

*Monde de Paorn :
l'empire du Salthar*

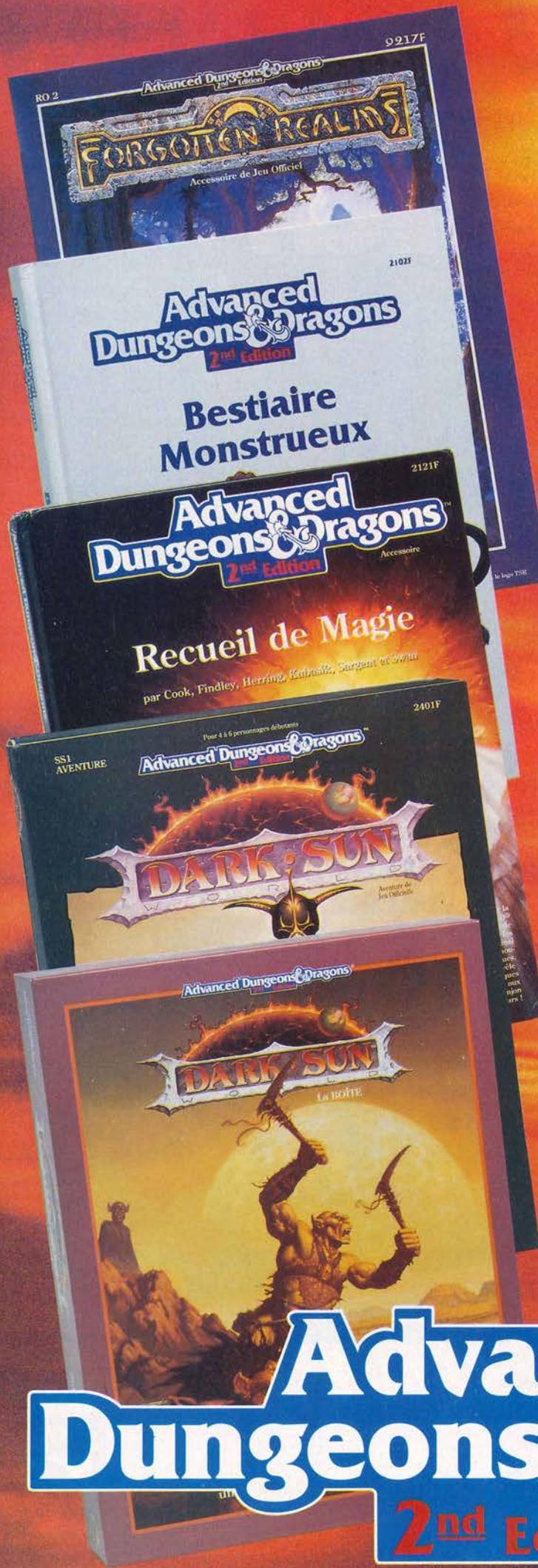


M3168 - 76 - 35,00 F - RD



255 FB - 9 FS - 5.50 \$ can

*Une
nouvelle
vague de
parutions
en français
pour un été
riche en
aventures.*



**Advanced
Dungeons & Dragons[®]
2nd Edition**

REJOIGNEZ LES ARMEES D'ELITE DU 31^{EME} SIECLE

BATTLETECH

COMBATS DE TITANS AU XXXI^{EME} SIECLE



**VERSION
FRANÇAISE
DE LA 3^{EME}
EDITION
AMERICAINE**

Un Jeu pour
2 joueurs et plus
à partir de 14 ans



STR - 1V Sauterelle : R282



AGL - 3R : Aiguillon : R082



GP - 1A Guêpe : R083



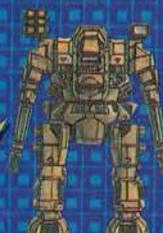
PSK - 1 Faucon Phoenix : R118



MRT - 1G : Maître des Batailles : R085



MAD - 3R Marauder : R088



MDC - 6R Marteau de Guerre : R095



ARC - 2R Archer : R087



GRF - 1 Griffon : R368



OMB - 2R Faucon Ombre : R358



GLT - 6R Glouton : R084



FSL - 3N Fusilier : R181



CRR - 3R Croiseur : R357



FDR - 5S Foudre : R086

LES FIGURINES RAL PARTHA POUR BATTLETECH SONT DISPONIBLES NON PEINTES DANS VOTRE BOUTIQUE SPECIALISEE OU PAR CORRESPONDANCE

Je souhaite recevoir BATTLETECH, 3^e édition au prix de 250F. franco.

Je souhaite recevoir BATTLETECH, 3^e édition plus les 14 figurines de Battlemachs Ral Partha au prix de 550 F franco au lieu de 734 F.

Ci-joint mon règlement deF. à l'ordre de JEUX DESCARTES, 1 rue du colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15.

NOM

PRENOM

ADRESSE



© 1993 Fasa Corporation. Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de Fasa.

76 **Sommaire**



Critiques

- 28 ► *Portrait de famille* : **Hârn**, un monde historiquement fantastique.
- 34 ► *Fiche-jeu* : **GURPS Conan**, le héros barbare de Robert Howard.
- 36 ► *Fiche-jeu* : **Dark Sun**, un univers sombre pour AD&D®.
- 76 ► *Panorama* : **Les jeux par correspondance**, comment et auxquels jouer.
- 94 ► *Sur un plateau* : **BattleTech**, le jeu de combat des robots géants.
- 96 ► *Wargame* : Série **Étoile rouge et Croix noire**, trois wargames simples sur le Front russe.
- 100 ► *Wargame* : Dans la famille **Great Battles of History...**, le standard de l'Antiquité avec SPQR et GBOA.

Aides de jeu & articles

- 38 ► *Faits de société* : Le bal des Raseurs, série de portraits de nos enquêteurs favoris.
- 82 ► *Le monde de Paorn (3)* : Le Salthar, un empire.
- 86 ► *Bâtisses & Artifices* : Le barrage de Wilsdorf, pour tout univers médiéval-fantastique.
- 88 ► *Gazette galactique n°4* : Transfert, fiche de créature, et jouer des non-Megs.
- 104 ► *À travers ASL* : Scénario « It Crescendo », et analyse tactique d'un combat de la 3^e DIA.

Scénarios de jeu de rôle

- I ► **Grand Écran Star Wars** : La légende des cristaux
Une aventure épique et spatiale en quatre tableaux.
- XVIII ► J.R.T.M. : Le double siège
Il n'y a pas que des quêtes mais aussi des batailles.
- XXI ► L'appel de Cthulhu : Théâtre d'Ombres
Le maître mot de cette aventure : méfiance...
- XXV ► AD&D 1 et 2, niv. 1 : Le chemin des Morts
Un scénario hyper classique exhumé de White Dwarf : The Lichway.
- XXIX ► Vampire : Maux d'esprits
Comme chez Ann Rice : une histoire d'amour et de haine séculaire.

Rubriques habituelles

Calendrier, nouvelles météorologiques (6), Têtes d'affiche (20), Petites annonces (90), Métalliques (92), Inspirations romans, BD, universalis (106), En direct de la rédaction, debriefing, fanzines, clubs, minitel (108), BD : Le Gros Bill épisode 9 (114).

Couverture : Thibault de la Touane.



N'oubliez pas notre **bulletin d'abonnement** en pages 37 & 111.

Encart abonnement Casus Belli jeté entre les pages 3 et 33. Diffusion vente au numéro et abonnements France métropolitaine.

Éditorial

C'est l'été, vos joueurs habituels sont partis, vous êtes coincé deux mois à Trouperdu-le-Bien-Nommé, vous avez déjà épuisé tous les scénarios du hors-série n° 8 (en kiosque actuellement). C'est le bon moment pour découvrir les jeux par correspondance. Des jeux qui ne prétendent pas remplacer une partie en face à face, mais qui sont simplement « autres », et réservent à ceux qui s'y lancent des plaisirs inédits. Encore faut-il savoir où s'adresser. Croc, qui en est un fervent pratiquant, vous offre un panorama exhaustif et détaillé des jeux disponibles en français.

A propos de français, question : quel est le premier jeu français traduit et édité par un éditeur étranger ? Voir la réponse dans *En direct de la rédaction*, page 108...

Et au passage un petit mot sur le hors-série Jeux de Stratégie. Bien que nous n'ayons pas les chiffres de vente définitifs, il semble que ce numéro inhabituel ait bien fonctionné (malgré un sommaire un peu hétéroclite). Ce qui signifie qu'il y en aura au moins un second, et peut-être même d'autres derrière. Merci aux presque cinq cents lecteurs qui nous ont renvoyé le questionnaire qui y était inclus : leurs commentaires vont nous être très utiles pour affiner le contenu du prochain...

Joe Casus et Annabella Belli

NOUVELLES DU FRONT

PRÉSENT

Parthenay

3/18 juillet

Le **Festival ludique international de Parthenay** (FLIP), 8^e édition, est le cadre de nombreux grandeur-natures : Stratèges & Maléfiques (univers fantastique 1964 - le 3), Loth Productions (cinéma années trente - le 6), fédération Parallèles (killers policier - le 7, futuriste - le 9, SuperGang - le 12 ; grandeur-nature médiéval-diabolique - le 15, médiéval-fantastique - le 10, Warhammer/Bloodbowl - le 17), Stratèges (murder-party - le 15) ; de splash games, des vacances ludiques des Semaines de l'Hexagone. En sus : tournoi spécial Warhammer Jeu de Rôle (10/11), tournois de jeu de rôle, plateau et wargame, animations de jeu de rôle, de plateau, de jeu par correspondance, de paintball, exposition de couvertures de Casus Belli, d'armures et de costumes médiévaux. Renseignements : Service FLIP, Dominik Guittard, hôtel de ville, 79200 Parthenay. Tél. : (16) 49.94.03.77 poste 468, ou 3615 Akela, rubrique *FLIP.

Castres

9/12 juillet

L'association Les Deux Tours Castres organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans le superbe château de Castelfranc (Tarn). Contact : Karl au (16) 63.59.20.94 (19h à 21h).

Soissons

10/11 juillet

La Compagnie des Rêves organise une grande saga, dont le premier volet vous plongera au cœur de la mystérieuse Vallée des monts d'Albâtre. Ce **grandeur-nature médiéval-fantastique** se déroulera dans les environs de Soissons (Aisne). Renseignements auprès de Laurent Guyot au (1) 48.33.87.10.

Annecy

10/11 juillet

La Guilde de l'Imaginaire vous propose de devenir des héros à travers *Premier Rêve*, son **grandeur-nature médiéval-fantastique**. Contactez Raymond Fournet au (16) 50.46.54.22.

Saint-Dié des Vosges

10/11 juillet

Les Maîtres de la Table rôle organisent leur 5^e **grandeur-nature médiéval-fantastique**. Contact : William Lamy, (16) 29.55.46.50.

Besançon

10/11 juillet

Une **nocturne du jeu** permettra de pratiquer jeux de rôle et de plateau. Un interactif à 20 joueurs sera organisé ainsi qu'un tournoi de jeux de plateau. Rendez-vous au FJT de Palente. Contact : François au (16) 81.80.93.68.

FUTUR

Commercy

15 juillet/27 août

Les **Semaines de l'Hexagone** se mettent à l'heure d'été : jeux de rôle (1^{er} au 27 août), jeux de plateau, wargames (15 au 31 juillet), grandeur-natures, paintball (du matériel à revendre, 19 juillet au 8 août), jeux par correspondance (27 juillet au 8 août, des parties gratuites des plus grands jeux par correspondance), banquet hobbit, jeux sur ordinateur (six Macintosh), week-end Siroz, week-end Oriflam, week-end Descartes... Les Semaines de l'Hexagone offrent une réduction de 5% aux abonnés de Casus Belli (il suffit lors de votre inscription de joindre l'étiquette d'expédition du dernier numéro reçu). Les Semaines de l'Hexagone, 37 route Nationale, 55200 Lérrouville. Tél. : (16) 29.91.34.88.

Barry

16/18 juillet

L'association RAJR organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans le monde du Vieux Royaume. Le lieu : le site troglodyte du Barry, près de Bollène. Renseignements : RAJR, B.P. 6070, 69468 Lyon Cedex 06. Tél. : (16) 72.82.00.67.

Nantes

17 juillet

Stratèges & Maléfiques présente *La guerre du sel*, un **grandeur-nature médiéval-épique**, dans la ruine de la forteresse de Champ-toceaux, à 30 km de Nantes. Contact : Erwann Caillarec, La Lande, 44115 Haute-Goulaine.

La Charité-sur-Loire

17/18 juillet

Le CLAN (Confrérie Ludique de l'Agglomération Neversoise) organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** sur le monde imaginaire de Syphira : *La nuit d'Arkélas*. Renseignements : CLAN, G. Martinez, 2 rue de Gonzague, bt C, 58000 Nevers. Tél. : (16) 86.61.05.58.

Vendôme

17/18 juillet

La Guilde vendômoise des jeux de simulation présente *Le diable à tête couronnée*, un **grandeur-nature médiéval-diplomatique** à Lavardin, « un des plus beaux villages de France ». Renseignements : Le-riche Laurent, 22 rue d'Angleterre, 45000 Orléans. Tél. : (16) 38.53.88.47 et (16) 54.77.01.45.

Angles-sur-l'Anglin

17/18 juillet

L'association Les Mystiques R.A.T. organise un **grandeur-nature historico-légendaire** : *Excalibur*. Contact : Les Mystiques R.A.T., rue du Champ de foire, 86260 Angles-sur-l'Anglin. Tél. : Romain au (16) 49.42.83.91.

CALENDRIER

Chambéry

23 juillet

Les Nouveaux Seigneurs de La Ravoire organisent le **II^e Nuit de Cthulhu**, une soirée amicale autour de L'appel de Cthulhu, dans un lieu secret, propice à l'effroi... Contact : Richard Tribouillay au (16) 79.25.45.14. Courrier : 94 clos des Belledonnes, 73290 La Motte Servolex.

Drôme/Ardèche

23 juillet et 30 juillet

La Compagnie des Loups organise *La Vallée interdite*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. Renseignements : La Compagnie des Loups, 9 clos Mistral, 26250 Livron. Tél. : (16) 75.61.28.31 le week-end et (16) 75.43.49.02 la semaine.

Annecy

30 juillet/1^{er} août

Le club Arcanes & Archanges organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** face au mont Blanc. Contact : Arcanes & Archanges, 14 bis chemin des Cloches, 74000 Annecy. Tél. : (15) 50.23.80.41.

Bollène-en-Ardèche

30 juillet/1^{er} août

La Confrérie des Deux Tours organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique**, *Dans les brumes de l'errance*, cinquième volet d'une saga opposant Loi et Chaos, dans le site troglodyte de Barry. Contact : La Confrérie des Deux Tours, Nicolas Milési, 372 chemin de l'Église, 38330 St-Ismier. Tél. : (16) 76.52.24.31.

Toulon

30 juillet/1^{er} août

Le **11^e France Sud Open** aura lieu cette fois encore au Fort Faron, au-dessus de Toulon. Le 30 : championnats de jeu de plateau (Zargos, Blood Bowl), Formule Dé, Civilisation), rencontres Rêve de Dragon, spectacle médiéval. Le 31 : tournoi jeu de rôle (fiction/fantastique), wargames historiques, semi-réel en nocturne. Le 1^{er} : tournoi jeu de rôle (médiéval-fantastique), wargames historiques, jeux de plateau, concours de costumes. Au cours des trois jours : paintball, nombreuses démos de jeux nouveaux ou inédits par les auteurs, concours de scénarios, trophée du meilleur fanzine par Utopia. Le règlement du **2^e Concours du jeune créateur de jeu de rôle** a changé (le système devra être original – Aliénoïds Simulacres ne pourrait plus participer – ; le jeu ne doit pas être distribué du tout, même à dix exemplaires – Aliénoïds Simulacres ne pourrait plus participer – ; l'auteur devra être présent – et pour les auteurs de 15-17 ans qui ne sont pas en vacances à Toulon à ce moment ?). Renseignements et inscriptions : C.F.S.O., 6 rue Léon Blum, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : (16) 94.06.07.80.

Lérrouville

31 juillet/1^{er} août

Dans le cadre des Semaines de l'Hexagone, l'association des amis de J.R.R. Tolkien, la Faculté des études elfiques (FEE), organise un **séminaire d'études tolkieniennes**. Il se déroulera sur deux jours et les cours seront dispensés par Edouard Kloczko (125 rue de la Tour Billy, 95100 Argenteuil). Vous pouvez également vous renseigner auprès des Semaines de l'Hexagone citées plus haut.

Nieul-les-Saintes

6/8 août

Pour la troisième année consécutive, Les Boyens des Catacombes organisent un **grandeur-nature médiéval-fantastique** au château de Nieul-les-Saintes en Charente-Maritime. Plusieurs concours seront organisés : meilleur jeu d'acteur, meilleur costume, meilleur groupe, meilleur esprit de jeu. Contact : Maison des Jeunes, 8 allée José-Maria de Hérédia, 33120 Archachon. Tél. : (16) 56.83.19.52.

Chinon

7/8 août

Dans le cadre du marché médiéval de Chinon, Les Uchroniques organisent un **grandeur-nature médiéval-historique** pour la troisième année consécutive. Pour de plus amples informations, contacter les Uchroniques, 13 rue du Plessis, 37300 Joué-les-Tours. Tél. : (16) 47.32.84.52 (répondeur) ou (16) 47.53.40.39.

Landes-Gironde

10/17 - 17/24 et 24/28 août

Le CERPA-Aquitaine organise des **stages d'été ludiques**. Au programme : AD&D, L'appel de Cthulhu, INS/MV, Star Wars, Bloodlust, Stormbringer, wargames, grandeur-natures et murder-parties, ainsi que des randonnées, des courses d'orientation en forêt. Renseignements : CERPA-Aquitaine, 53 rue Paul-Louis Lande, 33000 Bordeaux. Tél. : (16) 56.91.53.16 (en semaine) et (16) 56.51.28.23 (le week-end).

Nantes

17/28 août

Ouest Opéra, dans le cadre du 68^e Championnat de France d'échecs, animera un **espace de démonstration de jeux de simulation et de classiques**. Renseignements : Ouest Opéra, 4 rue du Poulignan, 44300 Nantes. Ou minitel 3615 Casus, Bal Ouest Opera.

Bollène-en-Ardèche

20/22 août

Argentor est un **grandeur-nature médiéval-fantastique** organisé par la Confrérie des Deux Tours, dans le site troglodyte de Barry. Contact : Nicolas Michel, chez Belleingue, 40 rue George Sand, 38400 St-Martin d'Hères. Tél. : (16) 76.24.48.15.

Bordeaux

21/22 août

La Confrérie de Crystal organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans le monde des Terres du Milieu de Tolkien. Renseignements : La Confrérie de Crystal, 64 passage Hermitte, 33000 Bordeaux.

Tours

21/22 août

Le roi des troubadours est un **grandeur-nature médiéval-fantastique** organisé par Hommes & Démons. L'histoire prend place au château de Cangé, dans le monde de Mengloire, et fait suite au *Mengloirillon* de Ciguë & Mandragore. Renseignements : Alain au (16) 47.54.37.55.

Torcy

fin août

Le club Les Champions de Khazad-Dûm organise un **grandeur-nature diplomatique** ayant pour thème la Chine de Shanghai en 1937. Renseignements : Champions de Khazad-Dûm, 8 rue Beauregard, 77200 Torcy.

Bar-le-Duc

27/29 août

Les Chevaliers du duc de Bar et les Ogres aux Poings carrés organisent les **Tournois des Hérauts** au lycée Poincaré sur L'appel de Cthulhu, Cyberpunk, Judge Dredd, INS, AD&D. Il y aura également un espace vidéo et des organisateurs de jeux par correspondance. Contact : club Les Ogres aux Poings carrés, foyer socioéducatif, lycée Poincaré, 1 place Paul Lemagny, 55012 Bar-le-Duc Cedex. Tél. : (16) 29.45.32.00 (lycée) ou (16) 29.75.63.66 (après 18 h) ou (16) 29.75.44.44 (RTC minitel).

Strasbourg

28/29 août

Le Cercle Ludique Alsacien de Stratégie « Argentoratum » (CLAS « A ») organise sur les hauts de Saverne un **grandeur-nature XVII^e siècle** : pirates, conquistadores et trésors mayas. Renseignements et inscriptions au Centre culturel, 1 quai Flammatt, 67200 Strasbourg-Mont-Verte, tél. : (16) 88.52.17.30 après 19 h et relais Descartes Philibert, rue de la Grange, 67000 Strasbourg, tél. : (16) 88.32.65.35.

Lyon

Début septembre

Le club Alteratio●Realitatis Lyon organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique spécial enfants** (écoliers de 5 à 11 ans) et recherche des PNJ adultes. Contact : Bernard Lacote, 4 avenue des Combattants, 69500 Lyon. Tél. : (16) 72.37.88.81.

Nancy

3/4 septembre

La Guilde du Centaure et l'ATAC organisent *les Frères ennemis*, un **grandeur-nature** basé sur *Le seigneur des Anneaux* de Tolkien, dans la forêt d'Aingeray (15 mn de Nancy). Contact : Julien au (16) 83.90.18.28.

Cluses

3/5 septembre

Etnul est un **grandeur-nature médiéval** organisé par Déréel. Contact : Christophe Gaudin au (16) 50.71.78.14.

Bordeaux

3/5 septembre

La Confrérie de Crystal organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans le monde de Crystal. Renseignements : La Confrérie de Crystal, 64 passage Hermitte, 33000 Bordeaux ou (16) 56.33.41.13.

Vercors

3/5 septembre

La Geste de la bête cruelle est un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans le parc du Vercors. Contact : ARL, 15 place de l'Annonce, 69001 Lyon. Tél. : Bernard au (16) 72.37.88.81.

Caunes-Minervois

4/5 septembre

1314, le temps des complots, est le titre d'un jeu de rôle **semi-réel médiéval-uchronique**. Pour tous renseignements, téléphonez à partir de 18 h au (16) 68.78.06.62 ou écrivez à Julien Taillandier, avenue de l'Abbaye, 11160 Caunes-Minervois.

Le Quesnoy

4/5 septembre

Le Sac à Trolls organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans le bastion royal de Le Quesnoy. Contact : le Sac à Trolls, 19 rue des Rouëts, 59610 Fournies.

Provins

4/5 septembre

Les **6^e Rencontres du club Pythagore** sont consacrées aux jeux de rôle français d'atmosphère. Viendront en personne et avec un scénario original pour : Hurllements (Valérie et Jean-Luc Bizien), Rêve de Dragon (Denis Gerfaud), La Méthode du Dr Chestel (Daniel Danjean), Nephilim (Frédéric Weil et P. Chartier). Enverront un scénario pour : Empires & Dynasties (Patrick Durand-Peyroles), Maléfices (Michel Gaudou, sous réserve). Contact : Club Pythagore de Provins, 36 rue de Villecendrier, 77160 Chalaure-la-Petite. Tél. : (1) 64.00.33.94.

Bastia

4/5 septembre

Les Rencontres de la Toison d'Or est un **tournoi de jeux de rôle** organisé par le club de la ville de Bastia dans le théâtre de la ville. Renseignements : Le point de rencontre, bd Giraud, montée Sainte-Clair, 20200 Bastia. Tél. : (16) 95.31.23.10.

Drôme

4/6 septembre

Péris sur Edoras est un **grandeur-nature dans l'univers de Tolkien**, organisé par la Confrérie des Deux Tours. Contact : Nicolas Touzain, 89 chemin des Jacobins, 38330 St-Ismier. Tél. : (16) 76.52.26.64.

Le Diois

12 septembre

La Compagnie des Loups organise un **grandeur-nature contemporain années trente**, dans une ambiance « à la Cthulhu ». Renseignements : La Compagnie des Loups, 9 clos Mistral, 26250 Livron. Tél. : (16) 75.61.28.31 le week-end et (16) 75.43.49.02 la semaine.

Nantes

18/19 septembre

Atlan'kit 93 est une expo-concours de figurines et maquettes, organisé par l'Atlantique Maquettes Club. L'association Brocéliande y fera des animations jeu de rôle et fabrication de figurines. Nombreuses figurines fantastiques exposées. Renseignements : Claude Cordina, 59 rue des Hauts-Pavés, 44000 Nantes. Tél. : (16) 40.48.79.48.

Le Mesnil-Saint-Denis

19 septembre

Les clubs Oniros (jeu de rôle) et Ares (jeu d'Histoire) organisent une **journée porte ouverte avec exposition, démonstrations, initiations et parties libres**. Centre Loisirs et Culture, 4 av. du Maréchal Joffre, 78320 Le Mesnil-Saint-Denis. Tél. : Frédéric au (1) 34.61.91.72.

Cholet

19 septembre

Gamma, relais Descartes de Cholet, et l'équipe du Grimoire, organisent une **convention ludique** (jeux de rôle, de plateau) avec exposition BD, vidéos. Le lieu : Au snooker, bd Gustave Richard, 49300 Cholet. Tél. : (16) 41.58.31.25.

Annemasse

25 septembre

La Compagnie des Dragons organise la **15^e convention franco-suisse des jeux de simulation**. Lieu : MJC Centre Annemasse, 38 rue du 8 mai 1945, 74100 Annemasse. Contact : Ivan Ginot, Le Pont, Arthaz. Tél. : (16) 50.36.03.91.

Montcornés

25/26 septembre

L'avènement d'un nouveau monde est un **grandeur-nature féerique** qui se déroulera dans les Ardennes françaises, organisé par la Confrérie des Deux Tours. Contact : François Furland/ France Mesure, 1 rue de Rome, 93561 Rosny-sous-bois. Tél. : (1) 48.94.60.92.

Avrillé

25/26 septembre

Les Gardiens de la Légende organise **Aventura 93**, leur 3^e convention de jeux de simulation, à la salle Lino Ventura. On y jouera aux jeux de rôle, wargames, jeux de plateau. Egalement une grande exposition sur le grandeur-nature, le paintball, les figurines. Contact : Laurent Jactat au (16) 41.34.60.61.

Marconnay

25/26 septembre

Paradoxes organise **Par l'anneau d'Allah**, un **grandeur-nature sur le thème des Mille et Une Nuits**, durant les croisades, en Palestine. Le lieu : le château de Marconnay, à 20 km de Poitiers. Contact : Paradoxes, 100 avenue Gabriel Péri, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (1) 40.12.28.60.

Montmédy

25/26 septembre

L'association Le Grand Défi, en collaboration avec Connaissance de la Meuse, organise son 2^e **grandeur-nature médiéval-fantastique**, dans une citadelle du XVI^e siècle. Contact : David Dossot, appt. 7356, 2 allée de Haarlem, 54500 Vandœuvreles-Nancy. Tél. : (1) 83.57.89.31 (repas, soirée, w.e.).

Corbeil-Essonnes

25 septembre, 2 et 9 octobre

L'association A.L.P.H.A. organise successivement un **tournoi de Diplomacy, Fief 2 et Zargos**, à la MJC de Corbeil-Essonnes. Tél. : Franck Chancerel au (1) 69.21.22.74 entre 18h30 et 19h30.

Fontainebleau

26 septembre

Le club Le monde des 1000 rêves, organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** en plein cœur de la forêt. Contact : Jean-François Micard (1) 45.98.81.49 (le soir).

Nantes

début octobre

Ouest Opéra organise un **tournoi multi-jeu**, avec des jeux de rôle, de plateau, wargames ; janimation, ludotique. Renseignements : Ouest Opéra, 4 rue du Poulignan, 44300 Nantes. Ou minitel 3615 Casus, Bal Ouest Opera.

Saint-Étienne

2 octobre

Dans la série *Les contes du serviteur noir*, l'association Alteratio Realitatis Lyon organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** : *La geste des frères*. Il aura lieu au château d'Essalois (Loire) près de Saint-Étienne. Contact : Boris Ravella, 15 rue de l'Annonciade, 69001 Lyon, ou Bernard au (16) 72.37.88.81.

Cap Fréhel

2/3 octobre

Le Blues du Lutin organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique sur le thème des légendes celtes**. Il aura lieu au Fort La Latte, au Cap Fréhel, dans les Côtes d'Armor. Contact : Le Blues du Lutin, 2 villa Bourg-L'évêque, 35000 Rennes. Tél. : (16) 99.59.25.02.

Villecresnes

9/10 octobre

L'association Les Chevaliers au Dragon organise un **tournoi sur les jeux de la gamme Ludodélire** (Formule Dé, Vallée des mamouths, SuperGang, Full Metal Planète, Tempête sur l'échiquier). Contact : Thierry Gicquiau, 2 villa des Bougainvilliers, 94440 Villecresnes au (1) 45.99.24.11 (après 20 h).

Paris

18/24 octobre

L'association La Mare aux Diables organise un **cyber killer**, *le Prix du Sang*. Contact : La Mare aux Diables, 95 rue d'Avron, 75020 Paris. Tél. : (1) 43.70.99.02.

Ville d'Avray

24 octobre

La Confrérie Boucherie Intellectuelle, en collaboration avec le fanzine Palantir, organise **Conapt 6**, son 6^e tournoi de jeu de rôle. Au programme : Vampire, AdC, Rêve de Dragon, Cyberpunk, JRTM, Nephilim et INS/MV. Contact : Cédric Bouchet, 2 allée du Grand Tulipier, 92410 Ville d'Avray. Tél. : (16) 47.09.61.45.

Quétigny

30/31 octobre

La section jeux de rôle de la MJC de Quétigny organise, avec L'Esprit Vagabond de Moneteau, sa 2^e **convention de jeux de simulation**. Au programme tournois jeu de rôle : AD&D², Les Maîtres Mondes, AdC, INS, Berlin XVIII, Star Wars. Tournoi jeu de plateau : Zargos, Footmania, Blood Bowl, Formule Dé, Les ailes de la gloire. Et d'autres animations : concours de peinture, vidéos, parties libres. Contact : MJC Léo Lagrange, Section jeux de rôle, rue des Prairies, 21800 Quétigny.

Saint-Étienne

30/31 octobre

L'association Alteratio Realitatis Lyon organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** : *L'auberge II : La geste de la croix*. Il aura lieu au château d'Essalois (Loire) près de Saint-Étienne. Contact : Boris Ravella, 15 rue de l'Annonciade, 69001 Lyon, ou Bernard au (16) 72.37.88.81.

Lille

30 octobre/1^{er} novembre

L'Office du Déroulement Émotionnel (ODE) propose la **Coupe gothique**, un tournoi de jeu de rôle basé sur Vampire, et où les joueurs vont incarner à travers quatre époques (du Moyen Âge au XXI^e siècle) des personnages qui piloteront quatre vaisseaux. Contact : Fabrice Gerometta au (16) 20.47.34.05 (après 19 h) ou Association Crac, au (16) 20.05.05.06 (répondeur).

Le Mesnil-Saint-Denis

6/7 novembre

Le club Oniros organise un **week-end atour d'Isaac Asimov** (conférences, tournois jeu de rôle et combats spatiaux, exposition). Centre Loisirs et Culture, 4 av. du Maréchal Joffre, 78320 Le Mesnil-Saint-Denis. Tél. : Frédéric au (1) 34.61.91.72.

Nancy

12/14 novembre

Les élèves de l'ESSTIN organisent les **VI^e Joutes du Téméraire** au Palais des Congrès. Il y aura des tournois sur Stormbringer, Cthulhu, Magna Veritas, Cyberpunk, AD&D, JRTM, James Bond, Formule Dé, Zargos, Diplomacy, wargame figurines 15 mm. Contact : Joutes du Téméraire, ESSTIN, Robert Bentz, 54500 Vandœuvre. Tél. : (16) 83.50.33.12.

Lyon

20 décembre

L'association Alteratio Realitatis Lyon organise une **muder-party de thème cyberpunk**. Elle aura lieu au Complexe du Rire (café-théâtre). Contact : Boris Ravella, 15 rue de l'Annonciade, 69001 Lyon, ou Bernard au (16) 72.37.88.81.

CÔTÉ JARDIN

Ardèche

7/29 juillet

Imagine... 93 est un camp de vacances spécial grandeur-nature pour les 13-15 ans. Organisation : Alteratio●Realitatis et Centre Protestant Vacances de Genève. Contact : Centre Protestant Vacances, 14 rue du Village-Suisse, 1205 Genève. Tél. : (19.41) 22/320.78.21.

Baltimore

5/8 août

AvalonCon est une convention organisée par Avalon Hill et consacrée aux tournois de jeux de plateau. Renseignements : The Avalon Hill Game Company, 4517 Harford Road, Baltimore, MD 21214, USA.

Bruxelles

7/8 août

Le club Alpa-Ludismes, l'association I.G.O.R. et le zine MdS organisent un **grand tournoi par équipe de jeux de plateau**, dans le cadre d'éliminatoires pour le championnat international 93 de Essen (Allemagne). Les jeux seront : Zargos, Full Metal Planète, Montgolfière, et un jeu inédit. Contact : Alpa-Ludismes, 19 rue E. Solvay, 1050 Bruxelles. Tél. : (19 32) 02/511.80.77.

La Tour de Peilz

10 août

La Geste ludique organise une **journée d'initiation aux jeux de rôle pour les plus jeunes**, au musée suisse du Jeu, château de La Tour de Peilz. Contact : Raphaël Prévost, 24 route de Chially, 1815 Clarens, Suisse. Tél. : (16.41) 21/964.40.58.

Delemont

14/15 août

Le club Jeu est un Autre organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans le Jura suisse, suivi d'un banquet. Les saltimbanques sont bienvenus ! Contact : Jeu est un Autre, c/o David Grosjean, 32 rue des Moissons, CH-2800 Délemont, Suisse. Tél. : (19) 066/22.90.21.

Milwaukee

19/22 août

La **Gen Con**, organisée par TSR, est la plus grosse convention mondiale de jeu de rôle et de wargame, tous les éditeurs américains y étant présents. Renseignements et inscriptions : Gen Con Convention, POB 756, Lake Geneva, WI 53147, USA.

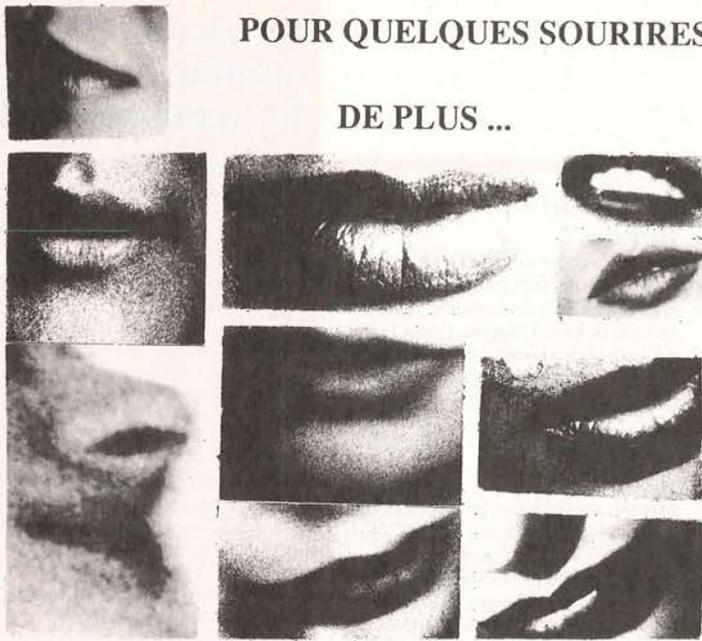
Bienne

20/22 août

L'association Kronos présente **Sarnath**, le premier volet d'un **grandeur-nature médiéval-fantastique à ambiance Maléfices-Stormbringer** (?). Le lieu : Porrentruy. Contact : Kronos, case postale 642, 2501 Bienne, Suisse. Tél. : (032) 22.22.10 (Gustave).

POUR QUELQUES SOURIRES

DE PLUS ...



L'OEUF CUBE,
NATURELLEMENT

24 RUE LINNE 75005 PARIS -ROLE -SIMULATION
CASSE-TETES -OBJETS -CURIOSITES- 1 45872883

15 RUE G. DE LA BROUSSE 75005 PARIS -PAINTBALL
VENTE -LOCATION -CONSEILS -1 43319102

CATALOGUES GRATUITS -SERVEUR MINITEL:
3615 AKELA * OEUF CUBE
VENTE PAR CORRESPONDANCE

MAGASINS OUVERTS JUILLET ET AOUT
TOUT L'ETE, DES PRIX, DES PROMOTIONS

ROLE FRANCAIS

Shadowrun	249F
Tirer sur le Dragon (Shadowrun)	75F
Ecran Shadowrun	55F
GURPS Magie	139F
Contes et Legendes (Blood Lust)	144F
Battletech	235F
Coordonnees d'Isis (star wars)	75F
L'appel de Cthulhu 5 ^e edition	199F
Les liens du sang (Vampire)	68F
Les assassins de Dol Amroth (JRTM)	68F
Nephilim JDR	224F
Les Templiers (Nephilim)	179F
Lion vert (Nephilim)	119F
Sang et luxure (Pendragon)	144F
Les enfants de la nuit (Cyberpunk)	144F
Ecran Stella Inquisitor	99F
Strychnine (Stella Inq.)	126F
Heaven Hell (INS)	126F
Les Joyaux de Pole (Bloodlust)	159F
Dementia profundis (INS)	126F

TSR

Bestiaire Monstrueux AD&D	239F
Selenae : Forgotten Realms	105F
Liberte+Soleil sombre-Dark Sun	395F
Recueil de Magie	159F
JD + -Shadowrun	40F

SIMULATION FRANCAIS

Moskva	230F
Kursk	230F
Karkhov	280F
Les Hauts Elfes (Warh. Battle)	130F
Space Marine VF	360F
Circuit Monza	128F
Circuit Spa	128F
Les Ailes de la Gloire	258F
Man O'War (Games Workshop)	320F

ROLE USA

AD&D-D&D

PHBR9Comp. Gnomes&Halflings	105F
ALQ3 Dozen and one Tales	105F
DSM1 Black Flames	89F
DSE1 Dragon's Crown	149F
WGR5 Iuz the Evil	80F
FR 16 Shining South	80F
SJR 8 Space Lair	70F
WGR 6 City of Skills	70F
Darck Sun : Ivory Triangle	140F
RM2 The Created	50F
Dragon Mountain	210F
1994 Women of Fantasy calendar	75F

Shadow on the Borderland (RQ)	155F
Arkham Contry (CTHU)	155F
Darck Angel (Shadowrun)	65F
RIFT Sourcebook	99F
RIFT Sourcebook 2 Mechanoides	99F
RIFT World 2 Atlantis	120F
RIFT World 3 England	130F
GURPS Connan Adventure Pack	105F
GURPS Connan	135F
GURPS Martial Arts Adv	135F
GURPS Cyberworld	135F
Toon Tales	160F
Galaxy Guide 9 Fragment fr. Rim	99F
Valkenburg Fondation (Vampire)	80F
Demons 2 Flame of intrem(r. aids)	169F
Immortality (Vampire)	60F
Travellers the New Era (JDR)	175F
The Tribunal of Hermes-Ars Mag.	85F

SIMULATION ANGLAIS

Alexander (Module Ancien Empire)	90F
Crisis Korea 1955	280F
Aces High (1914)	199F
Tide of Fortune (1944)	210F
La Bataille de mont St Jean	299F

PAINT BALL

PGP	845F
TRRACER + BOUTEILLE 7 OZ	1350F
PMI III (SEMI AUTO)	2495F
VM 68 MAGNUM (SEMI AUTO)	2995F
TIPPMAN PRO-AM (SEMI AUTO)	3150F
F2 ILLUSTRATOR	3440F
68 AUTOMAG	3650F
68 MINI MAG (SEMI AUTO)	4650F



PMI III (SEMI AUTO)



PGP



68 MINI MAG (SEMI AUTO)

pour les commandes de paintball, j'atteste sur l'honneur être majeur

Signature obligatoire

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

NOM _____ Prenom _____

ADRESSE _____

TEL _____

CP _____ VILLE _____

PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage

35F

liste des jeux additif mensuel

TOTAL



Deux Rebels en pleine action... ludique ! (photo © Christophe Santerne)

CLASSEMENT PROVISOIRE
(au 21 juin 1993):

Catégorie Star : 1er : Grégory REIS - 2e : François LE GOURIEREC -
Catégorie Champion : 3e ex-aequo : Tony MARTINS, Arnaud BARATTE,
Jean-Michel BOLLINET, Frédéric SALVADOR - **Catégorie Géant** : 7e ex-aequo :
Stéphane BALU, Pierrick JAHIER, Guillaume BERNARD - **10e** : Hugo REIS -
Catégorie Expérimenté : 11e : Pascal JEHANNO - **Catégorie Schtroumpf** :
12e ex-aequo : Guillaume BLOSSIER, Guilhem POISSON - 14e : Cyril
MOSSUR - 15e : David MAURY, Guillaume MERCIER, Sébastien CHASTANG
(Classement établi avec le nouveau règlement 1994).

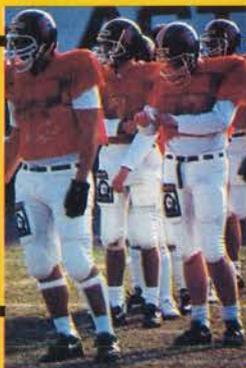
EN DIRECT DE L'ARÈNE :

Les coachs se livrent d'ores et déjà une lutte acharnée pour la Coupe 1994 ! En attendant les matchs importants de la rentrée, l'été menace d'être particulièrement torride avec le FLIP de Parthenay, qui propose une journée spéciale réservée aux membres de la FFBB le vendredi 16 juillet, et le traditionnel tournoi du FSO au Fort Faron, où les meilleurs joueurs de France devraient être présents. Pour les accros, le prochain numéro de RUN AND SHOOT devrait être disponible à l'heure où vous lirez cette page.

Même si vous préférez passer vos journées à la plage, n'oubliez pas de nous faire parvenir régulièrement vos feuilles de résultats de matchs afin de figurer au classement !!

EN DIRECT DU STADE :

Entre deux entraînements, les Rebels de Marseille viendront faire une démonstration de leur talent au FLIP de Parthenay, le samedi 17 juillet, dans le cadre du grandeur nature Warhammer/Blood Bowl « L'échelle de popaul », organisé par Au Dé Strié et Parallèles. Valeureux coachs, voilà l'occasion rêvée de prouver vos qualités sur le terrain !!



TOURNOIS OFFICIELS :

PARTHENAY : Festival International Ludique - 4/18 Juillet 1993

16 juillet : journée spéciale Blood Bowl/FFBB
17 juillet : GN Warhammer/Blood Bowl avec les REBELS de Marseille.
Contact : Dominik Guittard - Tél. 49 94 03 77 poste 468

TOULON : 11e France Sud Open - 30 juillet/1er août 1993
Contact : B.I.J. - Tél. 94 06 07 80

VILLEURBANNE : Objectif Jeux 1993 - 16 & 17 octobre 1993
Contact : Thierry Dupasquier, MJC Villeurbanne - Tél. 78 84 84 83

ORLEANS : Le Défi de la Pucelle - 30 & 31 octobre/1er novembre 1993
Contact : Au Dé Strié/Parallèles - Tél. 38 54 26 98 ou 38 54 54 72

QUETIGNY : 2e Convention de jeux de simulation - 30 & 31 octobre 1993
Contact : Aubert Bonneau, MJC Léo Lagrange, section jeux de rôle,
rue des prairies - 21800 Quetigny.

Pour vous inscrire au Championnat 1993/1994, adressez votre règlement de 50 F ainsi que vos nom et adresse à :

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BLOOD BOWL
JEUX DESCARTES 1, RUE DU COLONEL PIERRE AVIA
75503 PARIS CEDEX 15

NDF

Francfort

28/29 août

Une mega convention, **FRON 9**, rassemblera plus de mille joueurs autour des jeux de rôle, grandeur-natures, figurines, tournois de jeux de plateau. Contact : 252 e.V., c/o Martin Kliehm, In der Roemers-tadt 164, 6000 Frankfurt am Main 50, Allemagne. Tél. : (19 49) 69.574 579.

Danube

10/17 août

Marchez sur les traces de la Grande Armée dans ses campagnes de 1805 (Austerlitz) et 1809 (Wagram). Le troisième circuit organisé par Kevin Zucker et Ed Wimble, des piliers de chez Clash of Arms, a pour titre **Napoleon on The Danube**. Comme d'habitude, le voyage est minutieusement préparé : documentation historique fournie, visite guidée des champs de bataille, conférences, jeu. Une occasion unique de rencontrer des wargameurs américains et européens. Renseignements : Napoleonic Tours Inc ; tél. : (19 1) 410.367.4004.

Genève

1^{er} septembre/?

KNP est un **killer à durée indéterminée**, organisé par l'Atelier du Jeu. Contact : Boris Leu, 18 Grand Montfleury, 1290 Versoix. Tél. : (19.41) 22/755.62.40.

Lausanne

4/5 septembre

L'Ombre du Dé organise **L'Orc'idée 93**, une convention de jeu de réflexion et de rôle, au Centre paroissial d'Ouchy. Renseignements : Vincent Mottier au (19.41) 21/801.03.85.

Italie

16/26 septembre

Le **Festival Italiano dei Giochi** se tiendra comme chaque année à Gradara, une petite ville médiévale de l'Italie centrale. Pour plus d'informations, contacter l'association Agonistika, via Pisacane, 6 - 00152 Roma. Tél. : (19.39) -6-5899287, fax : (19.39) -6- 5818853.

Wéris-Durbuy

25/26 septembre

Terroirs & Légendes est un **grandeur-nature médiéval-fantastique** organisé par la Guilde des Fines Lames en collaboration avec l'organisme de jeunesse Ampli-Junior, et spécialement conçu pour des joueurs de 12 à 17 ans. Contact : Dalien Jacob (19/32/41) 65.69.83. ou ASBL « GDFL », 12 avenue du Parc, 4503 Liège Embourg, Belgique.

Puplinge

2 octobre

Un **tournoi de Diplomacy** par équipe est organisé par l'Atelier du Jeu, Alteratio●Realitatis et le Club du Loisir intellectuel & créatif, à la salle communale de Puplinge, 62 rue Graman, 1241 Puplinge, Suisse. Contact : Boris Leu, 18 Grand Montfleury, 1290 Versoix, Suisse. Tél. : (19.41) 22/755.62.40.

Prochain numéro :
22 septembre 93

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

Écrivez, ne nous téléphonez pas !

Si vous désirez nous envoyer un fax (46 48 49 88), tapez votre texte à la machine, et répétez les informations importantes.

Soyez précis dans vos indications : nous ne pouvons pas publier une annonce qui propose un tournoi de jeu de rôle ou bien de plateau, courant mars, avril ou mai, dans un lieu restant à définir mais peut-être bien en Moldavie...

Pour toute demande de renseignement à des organisateurs, joignez une enveloppe timbrée, avec votre adresse, pour la réponse. Presque tous les tournois impliquent une inscription avec participation financière, faible pour le jeu de rôle ou le wargame (en général de 10 à 90 F), plus élevée pour le grandeur-nature (de 50 à 400 F en moyenne).

Mont-sur-Pully

18/20 octobre

Le club Galaad organise **Le Miroir des Illusions**, un **mega scénario Stormbringer**. Contact : Christophe Pythoud, 51 Péage, 1807 Blonay, Suisse. Tél. : (19.41) 21/943.44.24.

Liège Embourg

30 octobre/1^{er} novembre

La Guilde des Fines Lames organise **Ludoforum 93**, sa 10^e convention multijeu, avec des tournois sur AD&D, Cthulhu 90, Full Metal Planète, Zargos, Formule Dé, Diplomacy ; des parties libres d'autres jeux de rôle ; un concours de peinture sur figurines ; une vente aux enchères. La Guilde offre une place gratuite à un des tournois de jeux de plateau aux abonnés de Casus Belli qui fourniront l'étiquette d'envoi de leur numéro 76. Contact : Paul Libert (19/32 /41) 62.95.76 ou ASBL « GDFL », 12 avenue du Parc, 4503 Liège Embourg, Belgique.

Bienne

8/12 novembre

L'association Kronos organise une **semaine ludique**. Contact : Gustave Brandys, 53 rue de l'Avenir, 2503 Bienne, Suisse. Tél. : (19.41) 32/22.22.10.

Genève

10/21 novembre

Lors du Salon des arts ménagers (hé oui !) au Palexpo de Genève, un **stand et une exposition seront consacrés aux jeux**. Organisation : le magasin Au Vieux Paris, le musée Suisse du jeu, Alteratio●Realitatis. Renseignements : Au Vieux Paris, Henri Zwicky, 1 rue de la Servette, 1201 Genève, Suisse.

Yverdon

13/14 novembre

L'Action Ludique reconduit la désormais fameuse **Convention romande de jeux de simulation du château d'Yverdon**. Renseignements : François Rossel, 4 Pêcheurs, 1462 Yvonens, Suisse. Tél. : (19.41) 24/31.14.32.

PHILIBERT

12, rue de la Grange
67000 Strasbourg
Tél. : 88 32 65 35

JEUX DE ROLE

GU011N	GURPS	210
GU021N	CONAN	159
GU031N	CURPS MAGIE	139
N00163	NEPHILIM	224
N00263	ECRAN NEPHILIM	39
N00363	LES VILLEURS	79
N00463	LES TEMPLIERS	175
N00563	LION VERT	119
S50005	SHADOWRUN	240
S50105	ECRAN SHADOWRUN	59
S50205	TIREZ SUR LE DRAGON	75
SP0405	SUPLT DESCARTES SHADOWRUN	40
M20005	CTHULHU 5eFD CARTON	190
M21505	ECRAN CTHULHU	70
M21905	LES ANNEES FOLLES	190
M22705	LES GRANDS ANCIENS	136
M22805	LES MYSTERES D'ARKHAM	159
M22905	LES DEMEURS DE L'EPOUVAN	117
M23005	EXPERIENCES FATALES	119
M23205	RETOUR A DUNWICH	119
M23305	KINGS SPORT	119
M23405	NIGHTMARE AGENCY	125
M23505	FRERES DE SANG	125
SP0305	DOSSIER SPECIAL CTHULHU	40
M40005	STAR WARS BASE	139
M40105	LE GUIDE DE STAR WAR	103
M40505	MAT DE CAMPAGNE STAR WAR	88
M40605	LE GUIDE DE L'EMPIRE	119
M40705	BATAILLE DU SOLEIL D'OR	66
M40805	OUTRESPACE	66
M40905	SUPPLEMENT STAR WAR	109
M41005	GUIDE DE L'ALLIANCE	139
M41105	PLUIE D'ETOILES	68
M41205	LES RECUPERATEURS	68
M41305	MAN D'INSTR DU GEN CRACKE	85
M41405	LE DOMAINE DU MAL	75
M41505	L'ETOILE DE LA MORT	98
M41605	LES COORDONNEES D'ISIS	75
M42505	STARFIGHTERS BATTLE BOOKS	79
T20005	TORG-LE LIVRE DE BASE	250
T20105	ECRAN DE TORG	68
T20205	TORG, CARTE DE LA DESTINEE	84
T20305	TORG LA TERRE VIVANTE	153
T20405	LE CALICE DES POSSIBILITES	95
T20505	L'EMPIRE DU NIL	159
T20605	LA CITE ETERNELLE	119
T20705	LA CYBERPAPAUTE	199
T20805	AYSLE	169
T20905	LES CHEVALIERS DES TEMPETE	59
T21005	LE ROYAUME TENEBREUX	59
T21105	LE CAUCHEMARD	59
T21205	GRIMOIRE PRATIQUE PIXAUD	119
W00105	WARHAMMER JDR BASE	189
W00205	LA CAMPAGNE IMPERIALE	159
W00305	P.E.R.S.O.N.N.A.G.E	93
W00405	MORT SUR LE REIK	159
W00505	LE POUV DERR LE TRONE	138
W00605	MIDDEHEIM	119
W00705	QOCH DE POURRI A KISLEV	149
W00805	REPOSE SANS PAIX	129
W00905	L'EMPIRE EN FLAMMES	149
W01005	LE SEIGNEUR DES LICHES	117
W01105	ECRAN WARHAMMER	39
W01205	1ER COMPAGNON DE WARHAM	119
W01305	LE FEU DANS LA MONTAGNE	119
W01405	LE SANG DANS LES TENEBRES	109
W01505	LA MORT SUR LE ROCHER	109
W01605	LA GUERRE AU ROYAUME ...	119

W01705	SOMBRE EST L'AILE DE LA MORT	125	HAW719	LES PORTES DU PARADIS	140
W01805	LE CHATEAU DE DRECHENFELS	128			
003000U	JRTM	199	RQ119	RUNEQUEST	230
003010U	ECRAN JRTM	59	RQ219	ECRAN RENEQUEST	88
003020U	CARTE JRTM	59	RQ319	DIEUX DE GLORANTHA	178
003030U	LES CREATURES DES TERRES DU MIL.	84	RQ419	LES MONTS ARC EN CIEL	118
003110U	LA MORIA	110	RQ519	GENETELA	199
003120U	LES RANGERS DU NORD	110	RQ619	LES RUINES HANTEES	88
003130U	LA LORIE	110	RQ719	LES SECRETS OUBLIES	209
003140U	ISENGARD	110	RQ819	GUERRIERS DU SOLEIL	190
003150U	LES ENTS DE FANGORN	110	RQ919	LES ROI DE SARTAR	NC
003160U	LES CAVALIERS DE ROHAN	110	ST0119	STORMBRINGER BASE	230
003510U	LES VOLEURS DE THARBAD	65	ST0219	ECRAN DE JEU STORM	88
003520U	RIVENDELL	65	ST0319	DEMONS ETMAGIES	122
003530U	AUX PORTES DE MORDOR	65	ST0419	CHANT DES ENFERS	122
003540U	LES ASSASSINS DE DOL AMROTH	65	ST0619	LE VOLEUR D'AMES	128
007000U	ROLEMASTER V FR	280	ST0719	LE LOUP BLANC	114
007010U	ECRAN ROLEMASTER	65	ST0819	LES SORCIERS DE PAN TANG	138
007020U	CREATURES ET TRESORS	130	ST0919	PERILS DANS LES JEUNES ROYAUMES	142
007030U	ROLEMASTER COMPANION	107	PEN119	PENDRAGON	230
007510U	L'HORREUR D'ORGILLION	65	PEN219	ECRAN PENDRAGON	88
401800U	ROLEMASTER COMPANION VI	110	PEN319	CHEVALIER AVENTUREUX	190
401810U	SPELL USER COMPANION	126	PEN419	SANG ET LUXURE	140
401810U	ORIENTAL COMPANION	116			
401900U	ALCHEMY COMPANION	153			
011000U	VAMPIRE	156	210005	TSR	160
011010U	ECRAN VAMPIRE	66	210105	GUIDE DU MAITRE	160
011020U	DES CENDRES AUX CENDRES	93	210205	MANUEL DES JOUEURS	160
011030U	LES LIENS DU SANG	59	210805	BESTIAIRE MONSTRUEUX	229
	<i>NOMBREUSES EXTENSIONS EN VO</i>		211705	MYTHES & LEGENDES	160
1N011N	IN NOMINE SATANIS	195	926305	LE PSIONIQUE EN FRANCAIS	130
1N111N	NOUVEL ECRAN IN NOMINE	97	926405	ECRAN DU MAITRE	65
1N121N	INSH'ALLAH	126	926505	FEUILLES DE PERSONNAGES	79
1N131N	SCRIPTARIUM VERITAS	183	921705	SELENAE (MOONSHAE VF)	91
1N141N	DEMENTIA PROFUNDIS	126	F03105	ROYAUMES OUBLIES	195
1N151N	HEAVEN AND HELL	126	107005	D&D BASIC (EN FRANCAIS)	240
ST011N	STELLA INQUISITORUS	215	212705	COMPLETE BARD'S HANDBOOK	135
ST021N	ECRAN STELLA	95	212405	COMPLETE DWARVES HANDBOOK	135
ST031N	STRYCHNINE IV	125	213105	COMPLETE ELF HANDBOOK	135
BD011N	BLOODLUST	218	213405	COMPLETE GNOMES & HALFLINGS HB	135
BD021N	ECRAN BLOODLUST	99	213505	COMPLETE HUMANOID'S HANDBOOK	135
BD041N	POUSSIERE D'ANGE	144	935605	WIZARD SPELL CARDS	155
BD051N	L'ENCLUME ET LE MARTEAU	139	936205	PRIEST SPELL CARDS	155
BD061N	SOUVENIRS DE GUERRE	140	942305	MAGICAL ITEMS DECK CARDS	150
BD071N	LES JOYAUX DE POLE	155	210605	FORGOTTEN REALMS ADVENT	156
BD081N	CONTES ET LEGENDES	140	108305	MENZOBERRANZAN BOXED	245
BT011N	BITUME MKS	139	929705	DRACONOMICON	136
BT021N	ECRAN BITUME	84	932605	DROW OF THE UNDERDARK	132
BT071N	PARIS BREST	109	934605	PIRATES OF THE FALLEN STAR	136
HM011N	HEAVY METAL	220	106805	GREYHAWK WARS	165
HM021N	URBAN GUERRILLA	126	107705	AL QADIM LAND OF FATE	180
HM031N	ECRAN HEAVY METAL	89	936605	GOLDEN VOYAGES SOURCE B	149
HM041N	KILLING TECHNOLOGY	126	105305	REALMS OF TERROR RAVENLOFT	161
CYB119	CYBERPUNK	229	240005	DARKSUN (VF)	219
CYB219	ECRAN CYBERPUNK	88	240105	LIBERTE (FREEDOM) (VF)	195
CYB319	CYB SOLO OF FORTUNE	119	212105	RECUEIL DE MAGIE	156
CYB419	CYB CHROME	126			
CYB519	NIGHT CITY	198			
CYB619	FORLORN HOPE	135			
CYB719	PROTECT & SERVE	142			
CYB819	LES ENFANTS DE LA NUIT	140			
HAW119	HAWKMOON BASE	240			
HAW219	ECRAN HAWKMOON	88			
HAW319	L'ILE BRIESE	134			
HAW419	LA FRANCE	220			
HAW519	KAMARG	126			
HAW619	L'EMPIRE TENEBREUX	138			

FIGURINES

CATALOGUE RAL PARTHA US	40	
R36305	THE NEW DUNGEON	117
R42405	FROST DRAGON	132
R27205	DRAGON D'ARGENT DRAGONLA	140
R27205	DRACONIANS	116
R27305	HEROS DRAGONLANCE	102
R35605	LE PONT DE SORROWS	260
R37705	VILLAINS DE KRYNN	116
R45605	CLUTCH OF FEAR...	148
R56205	CHARGE OF LORD SOTH	199
R56105	THE TITANS ...	121
R56305	D&D MONSTER	258
R51005	GRAND DRAGON ROUGE	420
R56005	NIDHOG THE WYRM	153
R42005	THE IRON LORDS (DWARF)	205
R39705	DENIZENS OF RAVENLOFT	100

Grand choix de jeux
Games Workshop à prix compétitifs.
exemples :
SpaceMarine 360
Warhammer Magie 240

MAN'O'WAR	340
KURSK	218
MOSKVA	218
KHARKOV	275
BARBE NOIRE	NC
REVE DE DRAGON (N. ed)	NC

JEUX DE PLATEAU

M85505	CIVILISATION	298
B20305	BLOOD BOWL NVLLE EDIT	340
B20405	LES STARS DE BLOOD BOWL	159
B20505	SUPPLEMENT BLOOD BOWL	159
FOR14	FORMULE DE	275
P214	CIRCUIT MAGNY COURS	120
P314	CIRCUIT DE MONZA	120
P414	CIRCUIT DE HOCKENHEIM	120
P514	CIRCUIT DE SPA	120
C10005	BATTLETECH 3ed VF	235
010005	DUNE	296
	<i>ET PLEIN D'AUTRES ENCORE !!!</i>	
NOUVEAUTES		
LES AILES DE LA GLOIRE	250	
DUNE	296	
RENEGADES	210	

CATALOGUE GENERAL GRATUIT .
UN CHOIX ENORME !!!

LES ENVOIS SONT POSTES EN
RECOMMANDE
PORT : 35 FF EN FRANCE
METROPOLITAINE
COLISSIMO 60FF
FRANCO DE PORT POUR
TOUTE COMMANDE
MINIMUM DE 500 FF
(SAUF COLISSIMO)
PAIEMENT PAR CARTE
BANCAIRE SUR SIMPLE
APPEL TELEPHONIQUE

Au programme : un été calme, qui prépare une rentrée chargée, et un hiver encombré. Bref, prévoyez un boulot d'été pour pouvoir dépenser plus tard.

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

Abalone

● Cette société change de président et re-centre ses activités. Cela veut dire qu'elle se consacrera uniquement à son jeu Abalone et n'éditera plus d'autres jeux pour l'instant.

Arkalance

● Les carnets des **Maîtres Mondes** est une publication trimestrielle qui présente les produits de cette maison d'édition.

Créateurs genevois

● **Tigres volants 2^e édition** est une version améliorée de la précédente. Les bogues ont été supprimés, les dessins sont tous originaux, le matériel a été revu ainsi que la mise en page, et le scénario proposé est bien meilleur que celui de la première version. Ce jeu est suivi régulièrement par le fanzine *Tinkle Bavard*. Contact : Mathias Wiesmann, 8c chemin des Tattes, 1222 Vesenz, Suisse.

● **Chronos**, un jeu de rôle multi-univers, est toujours à paraître.

Descartes Éditeur

● **Ars Magica** : le livre de base et l'écran (qui contiendra le scénario *Le maître des nuées*) seront là en octobre.

● **L'appel de Cthulhu** : la 5^e édition est disponible (vous la reconnaîtrez à la couverture de Caza) ; *Destination Épouvante* est un recueil de neuf aventures, traduction de *Fearful Passages* (juillet/août).

● **Warhammer** : *Château Drachenfels* (supplément avec scénarios est paru).

● **Shadowrun** : *Tirez sur le dragon* (module, paru), *écran* (paru), *Éclipse totale* (scénario, juillet/août).

● **Barbe noire** est un jeu de plateau sur le thème de la piraterie, traduction d'un produit d'Avalon Hill (juillet/août).

● **Mega III** : *Le voleur d'Ygol* (règles du jeu plus un scénario, septembre).

● **Star Wars** : *Les coordonnées d'Isis* (scénario, paru). La 2^e édition des règles est prévue pour avant la fin de l'année.

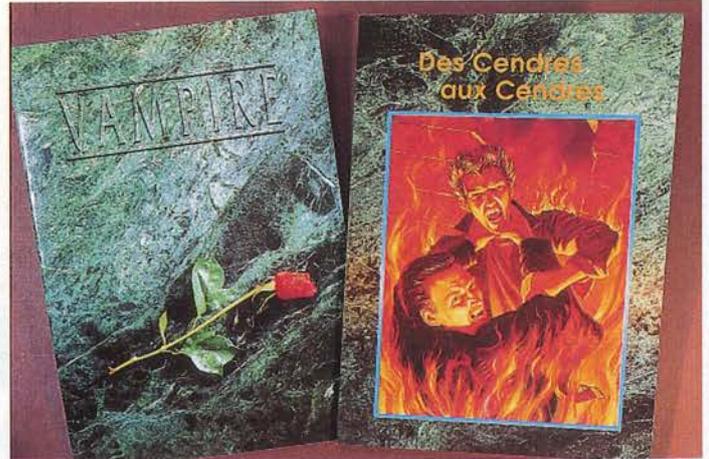
Éditions de la Lune-Sang

● Les **Hurlélune 1, 2 et 3** sont épuisés, mais une quarantaine de tirages de tête sont encore disponibles chez l'éditeur (au même prix) : Éditions de la Lune-Sang, école primaire Cormorans, av. Flandres-Dunkerque, 14000 Caen.

À la rentrée (octobre) paraîtra un **Hurlélune hors série** qui contiendra une présentation du jeu pour les joueurs (ouf, ça aidera ceux qui n'avaient pas le droit de lire les règles) et aussi le **jeu des Veneurs**, pour que les meneurs de jeu puissent également se rencontrer.

Éditions Phénix

● Cette maison d'édition réalise des numéros spéciaux sur des écrivains qui évoluent souvent entre science-fiction et fantastique. Vient de paraître un numéro de 500 pages sur **Lovecraft** (réédition augmentée d'un ancien *Phénix*), qui sera suivi cet été par *Phénix* n° 34 sur **Clive Bar-**



ker (376 pages). Enfin, un ouvrage sur Jules Verne, *Les illustrateurs de Jules Verne*, montrera comment l'écrivain français préparait la documentation pour ses quatorze illustrateurs. Renseignements : Éditions Phénix, 6 rue de Linsmeau, 4287 Racour, Belgique. Tél. : (19.32) 019/65.69.27.

Eurogames

● Un supplément régulier contenant des scénarios pour *Cry Havoc* et *Dragon noir* devrait paraître tous les quatre mois. Premier numéro prévu à la fin octobre.

Games Workshop France

● **Warhammer Battle** : *Orques et Gobelins* doit être disponible.

● **Space Marine** : *Renégats*, sur les Eldars et le Chaos (boîte, juillet), puis *Seigneurs orks et Squats* (septembre).

Hexagonal

● **Vampire** : l'écran et *Des cendres aux cendres* (scénario) sont disponibles, traduction de *Chicago by Night* en septembre.

● **JRTM** : *Les assassins de Dol Amroth* devrait être sorti.

Ludodélire

● **Formule Dé** : le plateau du Grand Prix du Portugal à Estoril sera là en septembre.

● La série de wargames créée par Socomer est reprise par Ludodélire. On retrouvera donc **Hanau** (avec des pions refaits, en septembre), puis **Friedland** (plus tard).

● Un nouveau jeu de plateau sera là en octobre également. Nous vous en reparlerons le moment venu.

MB

● **Seigneurs de Guerre** : deux boîtes d'armées sont disponibles, *Les Lords impériaux* et *Les Maraudeurs du Chaos*.

● **HeroQuest** : la nouvelle édition contient encore plus de matériel.

MultiSim

● **Nephilim** : *Le Lion vert* est un recueil de quatre scénarios évoluant autour de la librairie de l'Incunable Souveraineté (juillet). *Les Arcanes majeurs* est repoussé à la rentrée, il contiendra une partie sur les 21 arcanes majeurs et une création de personnage plus détaillée. Au sujet des errata : si votre boutique ne possède pas la feuille d'errata pour *Les templiers* (voir Tête d'affiche), vous pouvez vous la procurer contre une enveloppe timbrée à votre adresse, à envoyer à Multisim, 24 rue des Prairies, 75020 Paris. En ce qui concerne les errata du jeu de base, ils seront disponibles à la rentrée, et seront intégrés à la réimpression du jeu (à la rentrée également).

● **Rêve de Dragon** quitte Ludodélire au moment où le jeu était épuisé. Il paraîtra donc une nouvelle édition (semblable sur le fond du jeu, mais entièrement réécrite et remaniée) fin octobre. Des aventures devraient ensuite être publiées régulièrement.



GAMES WORKSHOP™

13, rue Poirier de Narçay
75014 PARIS
M° Porte d'Orléans
Tél. 16 (1) 45 45 45 87

Du Mardi au Samedi de 10h30 à 19h

Vente par correspondance

Commandes postées dès réception
Paiement par Carte Bleue possible
Tarifs sur demande

NOUVEAUTES WARHAMMER

WARHAMMER ARMEES
Orques & Gobelins : 130F
WARHAMMER ARMEES
Nains : disponible en Août

NOUVEAUTES SPACE MARINE

RENEGATS
Eldars et Chaos : 235F
SEIGNEURS ORKS & SQUATS
Disponible en Septembre

NOUVEAUTES CITADEL

Arquebusiers nains (4 figurines)	60 F
Arbalétriers nains (4 figurines)	60 F
Longues Barbes (4 figurines)	60 F
Gotrek et Félix (2 figurines)	75 F
Enclume du Destin (boîte)	195 F
Guerriers nains (boîte plastique)	75 F
Canon Trembleterre nains du Chaos (boîte)	220 F
Guerriers hobgobelins (4 figurines)	60 F
Archers hobgobelins (4 figurines)	60 F
Drapeaux hauts elfes (5 drapeaux)	45 F
Chevaliers Errants elfes (4 figurines)	150 F

WHITE DWARF N°4 35 F

Les Nains du Chaos, Space Marine - Assaut sur Barbarius, Thorgrim le Rancunier, Guide de référence 'Eavy Metal et...

...WARMASTER,
UN JEU GRATUIT
EN ENCART.



MADE IN AILLEURS

Avalon Hill

- **Tales of the Floating Vagabond** : *Cosmic Paternity Suit* (scénario, paru) et *Where's George?* (un scénario satirique sur les élections américaines, paru), *Vagabond Toy Chest* (plein de matériel comme des masques, des stickers..., août).
- **RuneQuest** : *Shadows on the Borderlands* (3 scénarios, paru), *Dorastor* est la révision par Sandy Petersen des *Cults of Terror* (juillet), *Strangers in Prax* est censé contenir trois aventures et d'autres cultes, d'abord prévu pour juillet (mais Dorastor a pris du retard) il est repoussé à plus tard.
- **Breakthru Normandy** fait partie de la même série de wargames que *Thunder at Cassino*. Il est à l'échelle du régiment et couvre le Débarquement et les trois semaines qui suivirent (août).
- **Third Reich** passe sur ordinateur. On pourra y jouer sur compatible PC (automne).
- **Diplomacy** : *The Gamer's Guide to Diplomacy* est un livret de 64 pages d'articles sur les tactiques et les variantes pour ce célèbre jeu (août).
- **Advanced Squad Leader** : le semestriel *ASL Annual 93a* devrait être disponible. *Kampfgruppe Peiper I* est un module historique sur le village belge de Stoutmont en décembre 1944, il est conçu sur le même modèle que *Red Barricades* (septembre). La boutique l'Œuf Cube propose, avec les livrets originaux, des traductions des chapitres A à F et O d'ASL.
- **Civilization** : info ou intox ? Après que le jeu *Civilization* sur ordinateur (par Sid Meier) ait joyeusement plagié *Civilization* le jeu de plateau d'Avalon Hill, il se préparerait une version « officielle » informatique du jeu de plateau (pour novembre).
- **History of the World** est un nouveau jeu de plateau où chaque joueur doit développer un empire comme celui d'Alexandre, des Aztèques, des Zoulous, etc. Une réponse au jeu *Civilization* sur ordinateur ? (cet été.)

BTRC

- **Black Death** est un petit jeu de plateau pour 2 à 6 joueurs, où l'on incarne la peste (en 1347 ou 1665). Le but : faire le plus de victimes possible.

Chameleon Eclectic

- Cette société a fait paraître en 1991 *Millenium End*, un jeu de rôle contem-

MONGHOL & GHOTA



porain proche de Mercenaires ou James Bond. En fait il permet de simuler toute action policière ou de forces spéciales. Une seconde édition est prévue pour cet été. Mais le plus intéressant avec ce système sont les suppléments parus, donnant des informations valables pour tout jeu de rôle contemporain. Le **Ultra Modern Fire Arms** est un recueil de 300 armes à feu modernes (178 pages), décrites en termes génériques (les caractéristiques pour Millennium End sont regroupées en fin de livre). Mais surtout, **Tactics and Investigations Handbook for Operatives** (89 pages) est la description point par point des tactiques les plus communes et efficaces des commandos. On y trouve comment enquêter (trouver des preuves, suivre des pistes, interroger les témoins, retrouver des informations); comment protéger ses proches, des personnalités (affaires de terrorisme); comment investir des lieux (en ville, dans un bâtiment, en campagne); etc. Une réalisation d'une grande qualité.

Pour contacter l'éditeur : Chameleon Eclectic Entertainment Inc. n° PO Box 10262, Blacksburg, Virginia 24062-0262. USA. Tél. : (19.1) 703.953.16.58. Fax : (19.1) 703.951.86.19.

Chaosium

- **Pendragon** : *Castle of Bones* est toujours au planning. Une IV^e édition du jeu est prévue pour cet été. Il s'agira d'une édition dite « de luxe » puisque contenant à la fois le jeu de base et une partie du supplément *Chevaliers Aventuriers* (voir Têtes d'affiche). Mais le plus gros changement est qu'il y serait adjoint un système de magie ! Étonnant puisque justement l'une des originalités de ce jeu était de garder la magie « secrète ». Espérons que l'esprit du jeu n'en sera pas perverti.
- **Elric** : ce nouveau jeu est destiné à remplacer *Stormbringer*, il en reprend d'ailleurs l'illustration de couverture. Il est censé être compatible avec *L'appel de Cthulhu*, *Elfquest* et *Stormbringer* (eh oui !). A priori, le système de magie et de combat seraient simplifiés. Le supplément *Melniboné* contiendra des informations sur l'île du Nécromancien et des aventures. Quant aux dates de parution, elles sont pour le moins floues, sans compter que *Melniboné* (le supplément) est censé paraître avec *Elric* (le jeu).

- **Call of Cthulhu** : *The 1920s Investigator's Companion* est un recueil de précisions historiques et techniques sur les années vingt (été).

Decision Games

- **Storm of Steel** est un « monster game » (1200 pions, 3 cartes, etc.) prévu pour cet été.

FASA

- **BattleTech** : la petite boîte *BattleMech Recognition Cards* contient 160 cartes utilisables pour ce jeu, donnant un nombre impressionnant de caractéristiques de Mechs. Indispensable ! (paru). *BattleSpace* est un nouveau système de combats dans l'espace entre *JumpShips*, *DropShips* et *WarShips*. Il est bien évidemment compatible avec *BattleTech* (septembre).
- **Shadowrun** : *A Killing Glare* est un scénario (paru) et *Tir Tairngire* est un sourcebook sur les terres métagumaines (paru). *Tir Na Nog* est le nom de l'île protégée par les brumes, proche de l'Irlande (qui a dit Avalon ?), c'est un sourcebook (septembre).
- **EarthDawn** : le gros projet de l'été. C'est un univers médiéval-fantastique. Opprimés par un empire abominable, les habitants de cet univers vivent dans des abris souterrains. À leur sortie, les nains, les humains, les elfes et les trolls parcourent à nouveau le monde, luttant contre les horreurs du plan astral, résidus de la Grande Guerre. La méthode de promotion du jeu est particulièrement intéressante. Les Américains ont eu droit en début d'année à deux livrets de 8 pages expliquant sommairement le monde, vu à chaque fois par deux personnages. Dans le « flyer » (prospectus publicitaire) numéro 3, qui fait 32 pages, on retrouve les quatre personnages, les principes de simulation du jeu, et une aventure prête-à-jouer. On est donc capable de tester le jeu avant de décider de l'acheter. Lui-même se présentera très classiquement : livre de règles, suivi d'un ensemble pour meneur de jeu (écran et accessoires), une boîte qui décrit la région de départ des aventures, un « compagnon » (avec de nouveaux sorts et talents), un scénario, une trilogie de romans. Clin d'œil : la police de caractère qui sert à présenter les chapitres est celle qui est utilisée par le jeu *Rêve de Dragon* (NEF).

GDW

- **Traveller** : une nouvelle édition de ce vénérable jeu est parue sous le titre *The New Era* (voir Têtes d'affiche). Le supplément *Survival Margin*, *Gateway to the New Era* explique les changements de règles et d'historique entre l'ancienne et la nouvelle édition. *Traveller Starship Combat* suivra (juillet). Enfin, le supplément *Technical Architecture* indiquera pour les fans de hard science comment les VRAIES lois scientifiques ont été utilisées, puis transformées en règles pour *Traveller*. Ce qui devrait intéresser ceux qui veulent créer des jeux de space opera sur des bases solides (août).
- **Mythus** : *Arth Bestiary*, recueil de créatures et de dinosaures, devrait être disponible.

GMT

- Sans date arrêtée, les prochains wargames de GMT Games devraient être (s'ils ne sont pas déjà parus) : **Down in Flames** (combat aérien Seconde Guerre mondiale en cartes à jouer), **Danger Zone** (module pour *Hornet Leader*), **Crisis Korea 1995** (wargame aérien futuriste).

Grimoire Games

- Une nouvelle édition du jeu **The Complete Arduin Book** est disponible. Il s'agit d'un jeu de rôle médiéval-fantastique complet en deux volumes : *The Rules et Ressources*.

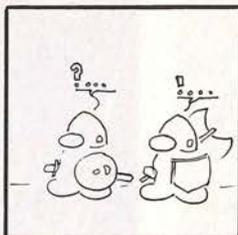
Ianus Publications

- Pour **Cyberpunk** : *Media Junky Part II* (août) et *King of the Concrete Jungle* (septembre) sont des scénarios.
- Pour **Cyberpunk Night's Edge** : *Necrology Part III* est paru, *Immortality* est un sourcebook (juillet).

ICE

- **Rolemaster** : *Arms Companion* (juillet).
- **MERP** : *Northwestern Middle Earth Map Set* contiendra 8 cartes (août).
- **Champions** : *Allies* (sourcebook, août).
- **Shadow World** : *Gathering Darkness* est le premier volet d'une campagne en trois parties (septembre).
- Depuis plusieurs mois, des rumeurs disaient que ICE n'avait pas obtenu le renouvellement des droits de produire des jeux sur Tolkien. En effet, cette reconduction aurait dû avoir lieu en décembre dernier, mais les héritiers de Tolkien retardaient leur décision. On a donc eu droit aux informations selon lesquelles ce serait TSR qui les aurait récupérés, puis Chaosium, puis Chaosium et ICE de façon non exclusive. On a même dit que les héritiers ne voulaient plus qu'il y ait de jeux sur l'univers de Tolkien. Enfin, il semble-

MONGHOL & GHOTA



LA LETTRE DU DIPLOMATE

C'EST MAINTENANT OFFICIEL : LA FRANCE EST CANDIDATE POUR L'ORGANISATION EN 1995 DU V^e CHAMPIONNAT DU MONDE, QUI DOIT SE TENIR SELON LES REGLES DE LA WORLD DIP. CON. SOCIETY, EN EUROPE CONTINENTALE CETTE ANNEE LÀ.

RÉSULTATS DU 2^e TRIMESTRE 1993:

I^ee Tournoi de l'E.S.I.E.A. Paris (Ve), 27 & 28 mars

1er : Clément MERVILLE (107.28), 1norme; 2e: Stéphane GENTRIC (90.56); 3e: Cédric DEBCEUF (78.38)

Open Diplomacy Dauphine, Université Paris IX, 3 & 4 avril

1er: Benoît CLERGEOT (111.35), 1norme; 2e: Frédéric SAVARY (89.53); 3e: Samy MALKI (86.08)

Grand prix de l'Ouest, IX^e CHAMPIONNAT DE FRANCE, Université de Caen, 24 & 25 avril

1er : Benoît CLERGEOT (70.35), une citation et 3 normes ; 2e : Eric Olivier PALLU (61.36), 2 normes; 3e : Thibault CONSTANS (54.15), 1 norme

III^ee Coupe de France, Télécom-Paris, 1 & 2 mai

1er : le Maître-Diplomate Samy MALKI (121.46), une citation et 5 normes de Grand-Maitre, Meilleur négociateur; 2e : Benoît CLERGEOT (105.05), une citation et 4 normes de Maître; 3e : Patrice BLANDIN (88.14), une citation et 3 normes de Maître; 4e : Emmanuel QUENEZ (87.33), 2 normes de Maître; 5e : François DOUCET (86.59), 1 norme de Maître; Meilleure équipe : les CRS (Le Dantec, Lorenceau, Sebeyran, 26.98); Plus Infâme Traître : Luong HA !

Tournoi des Challengers, Pantin, Hôtel Confortel. 15 mai

1er : Dung Minh Tri LE (65,22), 3 normes; 2e : Charles ZAKHYA (48,01), 2 normes, meilleur négociateur; 3e : Julien DESMARETS (37,20), 1 norme; Plus infâme traître : Christophe MALLARD !

Masters 1992, Pantin, Hôtel Confortel. 16 mai

1er : Abdenour MERGHEM (85,01), 6 normes; 2e : Bruno-André GIRAUDON (63,57), 5 normes; 3e : Tangi LE DANTEC (55,36), 4 normes; 4e : Nicolas HAUDIQUET (54,34), 3 normes; 5e : Xavier BLANCHOT (46,37), 2 normes, meilleur négociateur & plus infâme traître; 6e : Thomas SEBEYRAN (44,69), 1 norme

Trophée ETERNAM - Paris, Mairie du XIII^e, 22 & 23 mai

1er : Cyrille SEVIN (60,39, 3 parties); 2e : Clément MERVILLE (60,39, 2 parties); 3e : Benoît CLERGEOT (60,29), meilleur négociateur; 4e : Agnès THOMAS (50,70), plus infâme traîtresse !

Grand-Prix du Sud-Ouest, IX^e CHAMPIONNAT DE FRANCE, IEP-Bordeaux, 12&13 juin.

1er : Xavier BLANCHOT (64.52), Plus infâme traître, 3 normes de Grand Maître -Paris; 2e : Matthieu GUILLEY (54.82), 2 normes -Bordeaux; 3e : Jean Hervé PARIS (49.04), meilleur négociateur, 1 norme -Montpellier; 4e : Elise BRUN (40.70) -Aix-en-Provence; 5e : Nicolas HAUDIQUET (34.99) -Toulouse.

Calendrier

Grand-Prix du IX^e Championnat de France : les 4 autres GP auront lieu au 2^e semestre 93. Sous réserve, en août (28&29, GP-Sud Est. Contact : C.I.A., Philippe Julien, Tél. 42 64 47 71) ; septembre (27 & 28, GP-Nord), en novembre (6 & 7, GP-Est) et à Paris, les 11 & 12 décembre, compétition finale du championnat.

Contacts

Coordination des transports (profitez des minibus loués par la Fédération au départ de Paris!) et déplacements, renseignements (règlements, hébergement, inscription), annonce d'événements, organisation de manifestation : écrire à la F.F.J.D.S., 11 rue Molière, 75001 Paris, 46.43.06.99.

Éditeur

Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15

Pour recevoir l'intégrale de LA LETTRE DU DIPLOMATE, prenez votre licence DIPLOMATIE : 20F pour les adhérents de la FFJDS, 50F pour les autres, à envoyer au 11 rue Molière, 75001 PARIS, chèques à l'ordre de la FFJDS.



rait qu'ICE ait signé un nouveau contrat d'exclusivité pour les cinq ans à venir...

Leading Edge

● **The Judgment Day** est un jeu de plateau inspiré de *Terminator* (août).

Mayfair

● **DC Heroes** : 3^e édition de ce jeu de super-héros comme Superman et Batman (juillet). *DC Technical Manual* (tout ce qui est technologique, juillet).

● **Role Aids** : *Arch Magic* est un recueil de sorts et de règles de combat pour les magiciens de niveaux 10 à 18 (juillet). *Sentinel Sourcepack* est un supplément pour la série Demon, mais qui décrit les anges.

● **Chill** : *Beast Within* est un supplément pour jouer « les créatures fantastiques que l'on voit dans les films ou la littérature » (des vampires et des loups-garous?). À paraître bientôt.

● **Underground RPG** est un nouveau jeu de rôle en partie cyberpunk, mais avec une ambiance plus proche de 1984 ou *Brazil* (septembre).

Pacific Rim

● Cette maison d'édition publie la série **Just Plain Wargames**, dont nous avons parlé dans notre dernier numéro. Pacific Rim offre aux lecteurs de Casus Belli une réduction sur les tarifs postaux pour tou-

te commande d'au moins trois jeux (ce qui ne fait qu'une trentaine de dollars). Par avion : 3 \$ par jeu (au lieu de 6) ; par bateau : 1 \$ par jeu (au lieu de 3). Cette offre est valable jusqu'au 14 octobre, date anniversaire de la victoire de Davout à Iéna-Auerstadt. Signalez « Davout's Triumph » lors de votre commande. Il est possible de payer par carte de crédit (Visa ou Mastercard). La gamme JPW comprend actuellement quatorze jeux. Le tout dernier, *To Make Georgia Howl*, est une véritable affaire (16 \$) pour les amateurs de guerre de Sécession. La qualité du matériel, pions ou carte, est mieux que correcte, et les règles, de complexité moyenne, recréent fort bien le brouillard de la guerre. La plupart des autres jeux, plus simples et encore moins chers, traitent des deux Guerres mondiales. Pour vous décider, relisez Casus Belli n° 75 ou commandez un catalogue à JPW. Leur adresse : Pacific Rim Publishing Company - P.O. Box 23651 - Oakland, CA 94623 - États-Unis. Tél. : (91.1) 510.763.09.28, Fax : (91.1) 510.465.60.84.

Palladium

● **Rifts** : *World Book 4 : Africa* parle surtout de l'Égypte et ses dieux, et décrit les quatre cavaliers de l'Apocalypse (juillet/août). Le *Rift* *Dimensions Book 1 : Wormwood*, est le premier d'une série destinée à décrire des univers parallèles, accessibles par des failles dans la Terre de Rifts



bien sûr. Wormwood décrit un monde totalitaire dirigé par des dictateurs et un clergé inquisitorial (septembre).

● **Palladium System** : *Island at the End of the World* est un sourcebook pour cet univers médiéval-fantastique (août).

● **Macross II™** est un jeu de rôle basé sur le dessin animé et le manga japonais du même nom. Rappelons que la première « saison » de cette série s'appelait *Robotech* et avait déjà donné naissance à un jeu de rôle chez le même éditeur (septembre).

Phage Press

● **Amberzine** est une petite publication qui fournit du matériel pour Amber, mais parfois pour d'autres jeux (comme *Stormbringer* dans le numéro 3, de mars).

● **Amber** : *Shadow Knights* (scénario, août).

R. Talsorian Games

● **Cyberpunk** : *Home of the Brave* (sourcebook sur la vie aux États-Unis) est censé être paru. *Maximum Metal* est un recueil d'équipement particulièrement meurtrier (juillet). *Deep Space*, qui s'appellera peut-être *Star Raiders*, étendra la connaissance du système solaire (août). *Cyber Generation* décrit la naissance de nouveaux personnages qui ont subi l'attaque d'un virus en 2027 (août). *Rache Bartmoss' Guide to the Net* est un sourcebook sur le cyberspace (septembre).

● **Dream Park** : *The Race of Eldorado Game* (scénario, juin), *Spell Cards* (accessoires, août).

● **Castle Falkenstein** : un léger flou nous fait demander s'il s'agit d'un nouveau jeu ou d'un univers pour Dream Park. Plus d'informations après la Gen Con.

Sky Realms

● **Jorune** : *Innocents of Jorune* est le premier supplément pour la nouvelle édition (juillet/août).

Toutes les nouveautés dès parution sur

3615 CASUS

rubrique NOU



Steve Jackson Games

- **Gurps** : *Atomic Horror* (l'univers des films d'horreur américains des années cinquante, paru), *Aztecs* (sourcebook, paru), *Martial Art Adventures* (3 scénarios et des nouvelles règles, paru), *Cyberworld* (écrit par Paul Hume de Shadowrun) est paru, *Vampire - The Masquerade* (sourcebook Gurps reprendant l'univers créé par White Wolf) est attendu pour juillet.
- **Toon** : *Toon Tales* (3 univers et 11 scénarios).
- **Pyramid** est un nouveau magazine, consacré aux jeux SJG, mais est aussi plein de cancons (comment Costykan a eu du mal à s'inscrire à la Gen Con, etc.).

The Gamers

- **Austerlitz** est le premier wargame de la série Napoleonic Battle (juillet), **Afrika** le second de la série Standart Combat (juillet).

TSR

- **Dungeons & Dragons** : *The Rage of the Rakasta* (module niv. 2-4 pour 2 joueurs avec ou sans M); mai), *In the Phantom's Wake* (module niv. 4-5 avec ou sans M); juillet).
- **Advanced Dungeons & Dragons 2^e édition** : *Dragon Mountain* (un mega-modu-

- le en boîte avec trois livrets, six cartes, pour niveaux 10-15; paru), *The Complete Book of Humanoids* (pour jouer tous les humanoïdes non prévus dans les règles de base, 128 pages; paru); *Cardmaster Adventure Design Deck* (boîte de 216 cartes, livret de 32 pages, permettant de générer des aventures aléatoires; juillet), *Monstrous Manual* (le Bestiaire monstrueux; juillet).
- **Forgotten Realms** : *The Shining South* (background de 96 pages; paru), *Jungles of Chult* (module 5-8; juin), *Forgotten Realms Campaign Setting* (c'est une nouvelle édition de cette boîte, qui tient compte de toutes les modifications de ce monde depuis trois ans; juillet).
- **DragonLance** : *New Tales: The Land Reborn* (aventures pour niveaux 6-15; août), *The Player's Guide to the DragonLance Campaign* (un livre de 128 pages qui indique aux joueurs débutants tout ce qu'ils doivent savoir sur l'univers de DragonLance; août).
- **Al-Qadim** : *A Dozen and One Adventures* (courtes aventures de niveaux 2-10; paru), *City of Delights* (boîte avec livrets, cartes, fiches de monstres; juillet).
- **Dark Sun** : *The Ivory Triangle* (boîte de background; paru), *The Complete Gladiators Handbook* (supplément de règles, 128 pages; juillet), *City-State of Tyr* (description de la ville, 96 pages et une carte; août).
- **Ravenloft** : *Roots of Evil* (module 9-12; paru), *The Created* (module 2-4; paru),

- Web of Illusions* (module 8-12; juillet), *Van Richten's Guide to Werebeasts* (background 96 pages; mars).
- **Greyhawk Adventures** : *Iuz the Evil* (96 pages sur l'empire de Iuz; paru), *The City of Skulls* (module tout niveau; paru), *Border Watch* (module 1-3; août).
- **Spelljammer** : *Space Lairs* (courtes aventures; paru), *The Astromundi Cluster* (boîte décrivant de nombreux mondes et lunes; août).
- **Gamma World** : *All Animals Are Equal* (module tout niveau; août).

West End Games

- **Star Wars** : *Supernova* est un scénario (été).

White Wolf

- **Vampire** : *Clan Book Malkavian* (supplément, juillet), *Sabbat Storyteller* (supplément, août).
- **The Masquerade** : *Theater de Macabre* est un jeu en boîte, destiné à animer des soirées genre murder-party (et non grandeur-nature) chez les vampires, pour 6 à 25 joueurs (été).
- **Werewolf** : *Ways of the Wolf* (sourcebook, paru), *Valkenburg Foundation* (supplément, juillet), *Under a Blood Red Moon* (scénario, juillet), *Werewolf Players' Guide* (septembre).
- **Ars Magica** : *Twelfth Night* est un module (août).

LE TEMPLE DU JEU

62 rue du Pas St-Georges BP 47 - 33036 BORDEAUX Cedex - Tel 56 44 61 22

Pour toute commande
passée par correspondance avant le 25 juillet*:

- 15 % sur les figurines et les wargames
- 10 % sur les jeux de rôle et de plateau
- 1 Dé du Chaos ou 1 Dé "Vampire" (au choix) offert

Note: les jeux présentés avec un "□" sont en français, avec un "○" sont en anglais. Les jeux précédés d'un "●" sont nouveaux. Liste complète de nos jeux sur simple demande.

LE TEMPLE DU JEU - 62 rue du Pas St-Georges BP 47 33036 BORDEAUX cedex

Jeux de rôle					
□ ADD Manuel joueur	179 F	□ Ombres Yog-Sothoth	99 F	○ Corporation Report 3	126 F
□ ADD guide du maître	179 F	□ Asile d'aliénés	99 F	○ Night cities stories	126 F
○ Mythos & Légendes	189 F	□ Fungi de Yuggoth	99 F	○ Hardwired	126 F
○ Ecran AD&D	69 F	□ Malédiction Cithoniens	99 F	○ Rockerboy	126 F
○ Feuilles de perso.	89 F	□ Trace de Tsathoggua	99 F	○ When gravity fails	189 F
○ Livre des psoniques	169 F	□ Terreur sur Arkham	69 F	○ Interface 3	126 F
○ Bestiaire monstrueux	265 F	□ Recherche de Kadath	99 F	○ Interface 4	126 F
○ Complete Humanoids	127 F	□ Seul face au Wendigo	59 F	○ Interface 5	238 F
○ Dragon Mountain	269 F	□ Terror Australis	109 F	○ ● Interface 6	89 F
○ Deck of magical item	169 F	□ Monstres Contr. rêve	99 F	○ Chasing the dragon	126 F
○ Royaumes Oubliés	209 F	□ Les Oeufs de Karlatt	139 F	○ Necrology	119 F
○ Sénélaé	105 F	□ Les Grands Anciens	139 F	○ Now I lay me down	69 F
○ Menzoberranzan	239 F	□ Mystères à Arkham	159 F	○ All fall down	89 F
○ ● FRMI jungles of chult	75 F	□ Demeures de l'épouv.	119 F	○ Chromebook II	89 F
○ Greyhawk Adventure	ND	□ Experiences fatales	119 F	○ Chrome berets	99 F
○ From the Ashes	149 F	□ Retour à Dunwich	119 F	○ Eurotour	99 F
○ ● WGR6 City of skulls	75 F	□ Complément Cthulhu	40 F	○ Survival of the fittest	69 F
○ Dragonance Advent.	159 F	□ Kingsport	119 F	○ ● Thicker than blood	85 F
○ Tales of the lance	149 F	○ Frères de Sang	129 F	○ ● Home of the brave	115 F
○ Spelljammer	173 F	○ Nightmarer agency	129 F	○ Dangerous Journeys	179 F
○ ● SJRS Space Lair	75 F	○ ARS MAGICA 3	189 F	○ Mythus	219 F
○ Lankmar city	99 F	○ Mistridge	95 F	○ Mythus Magick	189 F
○ Ravenloft boxed set	179 F	○ ● Parma fabula (Ecran)	63 F	○ Epic of Aerth	249 F
○ Forbidden lore	149 F	○ Mythic Europe	113 F	○ Necropolis	229 F
○ ● RM2 The created	59 F	○ Midsummer night d.	89 F	○ DC HEROES	179 F
○ ● Dark Sun	259 F	○ Maleficium	122 F	○ DR CHESTEL	98 F
○ ● Liberté	225 F	○ ● SHAMANS: Hidden path	95 F	○ ● Ecran Dr Chestel	89 F
○ ● Ivory Triangle boxed	149 F	○ ● Deadly legacy	95 F	○ DREAMPARK	115 F
○ Al-Quadim	179 F	○ ● Pax Dei	139 F	○ ● EMPIRE GALACTIQUE	89 F
○ Dozen & One advent.	139 F	○ ● Iberia	95 F	○ Encyclopédie Gal. 1	125 F
○ Role Aids		○ ● AVT CHARLEMAGNE	115 F	○ Encyclopédie Gal. 2	140 F
○ Demons	169 F	○ ● AVENTURES EXTRA.	59 F	○ ● EMPIRES & DYNAST.	245 F
○ ● To hell & back ag.	169 F	○ ● BERLIN XVIII	ND	○ Anashiva Rehna 1	79 F
○ Dentizens of Vecher.	95 F	○ Ecran du maître	89 F	○ Anashiva reahna 3	89 F
○ Dungeons & Dragons	265 F	○ ● Marxmen 12.35	144 F	○ GURPS	ND
○ Rules cyclopedia	189 F	○ Berliner Nacht	126 F	○ ● Conan	159 F
○ Wrath of immortals	152 F	○ ● BITUME MK5	139 F	○ ● Magic	139 F
○ ALIENIDS	139 F	○ Ecran Bitume	89 F	○ ● HAWKMOON	248 F
○ ● ALL-STAR WREST.	149 F	○ Paris-Brest	109 F	○ Ecran + scénario	88 F
○ ● AMAZING FAERIE	189 F	○ ● BLOODLUST	238 F	○ L'île brisée	134 F
○ ● AMAZING BUGHUNT	189 F	○ Ecran du maître	99 F	○ La France	228 F
○ AMBER	175 F	○ Flocons de sang	144 F	○ La Pirate des Mondes	138 F
○ ANIMONDE	165 F	○ Poussière d'ange	144 F	○ Le Kamarg	126 F
○ Arc en ciel des ténér.	109 F	○ Enclume et marteau	144 F	○ Empire ténébreux	138 F
○ Larmes de jalousie	109 F	○ Souvenirs de guerre	144 F	○ ● HEAVY METAL	228 F
○ AP.DE CTHULHU 5	199 F	○ Les Joyaux de Pole	159 F	○ Ecran du maître	89 F
○ Ecran du maître	69 F	○ ● Contes & légendes	144 F	○ Urban Guerilla	126 F
○ Supplement cthulhu	99 F	○ ● CAPITAINE VAUDOU	59 F	○ Killing Teknology	126 F
○ Les années folles	289 F	○ ● CIE DES GLACES	89 F	○ ● HURLEMENTS	199 F
○ Cthulhu by gaslight	119 F	○ ● CYBERPUNK	237 F	○ Hurlélune 2	89 F
○ Cthulhu 90	119 F	○ Solo of fortune	119 F	○ Hurlélune 3	89 F
○ Monstres de Cthulhu	99 F	○ Chrome	126 F	○ Hurlélune 4	89 F
○ Masques Nyarlatotep	167 F	○ Night City	219 F	○ Hurlélune 5	126 F
○ Rejeton d'Azathoth	119 F	○ Forion Hope	138 F	○ Hurlélune 6	126 F
		○ Protect & serve	144 F	○ ● IN NOMINE SATANIS	209 F
		○ Enfants de la nuit	144 F	○ Ecran du maître	99 F
		○ Corporation report 1	69 F	○ Baron Samedi	126 F
		○ Corporation Report 2	69 F	○ Mors Ultima Ratio	126 F
				○ Daemonix Remix	126 F
				○ Il était une fois	126 F
				○ Mindstorm	126 F
				○ Inch Allah	126 F
				○ Scriptarium Veritas	189 F
				○ Demencia profundis	126 F
				○ Heaven & Hell	126 F
				○ STELLA Inquisitorus	238 F
				○ Ecran Stella	89 F
				○ Strichrine IV	126 F
				○ JAMES BOND	119 F
				○ Manuel Q	99 F
				○ Goldfinger	89 F
				○ Octopussy	89 F
				○ Pour votre information	96 F
				○ Vivre et laisser mourir	99 F
				○ Dangereusement votre	98 F
				○ Adversaires	159 F
				○ Goldfinger II	129 F
				○ JORUNE 3	179 F
				○ JRTM	219 F
				○ Ecran du maître	65 F
				○ Carte	65 F
				○ Moria	119 F
				○ Rogers du nord	119 F
				○ Lorien	119 F
				○ Voleurs de Tharbad	69 F
				○ Rivendell	69 F
				○ Mordor	69 F
				○ Isengard	119 F
				○ Ents de Fangorn	119 F
				○ Cavaliers de Rohan	119 F
				○ Créatures des Terres	119 F
				○ ● Assassins Dol-Amroth	69 F
				○ Atlas of Middle Earth	165 F
				○ Guide to Middle-Earth	75 F
				○ Calendrier Tolkien	129 F
				○ Lords of Middle-Earth 1	119 F
				○ Lords of Middle-Ear.2	119 F
				○ Lords of Middle-Ear.3	119 F
				○ Northwestern M.E.	179 F
				○ Figurines JRTM	
				○ Cie de l'Anneau (9 f.)	109 F
				○ Le Hobbit (9 fig.)	109 F
				○ LA VALL. DES ROIS	285 F
				○ LA TABLE RONDE	209 F
				○ LEGENDES CELTIQU.	189 F
				○ L'OEIL NOIR	185 F
				○ Règles avancées 1	185 F
				○ Règles avancées 2	185 F
				○ Havena	185 F
				○ MAITRES MONDES	100 F
				○ ● Les Carnets N°1	40 F
				○ L'ULTIME EPREUVE	159 F
				○ MALEFICES	249 F
				○ Lisière de la nuit	99 F
				○ Bestiaire	119 F
				○ MEGA III	49 F

* offre spéciale valable exclusivement par correspondance, uniquement sur les produits présentés sur cette double-page sous présentation de cette publicité. Les remises sont à appliquer directement par l'acheteur.

NOM
 PRENOM
 N° RUE
 CP
 VILLE

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

LE TEMPLE DU JEU

62 rue du Pas St-Georges BP 47 - 33036 BORDEAUX Cedex - Tel 56 44 61 22

Notre **MAGASIN de BORDEAUX** et notre organisme de **VENTE PAR CORRESPONDANCE** seront ouverts **tout l'ETE** sans interruption.

Des parties libres, des initiations, des surprises tout au long de l'été au Temple De Bordeaux

Le Samedi 21 aout, venez rencontrer **Frédéric Weil**, auteur de **NEPHILIM**, qui viendra au Temple présenter son jeu !

Note: les jeux présentés avec un "□" sont en français, avec un "○" sont en anglais. Les jeux précédés d'un "●" sont nouveaux. **Liste complète de nos jeux sur simple demande.**

LE TEMPLE DU JEU - 62 rue du Pas St-Georges BP 47 - 33036 BORDEAUX Cedex

□ MERCENAIRES	139 F	○ <i>Imago</i>	69 F	□ <i>Le Cauchemar</i>	59 F		
□ <i>La Valise Bleue</i>	89 F	□ STAR WARS	139 F	□ <i>Aysle</i>	59 F		
□ <i>Les Premiers Pas</i>	85 F	□ <i>Guide Star Wars</i>	109 F	□ <i>Grimoire Pixaud</i>	59 F		
□ <i>Opération Aigle blanc</i>	83 F	□ <i>Chasse à l'homme</i>	59 F	○ <i>Infiniverse Update 2</i>	149 F		
□ <i>Opération Triangle</i>	95 F	□ <i>Commando Shantipol</i>	59 F	○ <i>No quarter given</i>	99 F	□ BLOOD BOWL 2	389 F
□ <i>Ecran + scénario</i>	99 F	□ <i>Matériel de campagne</i>	89 F	□ VAMPIRES	189 F	□ <i>Supplément aux règles</i>	159 F
□ NEPHELM	224 F	□ <i>Guide de l'Empire</i>	119 F	□ <i>Ecran</i>	79 F	□ <i>Stars</i>	159 F
□ <i>Ecran Nephilim</i>	39 F	□ <i>Bataille soleil d'or</i>	64 F	□ <i>Des cendres aux cendres</i>	109 F	□ WARHAMMER Battle	399 F
□ <i>Les veilleurs</i>	79 F	□ <i>Outerspace</i>	68 F	□ <i>Les liens du Sang</i>	69 F	□ <i>- Magie</i>	279 F
□ <i>Les Templiers</i>	179 F	□ <i>Supplément aux règles</i>	108 F	□ <i>Succubus club</i>	75 F	□ <i>- Armée de l'Empire</i>	130 F
○ <i>Le Lion Vert</i>	119 F	□ <i>Guide alliance rebelle</i>	139 F	□ <i>Aliens hunger</i>	97 F	□ <i>- Armée Haut-Elfe</i>	130 F
□ PARANOIA	169 F	□ <i>Pluie d'étoiles</i>	68 F	□ <i>Milwaukeee by night</i>	75 F	□ <i>● Armée Orcs/Gobelins</i>	130 F
○ <i>Recycled pack</i>	79 F	□ <i>Récupérateurs</i>	68 F	□ <i>Awakening diablerie</i>	75 F	□ FORMULE DE	299 F
□ PENDRAGON	248 F	□ <i>Starfighters battle b.</i>	79 F	□ <i>World of darkness</i>	113 F	□ <i>- Circuit Magny-Cours</i>	129 F
□ <i>Ecran + scénario</i>	88 F	□ <i>Manuel general crack.</i>	85 F	□ <i>Hunters hunted</i>	75 F	□ <i>- Circuit de Monza</i>	129 F
□ <i>Chevaliers aventureux</i>	210 F	□ <i>Domaine du mal</i>	75 F	□ <i>Mummy</i>	113 F	□ <i>- Circuit Hockenheim</i>	129 F
○ <i>Sang & luxure</i>	144 F	□ <i>Guide Etoile Noire</i>	98 F	□ <i>Guide to Sabbath</i>	97 F	□ <i>- Circuit Spa</i>	129 F
○ <i>Beaumains OI O2</i>	22 F	○ <i>Coordonnées d'Isis</i>	75 F	□ <i>Clanbook Brujah</i>	79 F	□ FULL METAL PLANETE	329 F
○ FRINGEWORTHY	169 F	□ <i>Heir to the Empire</i>	139 F	□ <i>Anarch's Cookbook</i>	113 F	□ <i>- Plateau modulaire</i>	99 F
○ INCURSION	169 F	○ <i>Gamemaster handb.</i>	149 F	□ <i>Clan book: Gangrel</i>	82 F	□ SPACE MARINE	399 F
○ BUREAU 13	169 F	□ <i>Dark Force rising</i>	165 F	□ <i>Children of Inquisition</i>	127 F	□ <i>● Armée Imperium</i>	239 F
□ REVE DE DRAGON	150 F	○ <i>Galaxy G.8 Scouts</i>	127 F	□ WARHAMMER	189 F	□ SPACE HULK	359 F
□ <i>Cidre de Narhuit</i>	40 F	○ <i>G.G.9 Fragments Rim</i>	125 F	□ <i>Ecran du maître</i>	139 F	□ <i>- Deathwing</i>	239 F
□ <i>Bonheur des ziglutes</i>	55 F	○ <i>Star Wars 2</i>	215 F	□ <i>Personnage</i>	99 F	□ <i>- Genestealer</i>	239 F
□ <i>Les Larmes d'Ashani</i>	55 F	□ Figurines Star Wars		□ <i>Campagne impériale</i>	55 F	□ RES PUBLICA Roma.	379 F
□ <i>Sacré pinceau à barbe</i>	69 F	(blisters 3 figurines)		□ <i>Mort sur le reik</i>	159 F	□ DUNE	299 F
□ <i>Trésor de Black Squirel</i>	75 F	Herors □ 1 □ 2		□ <i>Middenheim</i>	119 F	□ BATTLETECH	249 F
□ <i>Monde de rêve de dr.</i>	85 F	Stormtroopers		□ <i>Pouvoir derrière trone</i>	139 F		
□ ROLEMASTER	299 F	□ 1 □ 2 □ 3		□ <i>Kislev</i>	149 F		
□ <i>Ecran du maître</i>	69 F	Rebels □ 1 □ 2 □ 3		□ <i>Repose sans paix</i>	149 F		
□ <i>L'horreur d'Orgillon</i>	69 F	□ <i>Utilisateurs de Force</i>		□ <i>L'Empire en flammes</i>	149 F	□ <i>Fire in the East</i>	786 F
□ <i>Creatures & tresors</i>	139 F	□ <i>Chasseurs de primes</i>		□ <i>Seigneur des liches</i>	119 F	□ <i>Scorched Earth</i>	629 F
□ <i>Companion 1</i>	129 F	○ <i>L'Empereur</i>		□ <i>Compagnon</i>	119 F	○ <i>S&T O152 O153 O154</i>	139 F
○ <i>Companion 2</i>	119 F	□ STORMBRINGER		□ <i>Feu dans la montagn.</i>	119 F	○ <i>O155 O156 O157 O158</i>	139 F
○ <i>Companion 3</i>	119 F	□ <i>Ecran 2' edition</i>		□ <i>Sang dans les ténèbres</i>	109 F	□ <i>Command O5 O16 O17</i>	139 F
○ <i>Companion 4</i>	129 F	□ <i>Demons & magie</i>		□ <i>Mort sur son rocher</i>	109 F	□ <i>O18 O19 O20 O21 O22</i>	139 F
○ <i>Companion 5</i>	129 F	□ <i>Loup blanc</i>		□ <i>Complément Descartes</i>	40 F	□ <i>Ailes de la Gloire</i>	269 F
○ <i>Companion 6</i>	129 F	□ <i>Pirate des mondes</i>		□ <i>Guerre royaume nain</i>	119 F	□ <i>● Kharkov</i>	289 F
○ <i>Shadow world 2</i>	229 F	□ <i>Chant des Enfers</i>		□ <i>Sombre aile de la mort</i>	129 F	□ <i>● Kursk</i>	229 F
○ <i>Gethaena underearth</i>	139 F	□ <i>Sorciers de Pan Tang</i>		□ <i>● Chateau Drachenfels</i>	129 F	□ <i>● Moskva</i>	229 F
○ <i>Alchemy companion</i>	189 F	○ <i>Sea kings of purple T.</i>		□ WEREWOLF	145 F	□ SPQR	475 F
○ <i>Oriental companion</i>	129 F	□ <i>Pertils dans jeunes Roy.</i>		□ <i>Rite of passage</i>	144 F	□ <i>- War Elephant</i>	165 F
○ <i>● Arms companion</i>	139 F	□ TALISTANTA 3		□ <i>Ecran</i>	149 F	□ <i>- Consul for Rome</i>	199 F
□ RUNEGEST (livre)	248 F	○ <i>Worldbook</i>		□ <i>Rage across New York</i>	129 F	□ <i>World in Flames</i>	649 F
□ <i>Ecran du maître</i>	88 F	□ <i>Archæaen codex</i>		□ <i>T-Shirt</i>	75 F	□ <i>- Planes in flames</i>	255 F
□ <i>Monts arc-en-ciel</i>	128 F	○ <i>Geographica</i>		□ <i>Ways of the wolf</i>	75 F	□ <i>- Fatal alliances</i>	199 F
□ <i>Genertela</i>	199 F	○ <i>Scent of the beast</i>		□ <i>Book of the wyrm</i>	126 F	□ <i>Victory in normandy</i>	149 F
□ <i>Ruines hantées</i>	88 F	○ <i>● Quantrigue</i>		□ <i>● Valkenburg Foundation</i>	95 F	□ <i>4 battl.of ancient w.</i>	289 F
□ <i>Les Secrets Oubliés</i>	210 F	○ TEKUMEL (World)		□ <i>● Under blood red moon</i>	95 F	□ <i>Guderian's blitzkrieg</i>	315 F
□ <i>Guerriers du Soleil</i>	210 F	○ <i>● Adventures II/II</i>		□ <i>Eye of all-seeing I</i>	32 F	○ <i>Mustangs</i>	265 F
□ <i>King of Sartar</i>	124 F	□ TORG		□ WARHAMMER BATTLE		○ <i>● Here come the rebels</i>	319 F
○ <i>River of Cradles</i>	185 F	□ <i>Ecran du maître</i>		□ <i>Mercenaires Ogres</i>	349 F	○ <i>● Tank war (Xeno)</i>	149 F
○ <i>Tales of R. moon 9</i>	25 F	□ <i>Carte de la destinée</i>		□ <i>Archers orques sauvages</i>	69 F	○ <i>● Mont St-Jean</i>	379 F
○ <i>● Tales of R.moon 5(R)</i>	29 F	□ <i>Terre vivante</i>		□ <i>Etat-Major Orques sau.</i>	84 F	□ <i>Ranger</i>	289 F
○ <i>● Shadow's borderland</i>	189 F	□ <i>Calice des possibilités</i>		□ <i>Trablons nains chaos</i>	153 F	○ <i>● Seven days battles</i>	339 F
□ SHADOWRUN 2	249 F	□ <i>Empire du nil</i>		□ <i>Centaures taureaux</i>	95 F	○ <i>● Napoleon's frst batt.</i>	339 F
□ <i>Supplément Descart.</i>	40 F	□ <i>Cité éternelle</i>		□ <i>"porte-étendard"</i>	95 F	○ <i>● War for motherland</i>	315 F
○ <i>Ecran + scénario</i>	59 F	□ <i>Cyberpapauté</i>		□ <i>Lance-roquettes nain ch.</i>	119 F	○ <i>● Remagan</i>	165 F
○ <i>Tirez sur le Dragon</i>	75 F	□ <i>Chevalier des tempêt.</i>		□ <i>Grand Taurus nain cha.</i>	199 F	○ <i>● Crisis Korea 1995</i>	349 F
○ <i>Animals of Europe</i>	159 F	□ <i>Royaume ténébreux</i>		□ <i>Drapeaux Hauts Elfes</i>	59 F	○ <i>● Smithereens</i>	289 F
○ <i>Tv Tairngire</i>	149 F			□ <i>Géant</i>	59 F	○ <i>● Midway</i>	235 F

Comment effectuer votre commande ? Cochez les jeux que vous souhaitez commander, notez vos Nom et adresse et envoyez-nous ces 2 pages accompagnées de votre règlement (sans oublier les 35 F de frais de port !). Vous pouvez aussi effectuer votre commande sur papier libre.

□ Je désire recevoir ma commande enveloppée et élégamment présentée avec du papier cadeau.

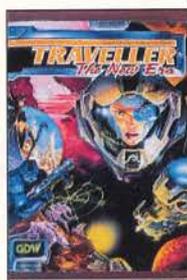
TÊTES D'AFFICHE

Les jeux viennent d'arriver: premières impressions. A propos des abréviations au-dessus du nom des jeux: V.F. signifie en français dans le texte; V.O. signifie écrit en étranger.

Jeu de rôle en V.O.

TRAVELLER THE NEW ERA

Autres temps, autres mœurs



Apparu pour la première fois en 1977, Traveller est le plus ancien jeu de rôle de science-fiction... ou plutôt de space opera, comme les dessins très « kitch » de la couverture de cette nouvelle édition le montrent amplement. En seize ans, cet ancêtre a connu bien des changements et des évolutions, gagnant en réalisme

et en jouabilité à chaque nouvelle incarnation. Dernière édition en date, The New Era se distingue des précédentes par une volonté évidente de mieux coller aux goûts des joueurs des années quatre-vingt-dix. Fini le bel optimisme des versions antérieures qui décrivaient un univers « idéalisé », même s'il n'était pas toujours de tout repos. Aujourd'hui, après une terrible catastrophe, c'est avec une société stellaire en pleine déliquescence que les joueurs vont pouvoir se colleter. Vous avez dit « crise » ?

Cette nouvelle version se présente sous la forme d'un énorme pavé à couverture souple de 385 pages au texte dense, émaillé d'illustrations de bonne facture. On y retrouve certains éléments qui ont fait la réputation du jeu, comme ce fameux système de génération de personnage (près de 60 pages de règles !) qui permet au joueur de TOUT savoir sur le passé de son alter ego. Mais il convient également de citer d'excellents systèmes de création de planètes et de commerce interstellaire, deux aventures bien conçues, des dizaines de page d'histoire et de descriptions, etc. Bref, il s'agit là d'une édition très complète... à tel point qu'un meneur de jeu imaginatif n'aura pas besoin d'acquiescer d'autres suppléments pour jouer pendant des années.

Il est toutefois regrettable que Traveller souffre encore de certains défauts, le principal tenant à la relative complexité de ses règles qui risque de rebuter (à tort) plus d'un débutant. Pourtant The New Era est un excellent jeu, digne de la légendaire saga de Traveller. Son univers est plus « ouvert » que ceux de ses concurrents (Star Wars en tête) et pourra séduire les fans de SF des années cinquante qui n'ont jamais accroché à la mode cyberpunk. Alors, si vous voulez voyager dans les étoiles, voici un passeport de qualité !

Jean Balczesak

*Jeu de rôle en américain
publié par GDW.*

Jeu de rôle en V.F.

LE PEUPLE SYLVESTRE

La génération Simulacres



Savez-vous comment réfléchissent les elfes, comment ils s'habillent ou se reproduisent, quelles sont leurs croyances, leurs maladies, leur code d'honneur, leurs religions, leurs légendes, leurs chants, leurs coutumes, leurs fêtes et leur magie ? Non ! Alors vous n'avez pas encore lu Le Peuple sylvestre...

Ce gros supplément pour Simulacres (près de 300 pages) décrit dans tous les détails la Terre primaire, un monde recouvert de mers et de forêts, peuplé exclusivement d'elfes qui se meurent d'ennui... C'est une véritable immersion dans un autre univers, on est assailli d'informations de toutes parts, exactement comme si on venait réellement d'y débarquer. On ne sait où donner de la tête : coutumes des elfes, flore, faune, monstres,...

Il y a tellement de choses à découvrir, et à se souvenir, que par moments on frise la noyade ! Depuis RuneQuest (Trollpack, Pavis...), on n'était plus habitué à un tel luxe de détails... Point de vue références, Le Peuple sylvestre est un cocktail réussi de RuneQuest (la nature végétale des elfes), ElfQuest et Rêve de Dragon (pour l'inspiration onirique de la magie). Mais peu importe d'où viennent les ingrédients, la sauce est bonne et originale...

Mais le plus remarquable dans ce travail, ce n'est pas sa richesse, ni son ampleur, mais l'âge de son auteur : seize ans... Un pur produit de la génération Simulacres ! Voilà qui est prometteur pour les années à venir... Seul regret : la présentation, à la machine à écrire, est austère ; mais c'est un travail amateur qui reste d'une grande qualité. De plus, un premier supplément de 40 pages, comprenant des précisions de règles et des scénarios, est offert gratuitement aux acheteurs du jeu.

Pierre Lejoyeux

Ce jeu de rôle est un Univers Simulacres autoédité. On se le procure par correspondance auprès de Damien Jendrejeki, 69 rue Jean Jaurès, 93130 Noisy-le-Sec. Prix : 100 F (dont le supplément) port compris.

Pour Pendragon, en V.F.

CHEVALIERS AVENTUREUX

Attention, chef-d'œuvre !

Ce supplément d'une qualité exceptionnelle regorge d'informations sur le monde de Pendragon, et ouvre de nouveaux horizons aux joueurs comme aux meneurs de jeu. On y trouve notamment un système de création de personnage beaucoup plus étoffé que celui des règles de base. Désormais, votre chevalier ne sera plus obligatoirement l'aîné d'une illustre famille de Salisbury mais pourra appartenir à l'un des sept peuples du monde de Pendragon : Cymris (Bretons), mais aussi Irlandais, Romains, Saxons, Pictes, Occitans et Français ; tous sont présentés avec leurs coutumes et leurs particularités culturelles. La religion, l'origine sociale, le rang d'aïnesse et la fortune sont également pris en compte. A cela s'ajoute un véritable atlas arthurien, qui détaille les différentes régions de Grande Bretagne, mais aussi les Iles de l'Ouest (Irlande), la Petite Bretagne, la France et la Gaule occitane (patrie de Lancelot selon Greg Stafford), avec pour chaque contrée des renseignements sur sa culture, son roi ou son seigneur, son armée, ses hauts

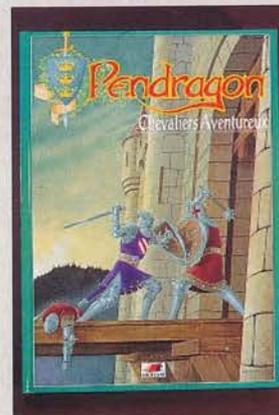
lieux et ses curiosités locales.

Comme si cela ne suffisait pas à faire votre bonheur, Chevaliers Aventureux dit tout ce qu'il faut savoir sur la noblesse, les ordres de chevalerie, la femme

et son rôle dans la société médiévale, les différentes religions, l'argent, les chevaux, la mode, les armures, les tournois, les banquets, les parties de chasse, sans oublier la magie et le Pays des Fées, tout cela en 160 pages... En bref, un supplément dense, riche (hélas un peu cher), qui combine le plaisir de lire au plaisir de jouer, inépuisable et indispensable.

Olivier Legrand

Supplément pour le jeu de rôle Pendragon, édité en français par Oriflam. Prix indicatif : 210 F.



Pour Gurps, en V.F.

GURPS MAGIE

Le livre des magies

Après un faux départ donné par Corrège, voici enfin le début de la déferlante Gurps dans les boutiques ; grâce à la collaboration Steve Jackson Games/Siroz Productions. À la pointe du raz de marée se trouvent Gurps Conan, longtemps attendu, et Gurps Magie... S'il est un élément incontournable des univers fantastiques, c'est bien la magie. Il existe des dizaines de systèmes de magie issus de l'imagination d'auteurs de jeu ou de roman. Ces systèmes donnent leur originalité aux mondes et en sont partie intégrante, comme par exemple l'Isho de Jorune, les sorts divins de RuneQuest

ou les démons de Stormbringer. La gamme Gurps, fidèle à sa vocation d'universalité, ne pouvait se passer d'un ouvrage exclusivement consacré à la magie et regroupant les principaux systèmes. Ainsi naquit Gurps Magie, un gros catalogue de plus de 100 pages, recelant toutes les magies : noire, blanche, illusoire, élémentaire, nécromantique, invocatoire, alchimique, runique, divine et j'en passe... Contrairement à ce que l'on pourrait croire, il ne s'agit pas là d'un fourre-tout à la Donjons & Dragons, mais plutôt d'une aide de jeu destinée à tous les mondes « magiques » de la gamme Gurps. En effet, la plupart des livres de mondes heroïc fantasy s'y réfèrent (de même que les mondes de science-fiction s'appuient sur Gurps Space), ce qui rend son achat presque indispen-

sable... Les auteurs de Gurps sont aussi à l'aise dans la description d'univers que dans la rédaction de pures aides de jeu comme Gurps Magie. Dans les deux cas, on retrouve le même souci de richesse et de synthèse... et la même réussite. Vous pouvez donc acheter les yeux fermés ! Si vous désirez vous lancer dans Gurps, peut-être même adapter un monde particulier à ce système de jeu, alors Gurps Magie vous est indispensable. Sinon, vous pouvez vous en passer, du moins tant que vous ne mettez pas les pieds dans la caverne d'un dragon...

Pierre Lejoyeux

Supplément pour le jeu de rôle Gurps, édité en français par Ideojeux. Prix indicatif : 139 F.

Pour Nephilim, en V.F.

LES TEMPLIERS

Le fond, mais pas la forme

Un beau gros supplément, pour un jeu de rôle tout neuf, c'est exactement ce qu'il faut pour prouver aux joueurs que l'éditeur assure un suivi sérieux de son jeu. Ce pavé de 143 pages représente une somme de recherches et d'investigations (quasi) historiques considérables. Le contexte de Nephilim, tel que décrit dans le livret de base, en est renforcé dans l'esprit des meneurs de jeu et des joueurs.

Trois scénarios sur 40 pages (deux scénarios et un synopsis) viennent compléter le tableau, mettant en scène les éléments dévoilés dans la partie purement background.

On y apprend des choses intéressantes sur la vie, les mœurs, les caches secrètes et les lieux interdits défendus par les templiers, ainsi que la façon dont ils luttent contre les Nephilim. Les différents niveaux d'initiation y sont détaillés, pour mieux comprendre la nature de la toile d'araignée existant entre les obédiences diverses de ce qui est le principal et plus acharné ennemi des Nephilim, depuis des siècles et des siècles, amen.

Si le travail de recherche est bon, il est difficile d'en dire autant de celui de la mise en page

du livret. La maquette est « approximative », avec des erreurs rendant la lecture parfois un peu délicate. Mais surtout, en plusieurs endroits, ce sont des fins de paragraphes entiers qui ont disparu... Multisim diffuse un errata auprès de toutes les bonnes boutiques, mais vous pouvez aussi contacter directement l'éditeur pour vous le procurer. Il semble que tout soit mis en œuvre pour que cela ne se reproduise plus. Le prochain supplément est pour bientôt...

André Foussat

Supplément n° 2 pour Nephilim. Couverture quadri, 143 pages noir et blanc. Éditeur : Multisim. Prix : 179 F.

Pour Werewolf, en V.O.

BOOK OF THE WYRM

Apocalypse, quand tu nous tiens...

On ne sort pas indemne de la lecture de ce supplément, qui pour être franc ne fait pas dans l'optimisme de bon aloi. A dire vrai, il émane de ces pages une telle noirceur qu'on est tenté de penser – un peu comme pour L'appel de Cthulhu – que les personnages n'ont pas la moindre chance. La Pentex Inc., cet agent du Wyrms qui détruit la Terre à petit feu, possède un pouvoir démesuré et ne recule devant rien pour parvenir à ses fins. Le plus gros chapitre lui est consacré avec

notamment une présentation des directeurs de la compagnie : une inénarrable galerie de sadiques propres sur eux et totalement cinglés. A elle seule, Pentex représente déjà une menace terrifiante, et exerce sur le monde un contrôle quasi absolu, mais le Wyrms possède bien d'autres atouts, au premier rang desquels se trouve la tribu perverse des Black Spiral Dancers, plus une série de créatures monstrueuses que ne renierait pas Azathoth lui-même. Sympathique également, la description de Malfeas, un royaume spirituel créé par le Wyrms, qui ferait passer l'Enfer de Dante pour une annexe gentille du Club

Med... Pauvres garous ! On comprend que le courage soit la vertu qu'ils estiment le plus : il en faut pour y croire encore, dans un monde pourri jusqu'à la moëlle, dévoré par la corruption, et à ce point rongé par le mal ! Le Book of the Wyrms est un ouvrage sombre et beau, mais il fait de Werewolf un jeu finalement mille fois plus manichéen que Vampire.

Fabrice Colin

Supplément pour le jeu de rôle Werewolf, publié en américain par White Wolf. Prix indicatif : 150 F.

Pour Cyberpunk, en V.F.

LES ENFANTS DE LA NUIT

Cybernétique contre crocs : un mélange détonnant

Les nuits sordides de Night City, les bars louches, les prothèses chromées qui luisent sous les enseignes lumineuses, les boostergangs toujours prêts à vous mettre en pièces pour quelques eurodollars, tout cela

vous est familier. Mais au cœur de cette nuit que vous connaissez si bien se cache un autre monde, parallèle au vôtre, celui des vampires et des loups-garous...

Ces créatures de la nuit nous empoisonnent la vie depuis des siècles, alors pourquoi pas dans notre avenir proche ? Partant de ce postulat, lanus Games (un éditeur canadien anglophone) nous a concocté un supplément d'une centaine de pages incluant ces petits monstres dans les rues de Night City, et Oriflam l'a traduit. Tout y est : la vie des vampires et des loups-garous en 2020, les sociétés secrètes qui les combattent, la gestion des pouvoirs psy, la création de per-

sonnage, etc. De quoi bousculer la routine de vos joueurs (vous savez, corpo, cyberpsycho, complot!)... Et même d'ébranler leur toute confiance dans leurs prothèses chromées... Un conseil ! Faites-leur la surprise !

lanus Games ne s'en tient pas là. Des scénarios (des trilogies, excusez du peu...) sortent actuellement pour étoffer l'ensemble (voir Prévisions météorologiques p. 14 de CB 75).

Pierre Lejoyeux

Supplément non officiel pour Cyberpunk, créé par lanus Games et traduit par Oriflam. Prix indicatif : 144 F.



Jeux de rôle en V.O.

AMAZING ENGINE



For
Faerie,
Queen
&
County,
Bug-
hunters

Sans annonce ni trompettes, TSR nous gratifie d'un tout nouveau système de jeu « universel ». En effet, possédant le magazine de science-fiction Amazing, cette société a développé une série d'univers de jeu de rôle avec une base simple, sans doute pour s'adresser à un plus large public. Chacun des jeux se composera d'un livret de 32 pages (le System Guide) que l'on peut n'acheter qu'une fois et qui décrit les mécanismes de base du système de jeu, et d'un livret « d'Univers » de 128 pages plus une carte, qui fournit des règles complémentaires et décrit un univers de jeu en détail.

En ce qui concerne le système, il s'agit de définir un personnage par quatre habiletés de base (Physique, Intellect, Spirit et Influence), qui se décomposent chacune en deux attributs (les caractéristiques en fait). Ces attributs sont des pourcentages qui donnent les bases des actions. Pour terminer le personnage, il suffit de choisir une profession, qui détermine ses talents. Un regret : le système ne fonctionne pas seul car les notions de points de vie, et même les bases des talents, sont spécifiques à chaque univers et ne sont donc pas dans le système de base.

Pour jouer, il faut absolument un univers. Deux sont proposés pour l'instant :

For Faerie, Queen & County décrit une Angleterre victorienne où la magie et les peuples féeriques existent. Certains aident l'humanité, d'autres veulent la régenter. Très sympathique, bien fait ; fortement influencé par la géniale série des enquêtes de Lord Darcy : un Sherlock Holmes alternatif aidé par un Watson magicien (par Randal Garrett Jr, chez Temps Futurs, épuisé et difficile à trouver).

Bughunters est tout simplement un jeu de space opera où vous incarnerez le clone d'un être humain, entraîné à la chasse aux « aliens », et envoyé les combattre au fin fond de l'espace.

En fait, Amazing Engine reprend le système des univers Gurps. Les mondes sont bien décrits et fonctionnent sur un système commun, on leur reprochera de manquer de scénarios (aucun pour For Faerie... et quelques propositions pour Bughunters).

Quant au système, même s'il a une base proche de Simulacres, il n'est pas complet et nécessite des suppléments pour être utilisable. Attention : ce n'est pas signalé sur les livrets mais ce système utilise des dés à 10, 8 et 6 faces.

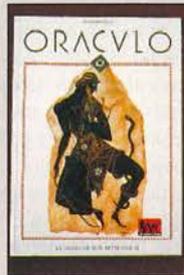
Pierre Rosenthal

Jeux de rôle édités en américain par TSR.
Prix indicatif de l'ensemble
Système Guide plus Univers : 190 F.

Jeux de rôle en V.O.

ORÁCULO

C'est ton des-tin !



Il n'existait pas encore de jeu de rôle spécifiquement consacré à la mythologie grecque ! Ce sont les Espagnols qui ont comblé cette regrettable lacune. Regrettable, car la richesse de cet univers (la Grèce vers l'an mil avant notre ère) vaut largement celle d'autres sujets de jeu largement exploités.

Pensez donc : vous pouvez faire face à une foule de monstres bien sympathiques, tels qu'une hydre, un cyclope ou une magicienne aussi sculpturale que dangereuse. Et en prime, les dieux et déesses descendent régulièrement de leur Olympe pour intervenir dans vos petites affaires.

A part ce décor appétissant, le principe d'Oráculo revêt une certaine originalité. L'objectif des joueurs est d'accomplir leur destinée, en obéissant à l'oracle de Delphes. Il leur faut donc se rendre dans le sanctuaire, où la pythie s'exprimera par énigmes. Puis, il leur faudra comprendre, au fil de leurs aventures, ce que voulait dire l'oracle. Enfin, ils devront en accomplir les prescriptions. Le tout, sous la direction d'un maître de jeu baptisé la Parque (Moira).

Les mécanismes sont simples, voire simplistes. Le jeu, qui se présente sous la forme d'un livret de 128 pages, est soigneusement expliqué. Il existe six classes de personnage : le colon (citoyen-paysan de base), l'asclépiade (une sorte de prêtre-médecin), l'athlète (imaginez-vous vainqueur aux Jeux olympiques !), le guerrier spartiate (soldat professionnel de naissance), la sibylle (une sorte de magicienne adepte de la divination) et l'amazone (machos, prenez garde !). Leurs caractéristiques sont obtenus en modifiant un chiffre de base selon un jet de dé. Une action de base est réussie si la somme d'un dé et de la caractéristique concernée est au moins égale au chiffre de difficulté décidé par la Parque. Le livret inclut un glossaire des nombreux humains, monstres et dieux que les joueurs peuvent rencontrer, des cartes « d'époque », la foule habituelle de tables variées, etc. Sachez encore qu'un personnage peut aspirer à devenir héros, demi-dieu et même immortel ! Mais pour ce faire, il faudra se procurer le livret n° 2, à paraître...

En résumé, un jeu très original et idéal pour se dépayser. Condition sine qua non : lire l'espagnol. Mais que ne ferait-on pour l'amour d'Aphrodite ?

Frank Stora

Jeux de rôle en espagnol
publié par Joc International
(Sant Hipòlit 20, 08030 Barcelona).

Et toujours les nouveautés dès parution
sur 3615 CASUS rubrique NOU.

Wargame en V.O.

LA BATAILLE DE MONT-SAINT-JEAN

Waterloo, énorme plaine...

Voici donc le troisième et dernier module de la campagne de Belgique dans la série « Les batailles dans l'âge » de Clash of Arms. Il comprend un épais livret spécifique

(règles, scénarios et historique), trois aides de jeu fort pratiques et quatre magnifiques et très grandes cartes. Les pions sont, et pour cause, dans les boîtes de Ligny et Quatre Bras que vous devrez posséder si vous voulez en découdre sur le plateau de Mont-Saint-Jean. Le système de jeu est complexe mais d'un réalisme inégalé. Les habitués de la série ne seront pas dépayés même

si les règles spéciales pour cette bataille sont très développées (on note la présence remarquable des fusées anglaises de la batterie Whinyates). Il n'y a pas moins de six scénarios relatifs à Waterloo et quatre qui permettent de retracer la campagne en entier suivant différentes options. Si certains des premiers se liquident en une bonne soirée, il faut bien dire que le reste demande du temps et de l'espace en quantité. N'ayant ni l'un ni l'autre, je crois que je vais attendre la retraite pour me lancer dans ce monstre. Ceci dit, pour le prix de l'objet, n'hésitez pas si vous possédez déjà les deux autres jeux de la trilogie, tout cela est très beau.

Marc Brandsma

Module d'extension,
en anglais et parfois
(mauvais) français
dans le texte,

édité par Clash of Arms dans la série tactique
« Les batailles dans l'âge ».



GAMES WORKSHOP™

79, avenue Raspail - 94250 Gentilly
Tél. (1) 45 47 15 00 Fax. (1) 45 47 19 56

SPACE MARINE®

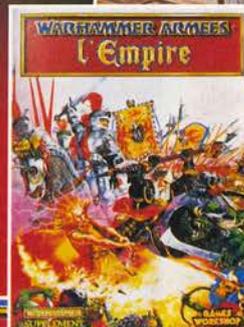
Le destin de la galaxie est dans la balance.
D'innombrables armées épiques
s'entredéchirent dans l'univers dévasté
du 41ème millénaire.

RENEGATS

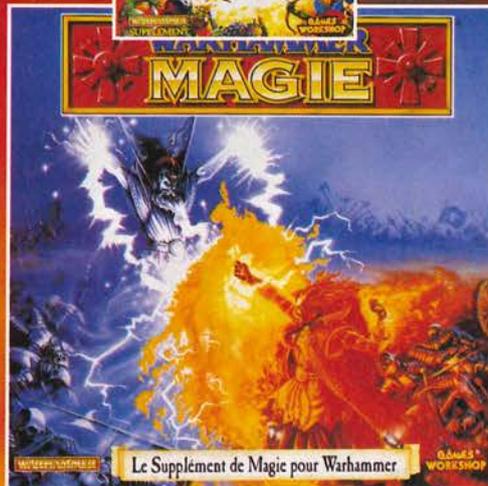
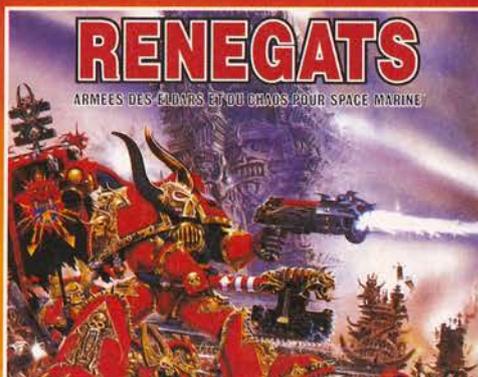
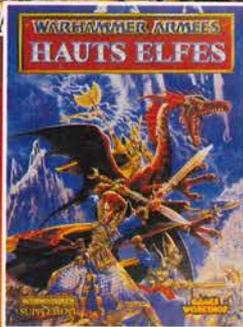
Disponible en Juillet

SEIGNEURS ORKS & SQUATS

Disponible en Septembre



LE JEU DES BATAILLES FANTASY



WARHAMMER®

Les armées fantastiques d'un monde de chaos
et de magie s'affrontent pour décider du
destin de royaumes déchirés par la guerre.

ORQUES & GOBELINS
Vient de paraître

NAINS
Disponible en Août

WHITE DWARE™

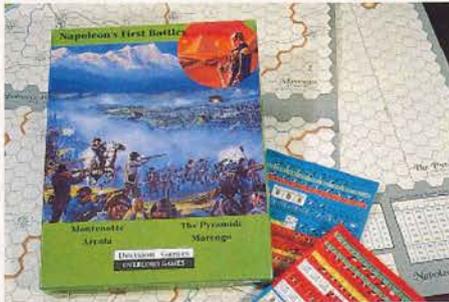
Tous les deux mois, toutes les nouveautés
Citadel, des règles additionnelles pour vos
jeux Games Workshop, des conseils de
peinture, des rapports de batailles
et bien d'autres choses encore...

Wargame en V.O.

NAPOLEON'S FIRST BATTLES

Napoléon déjà perçait sous Bonaparte

Il est bien agréable de découvrir quatre batailles rarement simulées, avec des règles simples où le classicisme n'empêche pas une certaine originalité. Certes, l'illustration de la boîte montre que le dessinateur ignore tout de la Révolution (la nôtre) et de ses armées, et ne sait pas que la minceur de Bonaparte (le général républicain) permet de le distinguer du grasouillet Napoléon (l'empereur). Mais fort heureusement, l'auteur des règles, Joseph Miranda, connaît mieux son affaire.



Quatre batailles donc : deux de la première campagne d'Italie (Montenotte et Arcole, 1796), la célèbre bataille des Pyramides (1798) et la bataille de Marengo (1800). Il serait intéressant de disputer un « double Marengo » avec le jeu en encart du hors-série Jeux de stratégie de CB. A propos de Casus, sans fausse modestie, dommage que l'esthétique des pions de Decision Games soit lamentable par rapport aux superbes pions que nous avons publiés.

Les règles sont donc simples. N'hésitez pas à utiliser d'emblée toutes les règles optionnelles, ce serait dommage de s'en priver d'autant plus qu'elles sont enfantines (sauf peut-être celle sur le repérage des unités, un peu plus lourde). La séquence de jeu est presque du type mouvement-combat-à toi, mais une phase d'artillerie la précède et une phase de ralliement la suit. On peut quitter les zones de contrôle adverses, mais on encourt alors une contre-attaque immédiate ! Un point amusant : une table d'événements aléatoires, qui peut pimenter le déroulement historique des batailles. Les amateurs trouveront bien à redire sur quelques points mineurs, mais l'ensemble est très correct et représente une bonne combinaison réalisme-jouabilité. Un dernier mot : si vous pensez être bien meilleur belliludiste qu'un ami, prouvez-le en commandant les mamelouks à la bataille des Pyramides. Si vous gagnez, c'est qu'en effet vous êtes le meilleur !

Frank Stora

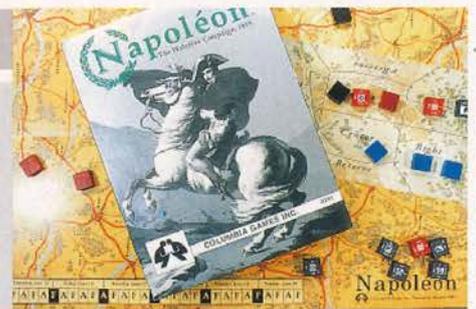
Wargame en anglais
publié par Decision Games/Overlord Games.

Wargame en V.O.

NAPOLEON, THE WATERLOO CAMPAIGN, 1815

*J'avance le fou...
euh, pardon... j'avance Ney !*

Rien à voir avec la Bataille de Mont-Saint-Jean, ceci est un jeu stratégique sur la campagne de Waterloo qui risque de surprendre plus d'un bleubite. Il a été en effet édité pour la première fois en 1974 et peu remanié depuis. Son âge canonique, pour un wargame, lui confère un charme suranné que renforcent les concepts utilisés par Columbia Games. Pas d'hexagones, mais une carte où les routes et les villes régulent les mouvements. Pas de pions en carton indiquant force et potentiels, mais des cubes en bois qu'on tourne pour indiquer la valeur de l'unité. Pas de table de combat, mais un système hyper simple de résolution : on jette un dé par point de force de l'attaquant et, suivant la comparaison entre les types des deux unités, le défenseur perd un pas sur chaque 6, 5 ou 4 qui sort. Enfin, parce qu'il faut bien se rencontrer quelque part pour livrer bataille,



une carte tactique similaire à celle de Bellum Gallicum (CB n° 68). Tout cela est très inhabituel pour un accro de la zone de contrôle mais ça fonctionne bien et permet des parties très courtes. En fait, ce jeu assez abstrait tire le wargame vers les échecs ou les jeux de pions comme ceux qui ont été présentés dans le hors-série Jeux de stratégie. Franchement, ce n'est pas ma tasse de thé, mais ce « Napoléon » est sans doute une excellente et élégante manière de faire découvrir le wargame à des néophytes. Cela dit, les gens de Columbia Games feraient bien de retourner en classe d'histoire puisque l'illustration de couverture, la même que notre hors-série, représente le passage des Alpes en 1800 !

Marc Brandsma

Wargame simple en anglais
édité par Columbia Games.

Et encore des nouveautés dès parution sur 3615 CASUS rubrique NOU.

Jeu de plateau en V.O.

MAN O'WAR

Gloire à Mahan !

Enfin du nouveau chez Games Workshop. Loin d'être une énième extension pour Warhammer Battle ou Roleplay, et tout en restant fidèle à l'univers teuton de ses prédécesseurs, Man o'War est un jeu à part entière. Il permet de simuler les conflits maritimes entre les différentes races sillonnant les mers du Vieux Monde. La boîte et le matériel sont, comme à l'accoutumée, de très bonne qualité. Tous les accessoires, même les plus futiles, sont fournis pour débiter une partie, on trouve en vrac : de nombreux icebergs et îles tropicales en carton dur pour composer le plateau de jeu, les pions de marquage nécessaires au déroulement de la partie, des cartes d'équipements pour les navires et de magie pour les divers collèges de sorcellerie, un livret de règles de 78 pages, un feuillet de 4 pages permettant l'assimilation rapide du système de jeu, et les indispensables bateaux en plastique. Les règles sont d'une simplicité déconcertante, et contre toute attente permettent de simuler les paramètres essentiels d'une bataille navale

teintée de fantastique. Après un jet déterminant l'initiative, les joueurs exploitent leurs cartes de magie (rituels aux effets destructeurs mais à la mise en œuvre délicate), s'ensuivent les mouvements puis les combats du joueur en phase, au cours desquels il lui sera possible d'éperonner, d'aborder, de faire feu, ou d'utiliser les spécificités de son vaisseau (comme de se mettre en plongée pour le Nautilus des nains). Un seul jet de dés permet de gérer la résolution de l'attaque et la localisation des dommages sur la silhouette de la cible. Les combats finis, les joueurs pourront s'attarder à repêcher les équipages des navires coulés, récupérer des cartes de magie, éteindre les incendies, investir les vaisseaux abandonnés, et s'apprêter moralement à reprendre le combat.

Un des intérêts du jeu réside dans la diversité des navires dont, malheureusement, un seul type est fourni dans la boîte. De fait, le nerf de la guerre reste une fois de plus l'argent qu'il vous faudra déboursier pour vous constituer une flotte correcte. Un navrant constat que l'on peut appliquer à toute la gamme Games Workshop.

Franck Achard

Jeu de plateau dans le monde de Warhammer,
en anglais, édité par Games Workshop.
Prix indicatif : 360 F.

BLACK RACKAM

Version Casus Belli

3615 CASUS

mot-clé BR (comme Black Rackam)

Prenez la barre d'un vaisseau pirate et croisez dans les Caraïbes pour vous approprier les cargaisons des frégates et autres boutres (pilotés par les autres joueurs). Commercez dans les îles et devenez gouverneur de l'une d'entre elles ! Gagnez des CD Laser portables, des (ré)abonnements à Casus Belli et de nombreux autres lots.

LEV Lever l'ancre
PIL Regarder du poste de pilotage
PCT Vue du poste de combat tribord
PCB Vue du poste de combat babord
ABO A l'abordage !
CAR Voir la carte

FB 14 feu par babord
avec 14 canons
FT 6 Feu par tribord
avec 6 canons

COM Commerce
TRE Trésors
REP Réparations du navire
EQU Rôle d'équipage
MER Embauche de mercenaires
MET Météo du moment

BAL Boîtes aux lettres
COU Courrier du Grand Rackam
VC Recevoir les lots
PAL Palmarès et gagnants
JOU Journal des événements
REG Règles du jeu, guide

Paramètres

Force et direction du vent
Moral de l'équipage
Hauteur de la marée
Profondeur de l'eau
Usage des pompes
cap - position
vitesse du bâtiment
Débit des pompes
Voies d'eau
Nature des boulets

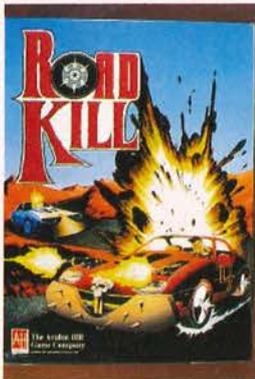


Jeu de plateau en V.O.

ROADKILL

Le Mille bornes de l'an 2000

Avec un titre comme celui-là, on pouvait s'attendre à tout. Marchant sur les traces du très méconnu Car Wars Card Game, Roadkill n'est malheureusement pas une franche réussite. Sur un principe de base très simple, celui du Mille bornes, et avec un thème accrocheur, celui d'une course d'endurance dans un monde cruel où les voitures arborent fièrement lanceurs d'huile et mitrailleuses, Roadkill ne parvient pas à trouver son public. Trop compliqué pour les néophytes (il n'y a que huit pages de règles mais elles sont particulièrement touffues) et trop aléatoire pour les stratèges, Roadkill possède des mécanismes de jeu qui auraient certainement fait son succès il y a dix ans. Avoir besoin d'un jerrican d'essence pour éviter le siphonnage de son réservoir, ou disposer d'une carte antivol pour déjouer un braqueur de voiture, donne franchement envie de chercher avidement dans le paquet les célèbres cartes de Véhicule prioritaire ou d'As de la route (cette dernière étant d'ailleurs présente sous un autre nom : Great Reflexes). Le principe du jeu est très simple. Le joueur dont la voiture est en tête peut placer devant lui des cartes de « route » qui reproduisent fidèlement le tracé à suivre. Ceux qui suivent se contentent de le rattraper en mettant des embûches sur le chemin de ceux qui suivent, les périodes de combat n'ayant lieu que lors des dépassements. Les cartes dont vous disposez conditionnent totalement vos possibilités. Bien que toutes les voitures soient équipées de mitrailleuses, vous ne pouvez les utiliser que si vous disposez de la carte correspondante, ce qui est franchement éprouvant. Dans le même ordre d'idée, certaines cartes ne peuvent être utilisées que si votre véhicule est à l'arrêt, hors, aucun véhicule ne peut s'arrêter volontairement. Devoir être en panne d'essence ou dans un fossé pour s'arrêter et pouvoir utiliser une carte est ridicule... Les règles dites « avancées » vous permettent de personnaliser votre voiture en la dotant d'accessoires fort utiles mais dont la puissance est mal équilibrée. Au chapitre des regrets : le plateau de jeu (qui représente certainement un quart du prix de la boîte) n'est utilisé que dans la version de base où l'intérêt du jeu, déjà faible, est encore limité. Ce jeu qui avait pour but de satisfaire deux publics n'arrive malheureusement pas à en séduire un seul.



Jeu de plateau
édité en américain
par Avalon Hill.
Prix indicatif :
230 F.

Croc

Jeu informatique en V.O.

SPACE HULK COMPUTER GAME

Eat metal !

C'est avec une certaine appréhension que j'attendais la version informatique de mon jeu de plateau préféré. Et je n'ai pas été déçu. Au lieu de reproduire fidèlement les mécanismes du jeu, Electronic Arts a choisi d'utiliser au mieux les possibilités de l'ordinateur pour allier superbement action et réflexion. Le cocktail est réussi et bien que le jeu soit ardu, les tactiques utilisées dans le jeu de plateau sont viables dans le jeu informatique. C'est d'autant plus vrai que parmi les cinquante scénarios proposés, six sont issus de la règle de base et, étant relativement habitué à les jouer, je peux vous dire qu'ils sont d'un niveau de difficulté équivalent (allant de trop facile à très difficile). Le graphisme du jeu est plus que correct mais c'est surtout l'ambiance sonore qui fait de ce logiciel une véritable réussite. En plus des bruitages, vos hommes s'expriment à haute et intelligible voix pour vous prévenir d'un danger ou exprimer la haine qu'ils éprouvent pour leurs ennemis. Ces marines peuvent utiliser l'armement du jeu de plateau, excepté le lance-grenade et la Poweraxe. Les longues griffes des marines spécia-

listes du corps à corps sont présentes mais semblent légèrement moins puissantes que dans le jeu de plateau. L'écran est séparé en cinq petits sous-écrans qui représentent les caméras montées sur le casque de chaque marine, et un simple effleurement de la barre espace permet d'obtenir une vue similaire comprenant les écrans des cinq autres marines dans le cas où vous auriez deux squads sous votre contrôle. Tout cela serait bien conventionnel si le concept de « Freeze Time » n'avait été introduit. En effet, chaque seconde passée en temps réel vous accorde un crédit de temps « gelé » qui vous permet d'arrêter momentanément le jeu pour programmer les mouvements de vos terminators, le jeu reprenant lorsque votre crédit est épuisé ou dès que vous estimez votre tactique cohérente. Les passages de temps réel (très mauvais pour les nerfs) et les moments de temps gelé (où il faut faire vite) alternent à une grande vitesse ; un scénario de la boîte de base ne prenant jamais plus de 10 minutes à jouer. Ce jeu est une vraie petite merveille même, et surtout, parce qu'il ne reprend pas exactement les règles du jeu de plateau.

Croc

Logiciel pour IBM PC et compatibles
(prévu pour Amiga, pas de date arrêtée),
édité par Electronic Arts.
Prix indicatif : 380 F.

Jeu de plateau en V.F.

GALAXY FORMATION

La simulation
contre le chômage des jeunes

Vous ne trouverez pas Galaxy Formation chez votre fournisseur habituel. En fait, il faut vous souhaiter de n'y jouer jamais. Car ce jeu est destiné à faciliter le travail des professionnels qui accueillent des garçons et filles de 16 à 25 ans « en situation d'échec, en recherche d'orientation ou d'insertion ». Pour l'équipe du Centre d'Études et d'Actions Sociales de Paris, il s'agit d'aider les joueurs à comprendre la notion de projet personnel et professionnel, la notion de choix d'une stratégie, en passant par la synthèse d'informations variées.

L'astuce est de situer l'action grâce à « il était une fois, dans une lointaine galaxie ». Les joueurs représentent les six guildes qui dominent l'économie de la population humanoïde de l'amas d'Astart, forcée de fuir ces planètes. Chacun tire une carte de personnage, qui lui donne des aptitudes physiques et mentales propres. Puis, il choisit une guilde – celle des Bâtisseurs, des Imprimeurs, des Rôtisseurs, des Spectacles, des Teinturiers ou des Transporteurs – avant de se lancer dans une série de missions de formation propres à la guilde choisie.

Une fois
atteint
un niveau
d'expérience
qui lui
semble
suffisant,
le joueur
se lance à la



découverte de la galaxie de Thantos. Le tout à travers des événements aléatoires, surgissant par l'intermédiaire d'un tirage de cartes et dont l'effet dépend en général d'un jet de dé. L'ambiance vous dit quelque chose, n'est-ce pas. Mais aviez-vous déjà regardé vos jeux favoris comme l'interaction de la loi (représentée par les règles), du hasard (les dés) et de votre libre arbitre (vos décisions) ? C'est ainsi que le concepteur a organisé Galaxy Formation. Il a généreusement épilé ces principes de voyages spatiaux, d'extraterrestres variés, de monstres et de vampires. La boîte, énorme et pesante, contient un matériel luxueux et abondant. Les règles sont simples et claires. Très peu de reproches : le style des dessins et le fait que les pions qui représentent les joueurs auraient pu ressembler à autre chose qu'à... des pions, justement. L'ensemble est séduisant. Longue vie à Galaxy Formation et bonne réussite aux joueurs dans leur carrière.

Frank Stora

Galaxy Formation est un jeu de plateau
pédagogique réalisé par le CESA de Paris
(3, rue de Metz, 75010 Paris).

LE HORS-SÉRIE N°8

SCÉNARIOS

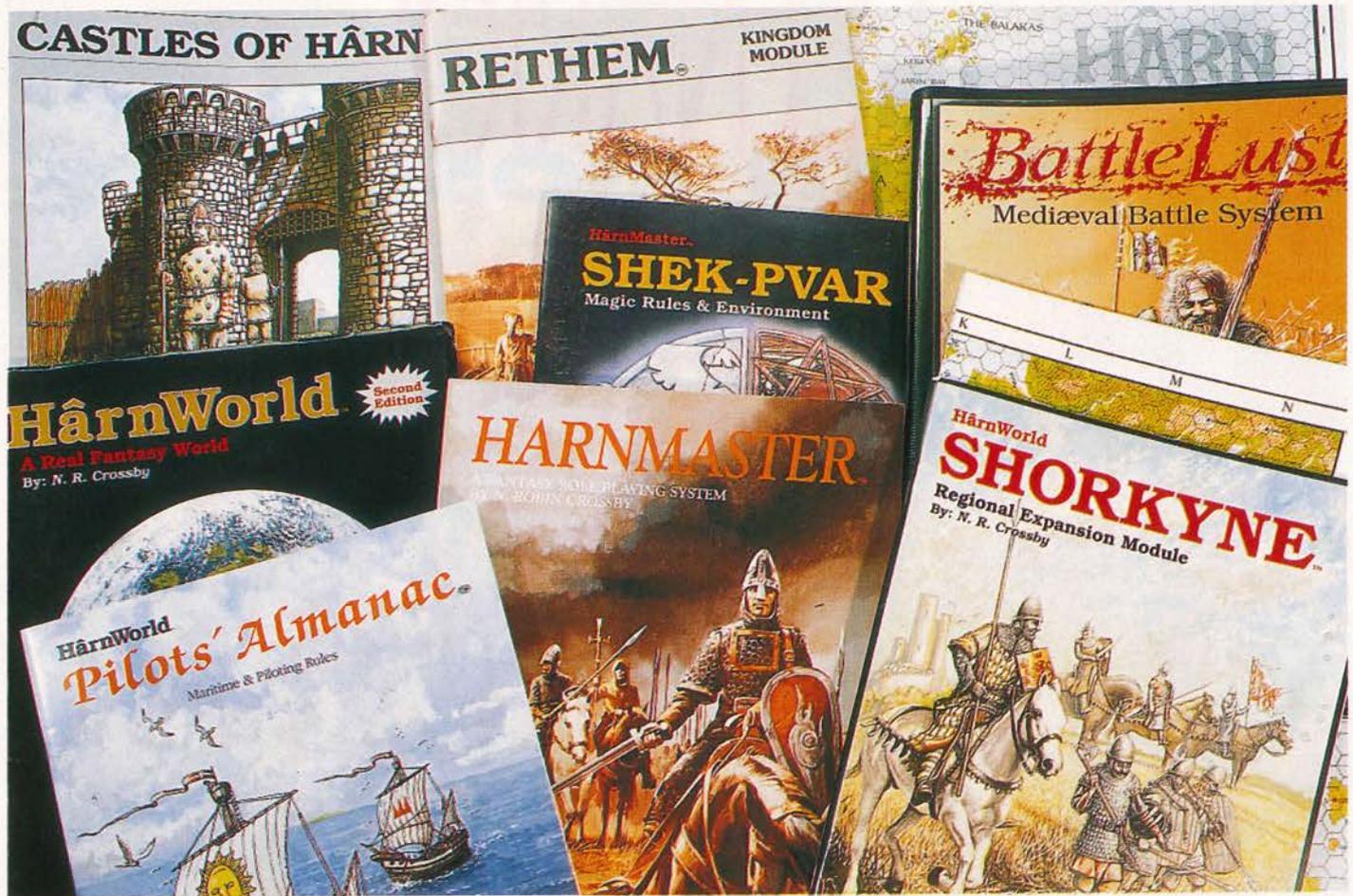
EST EN KIOSQUE.



Mega III
Nephilim
Simulacres
Pendragon
Bloodlust

Hurlements
Hawkmoon
Mercenaires
Shadowrun
Rêve de Dragon
L'appel de Cthulhu
Advanced Dungeons & Dragons
Le Jeu de Rôle des Terres du Milieu

3,46F
le scénario



Hârn, l'univers

Hârn est une grande île, de la taille de Madagascar, située à 200 km des côtes de Lythia, le plus grand continent de la planète Kéthira. Ancien bastion des demi-hommes, les Sindarins (elfes) et les Khuzduls (nains), Hârn a été lentement mais inexorablement colonisée par les hommes venus du continent, et qui ont bouleversé l'ordre établi et repoussé les demi-hommes et leurs vassaux humains, les Jarins, dans les recoins éloignés de l'île. Avec moins d'un demi-million d'habitants, Hârn est en grande partie déserte et sauvage, et la civilisation n'en est qu'à ses débuts. Divisée en plusieurs royaumes minuscules et une foudrude de peuplades barbares et sauvages, l'île est un terrain tout à fait propice à l'émergence de grands leaders charismatiques et de chefs de guerre inspirés. Des surhommes qui sauront ralliés les peuples et conquérir les terres sauvages. Des héros comme tout joueur rêve d'en incarner.

Le point fort de Hârn, qui constitue la meilleure raison de l'acheter ainsi que ses suppléments (et quel que soit votre jeu de prédilection), est la qualité de ses cartes. Chaque cité, village et site décrit est accompagné d'une carte particulièrement évocatrice.

Hârnmaster, le jeu de rôle

Contrairement à la plupart des jeux de rôle, *Hârnmaster* est né après qu'une grande partie

des suppléments décrivant le monde aient été publiés. Cette particularité fait qu'*Hârnmaster* est en véritable symbiose avec son univers. Toutes les règles ne sont qu'une mise en équations ludiques de tout ce qui a été publié. Bien qu'étant fortement influencé par *RuneQuest*, ce qui ne peut être qu'une référence, il n'en est pas moins une création originale à plus d'un titre.

Son système de jeu est basé sur les compétences en pourcentage avec réussite et échec critiques, mais ceux-ci sont beaucoup plus fréquents que dans les autres jeux inspirés du *Basic Role-Playing Game*. Les compétences couvrent tous les besoins des joueurs et du meneur de jeu, sans toutefois être trop exhaustives.

Le combat est sans aucun doute la plus belle réussite du jeu. Tout est indiqué de façon claire et précise, de la description des armes (accompagnée de très belles illustrations), jusqu'aux méthodes de fabrication, et bien sûr toutes les façons de s'en servir. Deux feuilles cartonnées et astucieusement détachables regroupent toutes les tables indispensables aux affrontements, ce qui évite d'avoir à se reporter sans cesse au livret. Le système est réaliste, autant qu'un homme du XX^e siècle puisse en juger, et facile à mettre en œuvre. Des options tactiques simples ajoutent du piment et évitent de tomber dans la monotonie quand les coups se suivent et se ressemblent. Cela est d'autant plus appréciable qu'entre personnages de force équivalente, les échanges de coups peuvent être nombreux avant qu'un des adversaires ne prenne l'avantage. Le système de blessures est particulièrement « soigné », et introduit une notion très rare et pourtant si

importante dans un monde médiéval : l'infection. Les blessures sont plus souvent incapacitantes que mortelles, mais mettent du temps à être soignées. En raison des risques d'infection et d'hémorragie, et le peu de moyens de guérison magique, le talent de premiers soins prend vraiment toute sa valeur.

La création de personnage est évidemment étroitement liée à Hârn. Les cinq cultures humaines sont présentées (primitive, viking, féodale, féodale/impériale, et impériale) ainsi que les incontournables nains, elfes et orcs (Garguns). L'accent est mis sur la description physique, psychologique et sociale du personnage, avec notamment sa place au sein de son clan, son signe astrologique, la couleur de ses cheveux, la pigmentation de sa peau, etc. Des notions psychologiques comme la piété et la moralité ajoutent un plus indéniable au roleplaying, mais sont malheureusement déterminées aléatoirement. Les talents sont calculés en fonction du milieu d'extraction et des années d'apprentissage, et sont influencés par les dons naturels, c'est-à-dire le signe astrologique. Les classes de personnage contraignantes et arbitraires n'existent pas, chaque personnage pouvant se développer comme bon lui semble. Deux occupations sont tout de même particulières et nécessitent quelques précisions : — Les shek-pvars (les magiciens) sont regroupés dans la mystérieuse guilde des Connaissances occultes, et divisés en six philosophies complémentaires. Leurs motivations et l'organisation de leur guilde sont clairement décrites, et rappelle un peu l'excellent *Ars Magica*, ce qui n'est pas pour déplaire. Le système de magie est

Hârn

un monde historiquement fantastique

Hârn est un monde imaginaire créé il y a une dizaine d'années au Canada.

Malgré ses qualités et son ancienneté, cet univers de jeu n'a jamais réussi à percer en France.

La réédition des anciens suppléments et la sortie de nouveautés offrent une occasion inespérée de le découvrir, avec ou sans le jeu *Hârnmaster*.

assez « universitaire », l'accent étant mis sur la création de sorts par les joueurs.

— Les membres des différents clergés sont présentés eux aussi en détail. Les règles de progression dans les ordres cléricaux ou combattants sont particulièrement bien trouvées et permettent aux personnages d'utiliser la religion comme une méthode d'ascension sociale. On ne peut que regretter que les dieux soient si peu décrits, car cela rend tout le chapitre inutilisable sans le supplément *Gods of Hârn*.

Le reste du livret contient les habituels conseils aux maîtres de jeu, un bestiaire assez simple et peu original, et des règles très utiles sur le commerce. Le chapitre sur les trésors ne s'imposait pas tant il paraît surgi d'un autre jeu et d'une autre époque.

Hârnmaster est bien plus qu'un système de règles créé à la demande des fans de Hârn, contrariés de devoir adapter des règles d'autres jeux pour pouvoir tirer parti de leur monde préféré. Il est en accord parfait avec son univers et possède d'incontestables qualités dont devraient s'inspirer beaucoup de jeux d'heroic fantasy. C'est une vraie réussite ludique qui, ajoutée à l'excellence de l'univers décrit, en fait un des meilleurs jeux de médiéval-fantastique.

Les suppléments

Le véritable intérêt de la gamme *Hârn* n'est pas le jeu de rôle, malgré toutes ses qualités, mais ses suppléments dont la plupart sont antérieurs à *Hârnmaster*. Ils se présentent presque tous sous la forme de livret au papier parcheminé. Ils sont découpés en chapitres de 2 à 12 pages traitant chacun d'un sujet, et conçus pour être détachés et regroupés dans un classeur afin de former une encyclopédie. Les chapitres sont donc écrits par thème, ce qui facilite leur classement. Les dessins ont le grand avantage d'illustrer parfaitement le texte, ce qui permet de bien saisir l'univers et son ambiance. Les textes sont, chose rare dans ce domaine, bien écrits. Le style est assez universitaire et gagne donc en clarté ce qu'il perd en charme. Rien n'est laissé au hasard, et tous les sujets traités le sont avec une précision scientifique, tout en laissant le soupçon de flou artistique permettant à chacun d'y ajouter sa touche personnelle.

Ces suppléments ont été créés pour être joués avec n'importe quel jeu de rôle et remplissent tout parfaitement ce rôle.

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

HârnWorld

Indispensable introduction à Hârn, *HârnWorld* est composé de deux livrets et contient tout pour se faire une idée très précise du monde et de son ambiance. Le premier livret présente la planète Kethira de manière scientifique. Tout, depuis le système solaire jusqu'aux plaques tectoniques en passant par les courants marins et les différents climats, est soigneusement décrit, avec un luxe de détails jusque-là inégalé. De superbes cartes illustrent ces informations en les rendant encore plus faciles d'accès. Vient ensuite Lythia, le continent le plus important et le plus grand, et auquel est rattaché Hârn. Tous les peuples, pays et nations qui le constituent sont présentés de manière exhaustive, ce qui ramène Hârn à sa juste valeur c'est-à-dire celle d'une petite île perdue au milieu des mers. Chose rare, mais ô combien utile, un chapitre entier est consacré aux langages parlés sur le continent, avec leurs dialectes, patois et affiliations.

A tout seigneur tout honneur, la plus grosse part du livret est tout de même consacrée à la minuscule île d'Hârn. Elle est présentée de manière générale pour permettre au néophyte de s'en faire rapidement une idée claire, exercice pas toujours évident à la lecture des suppléments plus précis, mais fournit aussi à l'initié de précieuses données à grande échelle jusqu'alors inédites. Une grande partie des informations concernent le fonctionnement d'une société médiévale, depuis le gouvernement jusqu'à l'économie, en passant par la vie urbaine et rurale, et est parfaitement applicable à tout monde médiéval. Cela permet d'ailleurs de corriger un certain nombre d'idées reçues sur le féodalisme¹. Une chronologie de toute l'histoire de l'île clôt le livret.

Le deuxième livret, *Hârnindex*, est une véritable bible pour tout amateur averti de ce monde. A la manière d'une encyclopédie, il présente par ordre alphabétique de courts articles sur tout ce qui concerne Hârn. Grâce à de fréquents rappels et renvois, il est toujours possible de trouver les renseignements désirés.

1. La présentation qui en est faite va dans le sens du test sur le Moyen Age proposé dans CB n° 75.

Castles of Hârn

Contrairement à ce que son titre laisse entendre, ce supplément n'est pas uniquement consacré aux châteaux. Il décrit précisément huit villes et villages importants de Hârn, avec leurs aspects économiques, historiques, religieux et politiques. Le tout est illustré par de superbes plans en couleur. Les châteaux de chacune de ces villes sont eux aussi détaillés et immédiatement utilisables dans n'importe quel jeu de rôle.

Castles of Orbaal

Consacré à quatre superbes citadelles du royaume nordique de Hârn, ce supplément laisse un arrière-goût de bâclé assez désagréable. Les châteaux sont superbement décrits et détaillés, notamment le très original Sherwyn, mais une grande partie du livret est occupée par une nouvelle version de la description du royaume d'Orbaal (déjà présenté dans *Orbaal* – voir plus loin). Cette version, bien que mieux faite, ne méritait en aucune façon d'être incluse dans ce supplément et semble n'être là que pour meubler ce supplément annoncé depuis longtemps et dont le gestation semble avoir été douloureuse.

Cities of Hârn

Les sept cités de Hârn illustrées par l'exemple, ou le summum du supplément urbain médiéval. Les plans généraux en couleurs, et ceux des intérieurs en noir et blanc, sont des merveilles propres à émoustiller l'imagination de tout meneur de jeu. Les villes sont décrites avec suffisamment de détails pour être jouables mais pas trop pour rester adaptables. Bien que prenant toute sa valeur dans Hârn il est fabuleux dans n'importe quel autre univers. C'est avec le *Pilot's Almanac* un des plus beaux suppléments de la gamme et certainement l'un des plus universels. Vos joueurs n'auront plus la même façon de jouer en ville après avoir erré dans Golotha ou Cherafir.

Son of Cities

Complément à *Cities of Hârn*, il n'en a pas la qualité. Décrivant des bâtiments supplémentaires et des quartiers des sept cités de l'île, il souffre de sa nature même, celle de n'être qu'un ajout. Certains lieux sont néanmoins suffisam-

ment originaux pour attirer l'attention, comme par exemple la ville flottante de Golotha et les temples du Mal, et sont donc dignes d'être adaptés dans votre monde favori.

Gods of Hårn

Incontestablement un des suppléments majeurs de la gamme, ne serait-ce que par l'importance qu'ont les dieux, ou plutôt leurs représentants, sur les affaires humaines. La cosmogonie est succinctement décrite et ne brille pas par son intérêt, mais elle vaut les 4 pages qu'elle occupe. Tout le reste est consacré aux dix divinités adorées sur Hårn. Chacune est décrite en détail depuis son histoire personnelle jusqu'aux relations politiques en passant par les grades cléricaux. Un des grands intérêts, et belle trouvaille des auteurs, qui rend le tout encore plus réaliste, est d'avoir séparé les adorateurs en différents clergés, ordres et philosophies, rivaux et même ennemis. Dans la plupart des univers fantastiques, aucune divinité ne détient la vérité absolue, ce qui est intéressant, mais dans le monde de Hårn, à l'intérieur d'une même religion existe différents modes de pensée dont certains sont des schismes meurtriers. Ainsi, deux adeptes du même dieu ne sont pas obligés d'avoir la même vision de l'existence et peuvent même être d'irréductibles ennemis. A chaque mode de pensée correspond un ordre religieux qui en général contrôle un ordre combattant afin de se protéger ou d'agresser ses ennemis. Les hiérarchies sacerdotales sont suffisamment explicites pour qu'un personnage-joueur puisse tenter de faire carrière dans les ordres. Les avantages ne sont pas métaphysiques ou magiques, mais avant tout politiques et sociaux. Faire partie d'un ordre religieux est gage de puissance. Bien que spécifiques à Hårn, les divinités, en raison de la faiblesse de la cosmogonie, sont assez peu liées entre elles, ce qui leur permet d'être immédiatement transférables dans un autre univers, médiéval ou non. Les règles de progression au sein des ordres religieux ou combattants sont elles aussi très facilement adaptables. En clair, une réussite totale pour les fans de Hårn comme pour les meneurs de jeu désireux de spiritualiser un peu leur univers.

Shorkyne

Avec ce supplément, on entre dans une autre dimension. D'abord parce qu'il fait partie d'une nouvelle série de suppléments géants présentés dans une pochette plastique fort pratique, ensuite parce qu'il traite à lui tout seul de trois royaumes tous beaucoup plus puissants que toutes les nations de Hårn réunies. La région décrite est grande comme Hårn elle-même et en est la plus proche.

Tout comme *HårnWorld*, Shorkyne est divisé en deux parties distinctes. La première est constituée des chapitres encyclopédiques habituels. Après une description historique, physique et géographique de la région, avec notamment les règles pour créer un personnage du cru, on trouve une présentation détaillée du fonctionnement de l'administration royale du royaume de Shorkyne. Ce chapitre de 20 pages (un des plus longs) est une pure merveille. Les renseignements donnés sur les rouages du pouvoir féodal,

et surtout le fonctionnement exacte (avec budget précis) de l'armée médiévale, justifient à eux seul l'achat du supplément. Tout meneur de jeu devrait le lire afin de corriger un bon nombre d'idées reçues sur la féodalité et son fonctionnement. Cela prouve une fois de plus que le jeu peut être un excellent moyen d'apprendre. On trouve ensuite Harbaal, l'invincible royaume viking, qui est en fait une fédération de douze royaumes assujettis à un pendragon (roi des rois). Puis le très original et cosmopolite royaume de Chelemy, sorte de Venise viking occupant une île étroite, entourée d'ennemis, mais dont les bateaux sont les maîtres militaires et marchands de toutes les mers environnantes. Cette première partie se finit sur Hurisea, une région troublée, gouvernée par une foultitude de maîtres de guerre, petits barons et autres despotes mesquins qui se massacrent, s'allient et se trahissent dans une ambiance de chaos le plus total. Une terre d'aventure pleine d'occasions. La deuxième partie est un index, semblable à celui de *HårnWorld*, regroupant alphabétiquement tous les lieux, événements ou personnages importants de la région. Une mine d'or et une source inépuisable de scénarios.

PRÉSENTATION DES PROVINCES

Azadmere

Azadmere ou la meilleure manière de transformer un royaume entier en forteresse ! Tout sur les Khuzduls, depuis leur psychologie jusqu'à leur mode de combat en passant par leur histoire et leurs méthodes de construction. Tout ce supplément consacré au dernier royaume nain de l'île est le plus riche en plans de fortifications. A eux seuls ils justifient l'achat du livret tant ils sont un excellent exemple de ce que peuvent être des constructions naines. Bien que conformes aux nains des autres univers fantastiques, les Khuzduls ne sont pas dépourvus d'intérêt. Le royaume d'Azadmere est en fait une symbiose entre les humains, qui fournissent la main d'œuvre non qualifiée (notamment les paysans), et les nains qui gouvernent et accomplissent tous les travaux nobles. Ce féodalisme racial mais humaniste est très bien décrit, et possède, ainsi que le reste du royaume, une incontestable crédibilité que l'on trouve rarement dans la description d'une race non humaine.

Chybis

Royaume féodal classique, Chybis n'est vraiment intéressant que par sa position politique très particulière. Minuscule royaume coincé entre les deux puissances que sont Melderyn et Kaldor, il ne doit sa survie qu'à une intense activité politique et diplomatique destinée à maintenir le statu quo que les deux rivaux entretiennent à son sujet. De plus, sa position géographique en fait un carrefour commercial fort intéressant dont le centre est Burzyn, une des plus riches villes de Hårn, bien évidemment décrite dans ce livret. Un chapitre fort utile et instructif sur les lois féodales en général et sur leurs variations nationales clôt avec brio le supplément. Cela n'empêche pas *Chybis* d'être un

des suppléments les moins indispensables de la série des suppléments régionaux, surtout vu son nombre réduit de pages.

Eval

Le royaume elfe, dernier bastion de cette race non humaine fière et puissante, est tout ce qu'il reste du gigantesque empire qui gouvernait toute l'île avant l'arrivée des barbares humains. Drapés dans leur orgueil, nostalgiques de leur gloire passée, les elfes regardent passer le temps en observant les humains. Tout comme les Khuzduls, les Sindarins sont des elfes suffisamment classiques pour ne pas dépayser, mais possèdent ce qu'il faut d'originalité pour être intéressants. Tout comme Azadmere, Eval est un magnifique exemple illustré de ce que peut être un royaume elfe crédible et cohérent.

Kaldor

Avec ses 80 pages remplies à ras bord, *Kaldor* est un des plus importants éléments de la série. Centré sur le royaume féodal de Kaldor, il propose un nombre incalculable de plans de toutes sortes. La plus grosse partie est consacrée au royaume lui-même, puissance rivale de Melderyn au bord de la crise de succession. Miginath, le vieux roi, va bientôt mourir. Il n'a pas d'héritier et les prétendants au trône complotent déjà, prêts à replonger le pays dans une de ces guerres civiles qui ont ensanglanté son histoire. Les deux villes les plus importantes du royaume sont décrites avec la qualité habituelle.

Les trois peuples sauvages aux mœurs belliqueuses qui entourent le royaume ont droit chacun à leur chapitre, ainsi que Elkall-anuz, l'ex-capitale de Lothrim le sorcier fou qui régna sur Hårn il y a plusieurs siècles. Anisha, une antédiluvienne cité des Anciens (les êtres mythiques qui peuplaient l'île il y a quinze mille ans) est présentée avec tous ses secrets. Enfin on trouve l'auberge de Troddbrige, hôtellerie isolée et n'appartenant à aucune nation bien qu'étant revendiquée par Kaldor et la république de Tharda. Sa situation particulière en fait un véritable havre de paix pour tous les hors-la-loi de Hårn et elle ressemble un peu à une version terrestre de l'île de la Tortue. Autre caractéristique amusante, elle doit sa sécurité à sa proximité du lieu de réunion du grand rassemblement annuel du peuple chelni, les redoutables cavaliers sauvages du sud de Kaldor.

De part sa diversité, sa taille et l'importance des sujets traités, *Kaldor* est l'un des piliers de la série des suppléments régionaux.

Kanday

Ancienne province du mythique empire de Corani, Kanday est devenue indépendante à la suite d'une des nombreuses guerres civiles qui ont meurtri tout l'ouest d'Hårn depuis des siècles. Ces conflits destructeurs, ajoutés à une opposition religieuse et culturelle envers ses voisins immédiats (Rethem et la république de Tharda) sont responsables de la précarité des relations pacifiques entre les trois nations. Chacune travaille activement à empêcher toute alliance entre ses deux voisins, ajoutant à la tension politique. Comme tous les royaumes,

Kanday est présenté manoir par manoir, dans les moindres détails, de même que sa capitale. La citadelle de l'ordre chevaleresque du Checkeder Shield (qui rappelle les templiers) est une des plus belles et une des plus puissantes de Hârn. Les plans fournis sont magnifiques. Après un article sur Tesien, une ruine des Anciens, remplie d'artefacts et servant de repaire à une dangereuse bande de voleurs, le supplément se termine par la description des deux peuples occupant Anfla et Kamace, les îles les plus à l'ouest de l'archipel. Ces peuples de pêcheurs primitifs très superstitieux sont en plein bouleversement culturel à la suite de leurs contacts répétés avec les civilisés de Hârn.

Melderyn

Melderyn est certainement la création la plus originale de toutes les nations humaines de Hârn. Il s'agit du plus vieux royaume de l'île, fondé par un peuple fortement influencé par les Anciens. Ce royaume est depuis sa fondation dirigé secrètement par les magiciens qui s'arrangent pour équilibrer les forces sur Hârn, et faire autant de bien que possible, toujours de la façon la plus discrète. Grâce à sa stabilité et sa puissance magique Melderyn est certainement l'endroit où il fait le mieux vivre dans tout Hârn. De par la proportion exceptionnelle de magiciens par habitant, elle est le siège de la plupart des loges de sorciers et reste le passage indispensable à tout apprenti shek-pvar. On trouve d'ailleurs un chapitre sur ces guildes ainsi qu'une loge décrite en détail avec les plans habituels. Deux des peuples primitifs du continent sont eux aussi étudiés, notamment les Hodiri, victimes d'un génocide perpétré par les chevaliers de l'ordre combattant de la Dame des Paladins. Enfin, un chapitre révèle la vérité sur les Anciens, ces êtres mythiques, premiers habitants de la planète et qui ont disparu il y a quinze mille ans, laissant derrière eux un grand nombre de sites et d'artefacts magiques.

Orbaal

Ce royaume viking nouvellement créé par les envahisseurs nordiques détruit un grand nombre d'idées reçues sur les Vikings et démontre par l'exemple ce que peut être un royaume dirigé par ces farouches guerriers à l'esprit de clan prépondérant. Basé sur une ségrégation raciale particulièrement violente, c'est une poudrière dont la dernière explosion a fait des centaines de morts à travers tout le pays. La situation politique est une véritable mine de scénarios. Que les PJ soient jarins (peuple majoritaire mais opprimé) ou iviniens (envahisseurs minoritaires), les possibilités de roleplaying et d'aventure sont infinies. Les « capitales » des deux factions rivales sont présentées : Geldeheim, la capitale ivinienne, qui, en raison de la situation politique, est la plus imposante citadelle du pays ; et Leriell, le plus grand château encore aux mains des Jarins. Ces derniers, dont le peuple occupait jadis tout Hârn et vivait en harmonie avec les Khuzduls et les Sindarins, sont présentés. Un chapitre très original est consacré aux habitants et au château de Noron, un être quasi immortel aux origines inconnues. L'histoire de cet étrange individu, réservée au meneur de jeu, donne une saveur



La qualité de ses cartes est un des atouts de Hârn. Jugez plutôt...

toute particulière au supplément et constitue une des plus intéressantes inventions de Hârn. Gedan, le repaire secret des opposants aux Ivi-niens, donne au meneur de jeu tous les renseignements nécessaires pour bien comprendre les rouages de la résistance jarin face à l'oppression. Profitant de la peur qu'inspire cet ancien temple, les Jarins ont construit une solide base quasi « james bondesque » qui fait parfois sourire tant elle paraît anachronique. Quatre chapitres consacrés aux quatre peuples entourant Ivinia closent le supplément : les Anoa, les Jarins primitifs habitant les forêts ; les sauvages Taeldas, alliés à Noron ; les farouches Ymodis, habitant les collines ; et les Yelgris, les mystérieuses harpies nichant dans les montagnes. Ainsi se termine un des plus riches suppléments et sans contester un des endroits les plus typiques et les plus riches en aventures.

Rethem

Si le vice, le meurtre et la guerre ont un foyer, c'est en Rethem qu'il se trouve. Depuis l'aube des temps cette région n'a connu que guerres, massacres et pillages. C'est à Rethem que naquit le djihād de Balsha qui devait causer la mort de milliers de personnes et changer pour toujours la face de Hârn. Bien qu'en relative paix avec ses deux voisins et éternels ennemis, Rethem est au bord de la guerre civile. Le duc de Tormau défie en effet ouvertement le roi et l'affrontement semble inévitable. De plus, la puissante Eglise d'Agrik, le dieu du Mal, possède depuis le djihād de Bashal un poids politique considérable et pousse le roi à organiser une croisade afin de porter, armes à la main, la foi chez les paiens. Inutile de dire qu'il ne fait pas bon vivre dans ce pays et qu'il vaut mieux être du côté du plus fort. Encore un véritable paradis pour aventuriers et tout spécialement les lia-kavairs, les voleurs de Hârn. Cette puissante guilde de malfaiteurs est décrite, non seulement en ce qui concerne ses activités à Rethem mais aussi pour toute l'île. Indispensable pour tout fan de Nehwon.

Sont également décrits le château royal et la ville environnante, Kustan, avec force détails. Pour bien comprendre la politique de ce charmant pays, Tormau, le siège du grand rival du roi de Rethem est présenté lui aussi par le menu. Les trois peuples sauvages entourant Rethem ont chacun droit à un chapitre. Les plus impor-

tants sont les Kubors, de sauvages barbares des steppes.

Tharda

Seule république de tout Hârn, Tharda n'est pas, et de loin, un havre de bonheur. Intégralement pourrie, la société thardique est fondée sur la corruption, le mensonge et l'hypocrisie, et ce de manière officielle. Les sénateurs, véritables dirigeants, achètent leurs voix auprès du peuple et établissent ainsi une relation de clientélisme particulièrement malsaine. Toutes les relations sont basées sur l'argent, et même le mariage n'est qu'une association d'intérêt. On a l'impression de voir une parodie sordide de la république romaine. Cela est renforcé par la présence de la seule armée de métier populaire de toute l'île : les terrifiantes Légions. Bien qu'officiellement en paix avec ses deux voisins, la république a de sérieux contentieux territoriaux. Bien qu'étant, avec Melderyn, la nation la plus civilisée, elle en est l'antithèse à tous les points de vue.

La capitale de la république, Coranan, étant décrite dans *Cities of Hârn*, elle n'est pas rappelée dans ce supplément. A la place on présente Telen, la forteresse commandant l'artère marchande entre Shiran et Coranan. Moleryn et Taztos sont toutes deux des citadelles perdues dans les immensités sauvages, au milieu des Gozydas, les redoutables cannibales des forêts méridionales qui menacent régulièrement le commerce dans tout le sud de la république.

On trouve aussi un chapitre qui tient plus du scénario que du renseignement encyclopédique. Il décrit Hikun, une mine d'or cachée dans les montagnes, et fournit un grand nombre d'idées de scénarios pour profiter de ce cadre. Enfin un article sur les décadents jeux du cirque et sacrifices cérémoniels en l'honneur d'Agrik constitue la cerise sur ce gâteau avarié.

LES SUPPLÉMENTS DE RÈGLES

BattleLust

Longtemps attendu, et écrit après plusieurs années de test, BattleLust est le système de bataille de Hârn. Les règles sont claires, simples, précises

et suffisamment proches de celles de *Hårn-master* pour pouvoir transférer les personnages d'un système à l'autre. En raison du nombre élevé de caractéristiques pour chaque belligérant, le système ne fonctionne que pour des échauffourées à la *Warhammer* et non pour de grandes batailles. Etant donné le peu de combattants sur Hårn, cette échelle est tout à fait adaptée. Comme d'habitude, les renseignements techniques et historiques permettent de briser un certain nombre d'idées reçues en ce qui concerne la guerre médiévale. On apprend donc autant que l'on joue. Sans atteindre la qualité de *Fantasy Warlord*, les règles sont supérieures en qualité et en réalisme à celles de *Warhammer Battle*. Un détail intéressant est que les règles sont rédigées sans tenir compte du background d'Hårn, mais pour s'appliquer à n'importe quel univers médiéval. Les renseignements concernant Hårn sont regroupés dans le dernier tiers du livret et donnent les listes de toutes les armées de l'île. Ces renseignements stratégiques permettent de se faire une idée bien plus précise du mode de vie, de la psychologie et de la puissance de chacune des nations et des peuples. On comprend mieux comment les Ivinien arrivent à maintenir en respect un nombre de Jarins dix fois supérieur et l'on se prend à rêver en voyant les troupes d'élite khuzduls, véritables monstres de combat. Présenté sous pochette plastique (comme *Shorkyne*), on trouve toutes les tables indispensables au jeu sur des feuilles cartonnées, ainsi qu'une carte de Hårn. Même si vous n'êtes pas figuriniste ou que vous n'appréciez pas les batailles à grande échelle, ce supplément est une source très intéressante sur un des aspects les plus importants de Hårn : la guerre.

Pilot's Almanac

Le chef-d'œuvre, la perfection faite supplément ! En 32 pages, il réussit l'exploit de présenter tout ce qu'il faut savoir sur les bateaux antiques et médiévaux. Depuis la construction jusqu'à la navigation en passant par le commerce et le combat, tout ce qui concerne la mer est là avec des règles. Suffisamment réaliste pour être intéressant et suffisamment simple pour s'adapter à tout jeu médiéval. Le background et l'ambiance n'ont pas été oubliés bien au contraire. Utilisable avec tous les jeux médiévaux et antiques, il ne prend sa dimension que dans le monde de Hårn, puisqu'il décrit de manière exhaustive chacun des ports de l'île et des côtes environnantes, permettant ainsi de tirer pleinement parti des règles de commerce maritime.

Shek-pvar

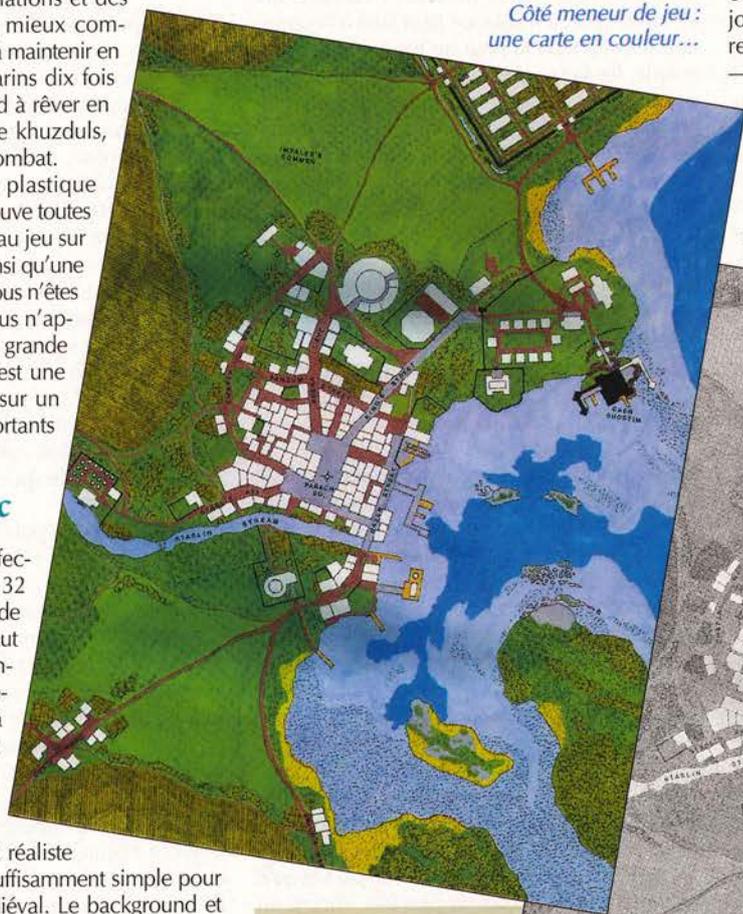
Bien que correctement décrit dans *Hårnmaster*, les shek-pvars méritaient amplement les 40 pages de ce livret. Ainsi détaillés, ils prennent

toute leur saveur, et force est de constater qu'aussi bien au niveau des règles qu'en ce qui concerne la magie, Hårn se distingue et se situe parmi les meilleurs jeux d'heroic fantasy. *Shek-pvar* élargit les possibilités des magiciens et donne une dimension nouvelle à la magie. Le chapitre sur la création des sorts justifie à lui seul l'achat du livret. De plus, la description des six voies magiques, avec leur philosophie, leur organisation et leur champ d'action spécifique est une mine de renseignements de background.

Les tomes of Magic

Ces petits livrets (Lyahvi, Jmorvi, Odivshe, Peleahn, Fyvria, Savorya et Gray Mysteries) – hors de prix – sont les grimoires regroupant les sorts spécifiques à chaque voie magique plus la voie grise, la neutre. Malgré la qualité des sorts et le fait de les avoir tous regroupés sous la main, l'intérêt des livrets est assez faible surtout au vu du prix prohibitif. A ne réserver qu'aux fanatiques collectionneurs ou shek-pvars intégristes.

Côté meneur de jeu :
une carte en couleur...



Les scénarios

Chers pour ce qu'ils sont et loin d'être originaux, leur intérêt réside dans les plans qu'ils présentent et les caractéristiques des personnages-non joueurs.

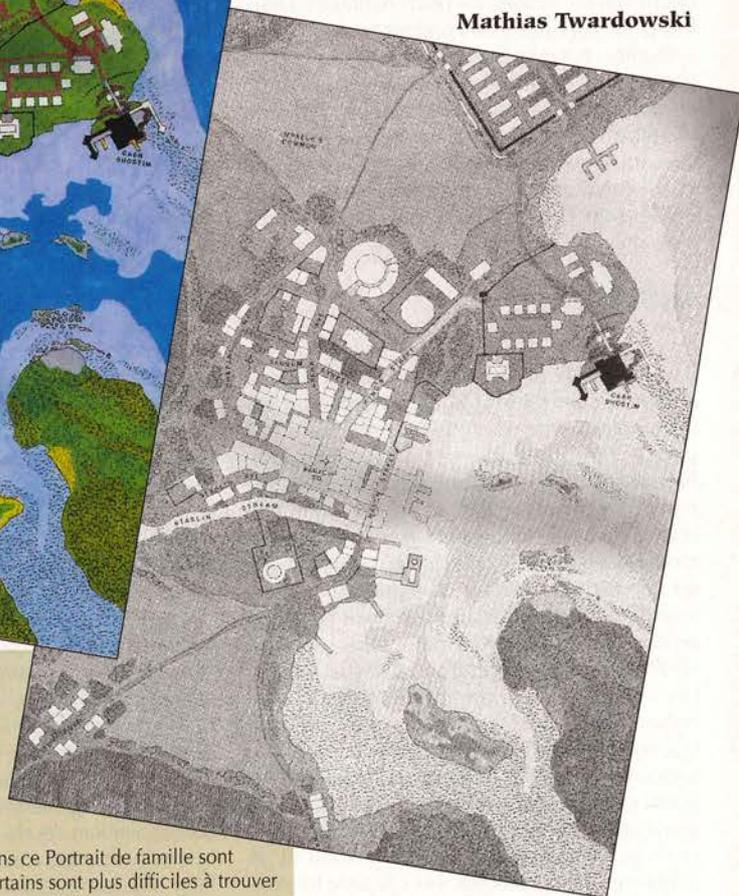
— **100 Bushels of Rye.** Situé dans un village typique de Kaldor, il parle d'une affaire de meurtres en série aux causes mystérieuses. Classique au-delà de ce que l'on peut imaginer.

— **Araka Kalai.** Ce scénario, de loin le plus intéressant, décrit le sanctuaire spécial d'Ilvir, dieu « personnel » de Hårn. Ce gigantesque réseau de cavernes est la demeure même du dieu, d'où sortent les Ivashu, créatures grotesques et monstrueuses qui sont ses enfants. Haut lieu de pèlerinage de tout le peuple jarin, c'est un endroit unique. Des idées de scénarios sont présentées mais restent encore une fois très classiques. C'est avant tout le cadre qui est vraiment intéressant.

— **Staff of Fanon.** Premier d'une trilogie qui se poursuit avec Kiraz et qui doit se terminer avec *Curse of Hlen* (non paru), Staff of Fanon est le plus mauvais des scénarios parus pour Hårn, ce qui n'est pas peu dire. Les plans sont très jolis mais l'intrigue est grotesque et le scénario reste inachevé.

— **Kiraz.** Deuxième volume de la trilogie, il est consacré à l'ancienne cité naine pillée par les Garguns. Les plans sont sublimes et rappellent la Moria, mais c'est son seul intérêt. Les descriptions sont insipides et les idées de scénarios atteignent le fond de ce que l'on peut écrire à notre époque.

Mathias Twardowski



INVENTORIUM

Jeu et suppléments en anglais.

Editeur : Columbia Games

Auteur : N. Robin Crosby

Tous les titres présentés dans ce Portrait de famille sont disponibles. Cependant certains sont plus difficiles à trouver que d'autres, c'est le cas de *Evael*, *Kanday* et *Rethem*. La gamme Hårn comprend d'autres suppléments : *Ivinia* et *Menglana* qui sont presque introuvables ; et *Triezon*, une nouveauté à paraître.

... côté joueur : une carte noir et blanc, à photocopier, sur laquelle noter les informations recueillies.

DISPONIBLE EN MARS

2102F

Advanced Dungeons & Dragons[®]

2nd Edition

Bestiaire Monstrueux



Monstres fantastiques pour le jeu AD&D[®]!



ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS et AD&D sont des marques déposées appartenant à TSR, Inc. Le logo TSR est une marque déposée appartenant à TSR, Inc. © 1993 TSR, Inc. Tous droits réservés.

GURPS Conan

Après avoir passé six mois dans les limbes en raison de la disparition de Corrège, la gamme GURPS repart, désormais entre les mains d'un éditeur dont le dynamisme n'est plus à démontrer : Idéojeux ! Et le premier supplément traduit, Conan, est à la hauteur de la réputation des livrets d'univers GURPS...

Un univers de rêve...

Remontons douze mille ans avant notre ère. Les continents d'Atlantide et de Lémurie ont sombré sous l'océan il y a bien longtemps. Sur le continent thurien, l'ancêtre lointain de notre Europe, cohabitent plusieurs civilisations : les Hyboriens, qui sont arrivés à un stade médiéval ; leurs cousins Cimmériens qui, eux, sont restés barbares ; les sauvages Picts ; les Stygiens très « égyptiens » ; les nomades Hyrkaniens dont le domaine s'étend jusqu'à la très lointaine Kithaï peuplée de petits hommes jaunes retranchés derrière leur Grande Muraille, etc.

Le monde de Conan est déchiré par la guerre, les révolutions de palais, les invasions – de toute façon, les barbares finiront par triompher. Mais quelle importance ? Ils se civiliseront à leur tour, pour être renversés quelques siècles plus tard par plus barbares qu'eux, et ainsi de suite jusqu'à notre époque.

D'ici là, il y a du travail : des magiciens sinistres et pervers à pourfendre, des ruines lugubres à piller, du butin en abondance pour qui veut s'engager chez les Cosaques ou les pirates, des veuves et des orphelins à protéger... Bref, c'est une époque de rêve pour l'aventurier moyen désireux de devenir riche, puissant et célèbre.

Barbares, Trésors et Jeunes filles en détresse

Je vous entends déjà, vétérans d'univers biscornus, hurler « c'est basique ! » ou « on a déjà vu ça cent fois ! » Si vous y réfléchissez deux minutes, vous comprendrez que c'est parfaitement normal. L'heroic fantasy moderne dérive presque exclusivement de deux sources : *Le seigneur des Anneaux* et le cycle de *Conan*. Et comme les premiers jeux de rôle s'inspiraient de la *sword and sorcery* la plus classique, il est logique qu'on ait la sensation d'être en pays de connaissance. On a la même impression en lisant les nouvelles d'Howard, d'ailleurs.

Mais c'est un retour aux sources bienvenu. Dieu, que c'est reposant, un monde médiéval-fantastique où il n'y a pas d'elfes-qui-jouent-de-la-harpe, de nains-qui-boivent-de-la-bière, ni de hobbits-qui-doivent-faire-six-repas-par-jour ! Au lieu de ça, on a des humains, parfois un monstre ou deux, très rarement un survivant du peuple serpent qui régnait longtemps avant l'homme. Les magiciens sont rares et puissants, et font peur à tout le monde (y compris à Conan), les dieux n'interviennent pas toutes les deux minutes, et les problèmes sont relativement simples à

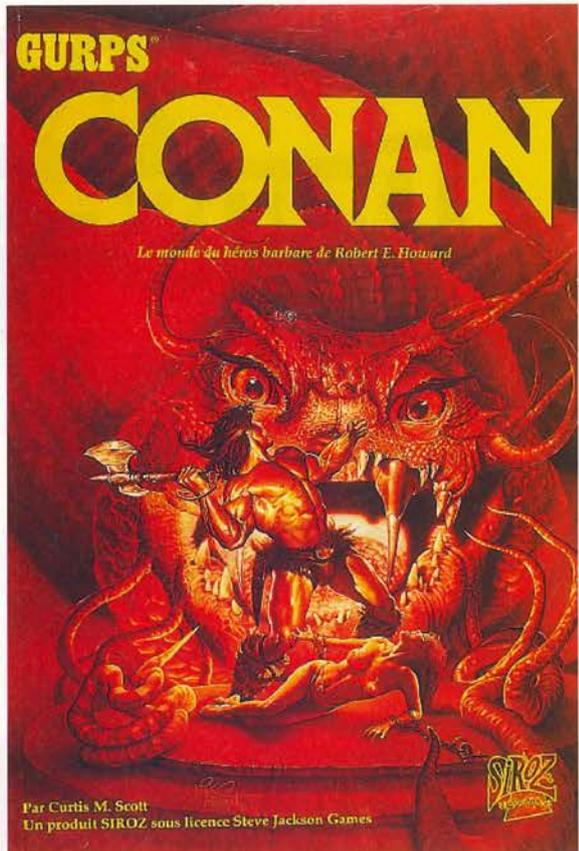
résoudre : tuer ou être tué, et toutes ces sortes de choses.

Et puis, ce monde est vaste, beaucoup plus que d'habitude : il couvre quand même une superficie équivalente à celle de l'Eurasie plus l'Afrique. Du coup, le choix de décors est quasiment infini. Vous pouvez mettre en scène à peu près tout ce que vous voulez : des aventures sur la Frontière avec les Picts dans le rôle des Indiens, des machinations sophistiquées des empires orientaux, en passant par des intrigues médiévales fantastiques classiques dans les royaumes hyboriens. Comme toujours, jouer dans un monde déjà défini par la littérature présente de gros avantages. Il y a des repères abondants dans les romans, la BD et le cinéma ; l'ambiance est plus facile à comprendre et à restituer... Dans le cas présent, c'est d'autant plus facile que c'est un univers « médiéval-pulp »¹, fonctionnant aux clichés : les jungles sont toujours pleines de primitifs cannibales, les méchants ont toujours la gueule de l'emploi, les Orientaux sont toujours fourbes et cruels, etc. (enfin, fonctionnant aux clichés... au départ. Mais les pervertir est facile).

Enfin, dernier argument purement irrationnel : ce monde est amusant, tout simplement ! Ce n'est pas un univers complet, élaboré pendant des années par un intellectuel dans la solitude de son bureau, ou un monde lugubre et oppressant qui sera, quoi qu'on fasse, détruit pas les dieux dans quelques années. C'est tout simplement un décor animé, coloré, plein d'illogismes, de bruit et de fureur – bref un monde où l'on a envie de jouer.

Sommaire

Le livret est épais : 128 pages maquetées serrées. La densité d'informations est très importante, attendez-vous à devoir relire plusieurs fois certains passages. Il y a bien assez de données pour jouer même si vous n'avez pas lu les romans (qui sont quand même très fortement



recommandés. Mais à la rigueur, le film avec Schwarzenegger peut suffire). La traduction est correcte, et les (très belles) illustrations de Sorel voisinent avec celles (nettement moins jolies) de la version américaine.

La plus grande partie du texte est consacrée au background et aux conseils de jeu, avec pas loin de 50 pages pour la seule description du monde (avec des idées sympathiques, comme les listes de noms typiques de chaque pays). Quant aux chapitres purement techniques (création de personnage, bestioles, magie et combat de masse), ils occupent à peine 35 pages. Du coup, l'âge hyborien peut constituer une excursion intéressante avec n'importe quelles règles, même si vous n'avez pas GURPS, pour peu que vous soyez prêt à faire un petit travail d'adaptation.

Conclusion

Vous l'aurez compris : j'aime, sans réserves. Moins « compliqué » que les mondes de *JRTM* ou de *RuneQuest*, et nettement plus optimiste que celui de *Stormbringer*, l'univers de *Conan* a tout ce qu'il faut pour se faire une place au soleil. Il ne lui manque que quelques scénarios, ou mieux, une bonne grosse campagne qui en exploite pleinement les possibilités. Quant à GURPS en général, mon sentiment tient en une phrase : vivement les prochains suppléments ! La production GURPS est plus qu'abondante en version originale, et généralement de grande qualité. Si Idéojeux ne traduit que les très bons, cela nous promet d'excellents moments !

Tristan Lhomme

INVENTORIUM

Editeur de la version française : Idéojeux (sous licence Steve Jackson Games).
Supplément de 128 pages pour GURPS.
Les règles de base de GURPS sont nécessaires, à moins que vous ne vouliez adapter les informations à votre sauce, ce qui est extrêmement facile.
Prix : 159 F.

¹ Pulp : magazines américains bon marché des années vingt et trente, imprimés sur du mauvais papier. Ils proposaient des récits d'aventure, du fantastique et de la science-fiction. Le meilleur (Lovecraft et Howard, entre autres) y côtoyait le pire.



ARMES EN LATEX

POUR SEMI-REEL

EN VENTE DANS LES
MEILLEURES BOUTIQUES



AV. J. ET P. CARSOEL, 144
B-1180 BRUXELLES
TEL: (32) 2.3749660

JEUX de ROLÉ

jeux de réflexion

AD&D2, In Nomine Satanis, Bloodlust, Pendragon,
Nephilim, Shadowrun 2 et bien d'autres...

Warhammer 40K, Mighty Empire, Man'O'War,
Warhammer le jeu des batailles fantastiques, etc...

Le plus grand choix de figurines
Citadel/Marauder, Ral Partha, Grenadier
Metal Magic et RAFM.

Vente par correspondance. Liste gratuite sur demande.

IMPÉRIUM

Zoning industriel de Biron, 3
B-5590 CINEY Belgique
Tél. (083) 21.64.80.

Demandez Jean

Ouvert du lundi au jeudi de 8H30 à 12H et de 13H à 18H. Le vendredi de 13H à 18H.
Le samedi de 9H30 à 16H NON-STOP.



Réservez-le en téléphonant à
Isabelle Blanchard au
16 (1) 46. 48. 49. 71.

DEDALE

JEUX DE REFLEXION
JEUX DE ROLE
WARGAMES - FIGURINES
JEUX DE CARTES ET TAROTS
PUZZLES ET CASSE-TETE

GALERIE CINQUANTAIRE
1040 BRUXELLES
(METRO MERODE)
TEL: 02-734-22-55

CHARLEROI
33 RUE DE LA
REGENCE
TEL: 071-31.19.55

BELGIQUE VENTE PAR CORRESPONDANCE

Dark Sun

Lors des Trophées Casus Belli du jeu de rôle (n° 74), la rédaction de CB avait été séduite par l'originalité du monde et la qualité graphique de *Dark Sun*. A vous de juger par vous-mêmes, les deux premiers produits de la gamme venant d'être traduits...



Pour une poignée de pièces d'or

Frappée du sceau flamboyant de *Dark Sun*, l'imposante boîte recèle un matériel abondant. Servi par une présentation luxueuse, ce supplément pour la deuxième édition d'AD&D est à la hauteur de son prix (environ 260 F) : pas moins de cinq livrets ou carnets, et surtout deux somptueuses cartes représentant le monde d'Athas et la cruelle cité-État de Tyr. Mais il est temps, à présent, d'affûter l'obsidienne de nos armes et d'affronter...

... le monde du Soleil sombre

Imaginez un monde agonisant, ravagé par des millénaires de sorcellerie, un monde aux déserts flamboyants où s'accumulent la poussière et le sel, où les plateaux basaltiques surplombent d'immenses plaines sous le ciel crépitant d'éclairs électrostatiques. Un monde brûlé par les feux du Soleil sombre, où chacun lutte âprement pour survivre sous le regard sévère d'un passé à la fois glorieux et mystérieux... La « civilisation » se résume désormais à quelques cités-États vivant retranchées sur elles-mêmes, soumises à de puissants rois-sorciers qui n'hésitent pas à sacrifier des milliers d'esclaves pour atteindre leurs ténébreux objectifs. A l'extérieur de ces villes isolées, de gigantesques chariots-caravanes sillonnent un domaine livré à la barbarie, bravant les nombreuses bandes de pillards pour maintenir les fructueux échanges commerciaux. Dans ce monde constamment manipulé par de mystérieuses alliances, les pouvoirs psioniques sont devenus monnaie courante. Tandis que sorciers profanateurs et magiciens préservateurs se livrent une lutte sans merci, les aventuriers lutteront pour faire renaître l'espoir. Ils pourront incarner des personnages aussi divers que des Demi-Géants à la force colossale constamment tiraillés par leur personnalité mimétique, des Elfes sournois et xénophobes, des Mûls stériles élevés pour devenir des machines de guerre, des Nains obnubilés par leurs quêtes personnelles, et d'autres races encore plus surprenantes... Venues de contrées lointaines, des rumeurs parlent de la mer de Poussière où marchent les Géants à tête d'animaux, d'immenses forêts où dansent les Hobbits cannibales, de plaines étranges où le sable a la couleur de l'encre, et de l'unique et mystérieux dragon d'Athas dont les pou-

voirs surpassent l'imagination... Saurez-vous survivre aux cruelles merveilles du Soleil sombre ?

Donjons et Dragons ?

Un seul dragon et pas de donjon (car l'essentiel des aventures se déroule en extérieur), voilà de quoi surprendre pour un supplément AD&D. Et ce n'est pas tout : les personnages débutent directement au 3^e niveau avec d'impressionnantes caractéristiques (jusqu'à 20 en Force !), les nouvelles races sont réellement originales, la sorcellerie devient meurtrière, et les pouvoirs psioniques sont judicieusement utilisés. Mais c'est surtout par la débauche d'aides de jeu, d'illustrations et de conseils pour le *roleplaying* que se distingue *Dark Sun*. En effet, TSR propose une nouvelle approche du jeu : les aventures en carnet. Chacune d'elle est divisée en trois volumes : un livret narratif contenant une brève nouvelle destinée à plonger dans l'ambiance ; un carnet pour le maître de jeu, véritable story-board présenté sous forme de fiches cartonnées pour chaque épisode de l'aventure ; et un carnet des joueurs fournissant illustrations et commentaires pittoresques.

Le revers de la médaille

Le concept des aventures en carnet est une arme à double tranchant : en effet, s'il est très agréable de disposer d'un story-board détaillé pour chaque épisode, on se sent souvent pris au piège de situations irrémédiablement figées ; ce dirigisme parfois très apparent est pénible pour les joueurs, qui risquent de perdre toute motivation. De plus, si le carnet des joueurs est abondamment illustré, les dessins ne sont pas toujours à la hauteur. En conclusion, le système reste très pratique à condition de ne pas prendre les scénarios au pied de la lettre.

FICHE TECHNIQUE

Éditeur : TSR
Version française : Hexagonal
Distribué par Hexagonal et Jeux Descartes
● La boîte
Matériel : le livret de règles, le guide des pays et des peuples d'Athas, un scénario (1 livret et 2 carnets), 2 grandes cartes en couleur.
Prix : environ 260 F
● Le scénario Liberté
Matériel : le scénario (8 pages), le carnet du maître de jeu, le carnet des joueurs.
Prix : environ 240 F

Et pour quelques pièces d'or de plus

Le gros handicap de la gamme *Dark Sun* est indéniablement son coût. Certes, la boîte de base offre un bon rapport qualité/prix, mais elle ne suffit pas pour jouer : en plus des règles d'AD&D2 (*Guide du Maître*, etc.), il faudra encore investir dans le *Manuel complet des Psioniques* et le volume du *Bestiaire* consacré à *Dark Sun*. Et la surenchère ne s'arrête pas là : les différents scénarios coûtent presque aussi cher que la boîte de base alors qu'ils se jouent en quelques heures chacun ! Bref, une politique de consommation à outrance pas toujours justifiée...

Premières armes

Liberté est le premier scénario d'une longue campagne. L'action se déroule exclusivement dans la cruelle cité-État de Tyr où les aventuriers vont apprendre à leurs dépens que la liberté est une denrée aussi rare que l'eau. Introduisant l'univers déroutant du Soleil sombre, cette aventure leur fera découvrir les races locales, la construction de la mystique Ziggourat, les subtilités des hiérarchies corrompues, les meurtriers jeux du cirque et quelques autres surprises de taille ! Introduits par une nouvelle résumant l'ensemble de l'histoire (que les joueurs ne doivent lire sous aucun prétexte) on retrouve les deux fameux carnets. Cependant, c'est dans ce scénario que les inconvénients d'un tel système se font le plus cruellement sentir et les personnages-joueurs sont plus souvent spectateurs qu'acteurs. Pour donner à cette découverte toute sa dimension, le maître de jeu devra donc faire un effort d'adaptation.

Comment rester de glace ?

En dépit des objections précédentes, il faut bien avouer que *Dark Sun* est un produit de grande qualité, servi par un cadre original que l'on ne se lasse pas de découvrir et par une adaptation française vraiment à la hauteur. La campagne du Soleil sombre n'est pas encore entièrement traduite, mais sachez que l'on résiste difficilement à l'exploration des mystères d'Athas. Et si votre banquier menace de vous envoyer dans les fosses à esclaves de Tyr, dites-vous que l'on peut toujours racheter sa liberté... dans l'arène ! ■

Patrick Bousquet
& Christophe Debien

jouez votre meilleur **RÔLE :**

**celui
de l'abonné
fidèle à
CASUS
BELLI !**



**BULLETIN D'ENGAGEMENT AU RÔLE DE L'ABONNÉ FIDÈLE À CASUS BELLI
à retourner à Casus Belli, 1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15**

Oui je m'abonne pour 1 an à Casus Belli (6 numéros) pour 175 F seulement
CGJH au lieu de 210 F (*) + 1 hors série en prime (**)

Oui je m'abonne pour 2 ans à Casus Belli (12 numéros) pour 330 F seulement
CGJI au lieu de 420 F (*) + 2 hors-série en prime (**)

• Ci-joint mon règlement par chèque à l'ordre de Casus Belli-Bred

NOM

PRÉNOM

ADRESSE

CODE POSTAL VILLE

Le bal des Raseurs



Le Raseur phonographe

Une des pires pestes qui soient. Ce type de Raseur est apparemment convaincu que l'humanité entière s'intéresse au destin de son personnage. Aussi ne ménage-t-il aucun effort pour le faire connaître à tous, avec tous les détails. En clair : il raconte la moindre de ses parties à qui veut bien l'entendre, sans faire grâce d'un seul jet de dés. Ecouter un Phonographe grosbill prépubère à l'annoncer pour la 2853^e fois le récit de son combat contre Zeus est une expérience qui passe les bornes de l'indicible... Deux techniques pour y parer : la fuite – mais elle reste difficile à pratiquer dans certains endroits clos (sal-

les de classe, ascenseurs, compartiments de métro) –; ou « la lutte molle », recommandée aux personnes calmes. L'exercice est plus difficile qu'il n'y paraît. Il s'agit d'écouter le Raseur avec toutes les marques d'un intérêt poli, tout en faisant de temps en temps des commentaires prouvant qu'on n'écoute absolument pas ce qu'il raconte.

Exemple :

Phonographe : « Ben alors, tu sais, le nain et moi on ouvre la porte et derrière, et tu sais pas ? Y avait un schmleurf ! Ce salaud de DM nous avait mis un schmleurf – un mauve à pois verts, en plus. Les pires ! Alors je... »

Victime : « Attends. Où sont passés les gangsters ? »

Phonographe :

« Non, ça c'était dans le Cthulhu que je t'ai raconté hier. Donc, je saute sur le schmleurf pendant que le nain... »

Victime : « Ah oui ! Les schmleufs. Jamais vu. Mais j'ai entendu dire par je ne sais qui que c'était de sales bêtes. Surtout les mauves à pois verts. »

Phonographe (un peu crispé) : « Oui, c'est moi qui viens de te le dire. Tu n'écoutes pas, dis ? Donc, pendant que je backstabe le schmleurf, le nain... »

Victime (candide) : « Ah bon, il y avait un nain ? »

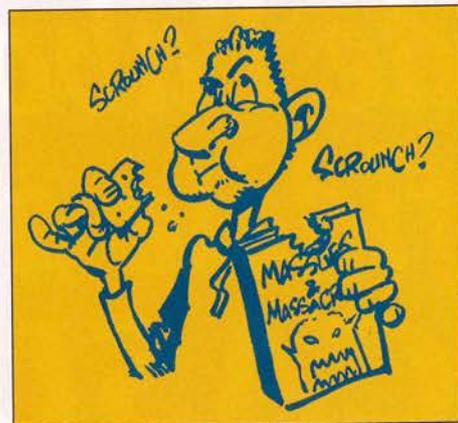
Statistiquement, 90 % des Phonographes jettent l'éponge après 5 mn de ce genre de conversation. Et ça vaut la peine de souffrir un peu, pour voir leurs têtes.

(Et maintenant, observons une minute de silence à la mémoire des milliers de vendeurs de boutiques de jeux de France et de Navarre. Les malheureux sont livrés toute la journée à des hordes de Phonographes, qu'ils ne peuvent fuir... et auxquels ils ne peuvent pas oppo-

ser la seconde tactique, politesse commerciale oblige.)

Le Raseur chipoteur

À la fois casanier et très mal élevé, cette variété assez rare de Raseur ne cesse de comparer à haute et intelligible voix les endroits où l'on joue et son propre appartement. Bien entendu, c'est toujours au grand désavantage des premiers. A coups de petites remarques perfides, il fera comprendre que les coussins ne sont pas assez confortables, les chips moins bonnes que chez lui... Au bout d'un certain temps, les autres joueurs finissent par abandonner et le laissent revenir à son ours en peluche ancestral et aux gâteaux de sa môman.



Anecdote : Mon premier contact avec un Chipoteur remonte à plusieurs années, au début d'une partie. Après avoir, en quelques phrases sans appel, démoli le quartier, l'immeuble, la décoration de l'appartement où nous jouions et la façon de s'habiller de la plupart des présents, le spécimen en vint à se plaindre des boissons. L'idée de boire de l'Orangina lui paraissait insupportable, et il insista pour boire « une vraie

boisson, quelque chose de fort ». Notre hôte trouva une bouteille de vodka (de la polonaise au poivre, du genre qu'il faut être polonais ou fou pour se risquer à boire) et il en servit généreusement notre Raseur. Commentaire de ce dernier, après quelques gorgées : « Elle n'a pas de goût. Elle doit être diluée. » Nous échangeâmes quelques sourires crispés en résistant à l'envie de l'étrangler, et nous retournâmes aux choses sérieuses. Quelques minutes plus tard, un « blonk » sonore se fit entendre. Notre raseur était sous la table, souriant aux anges et dormant à poings fermés. Nous avons enfin pu commencer à

jouer. A notre départ le lendemain matin, il dormait toujours...

Le Raseur fétichiste

Pour lui, les efforts d'innombrables auteurs répartis sur une bonne quinzaine d'années n'ont abouti qu'à un seul jeu valable. Généralement, il s'agit d'une création obscure, publiée à compte d'auteur par une petite maison d'édition basée en Mongolie extérieure, qui a fait faillite la semaine d'après. Il sabote avec enthousiasme toute partie d'autre chose. A première vue, il paraît ravi de jouer à Massues & Massacres avec vous... et

Bien que terriblement répandu à travers le monde du jeu, le phénomène de l'Enquiquineur (ou Raseur) n'a à ce jour jamais fait l'objet d'une description exhaustive.

Toutefois, il existe une riche tradition orale, composée d'anecdotes que les joueurs se racontent le soir après la veillée, quand personne ne sait plus ce qu'il dit au juste. C'est à cette source que nous avons puisé, sans l'épuiser le moins du monde...

A force de passer des années à lancer des dés dans des salles enfumées en compagnie d'autres cinglés... pardon, je voulais dire d'autres « passionnés », on finit par repérer des constantes de comportement – des aberrations, des absurdités. Il suffit alors d'un peu d'esprit d'analyse pour réaliser son petit classement.

Avant d'entrer dans le vif du sujet, je voudrais dire un grand merci à tous ceux qui ont, volontairement ou non, contribué à mes recherches. A défaut d'autre chose, ils m'ont tous bien fait rire.

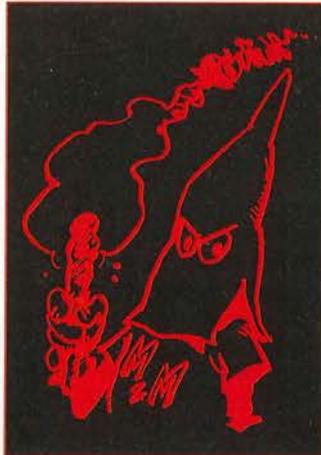
puis, au fil de la partie, il glisse des commentaires caustiques sur l'univers, ricane à propos du système de jeu... En définitive, il se démasque et affirme que « ce jeu n'est qu'un plagiat de Crétiens & Créatures, qui est génial ». Il s'embarque alors dans un panégyrique vibrant, qui donne envie de découvrir son enfant chéri... Malheureusement, en général, ses dons de MJ sont pour le moins incertains.



Le Raseur intégriste

Variante du précédent, l'Intégriste se spécialise dans l'étude des œuvres littéraires qui servent de base à nos divagations. Qu'il s'agisse d'H.P. Lovecraft, de Robert Howard ou de J.R.R. Tolkien, ce Raseur semble avoir appris toute leur production par cœur, si abondante soit-elle. Il a toujours à l'esprit la citation qui démolit sans appel le scénario que vous avez passé des heures à écrire, l'expédiant dans les limbes du « parfaitement ridicule » ou pire, de « l'insulte à la mémoire du Grand Homme »

avec des gloussements de dérision. Il pousse des cris furieux (voire des lettres recommandées avec accusé de réception) quand il lit une phrase où, incidemment, l'auteur d'un article dit une infime bêtise, du genre : les elfes ont/n'ont pas les oreilles pointues, ou les shoggoths ont trente-onze tentacules (et pas quarante-douze. Voyons, tout le monde sait que les shoggoths ont quarante-douze tentacules !). Notre Intégriste consacre fréquemment un temps et une énergie infinis à spéculer sur certains blancs, vides et contradictions laissées par leur Maître à Penser qui, il faut le dire franchement, écrivait généralement ses romans sur le coup de 4 heures du matin, et uniquement parce que son éditeur en était à sa énième relance et menaçait de lui envoyer l'huissier. Très vite, l'Intégriste devient incapable de discerner ses déductions personnelles, plus ou moins aventureuses, du texte original. J'ai ainsi entendu un Raseur de cette espèce attaquer violemment l'un des illustres des magnifiques Tolkien Calendars « parce qu'il n'avait pas respecté le caractère égyptien des constructions numé-



noréennes ». Devant mon air d'incompréhension, il s'est embarqué dans une démonstration touffue et très argumentée. Réflexion faite, je regrette bien de m'être éclipsé au milieu. On ne devrait jamais négliger une occasion de se cultiver.

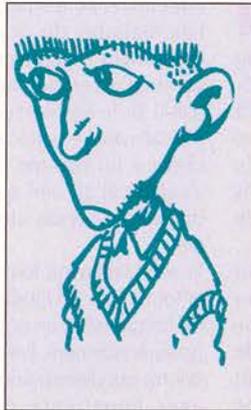
Le Raseur glauque

Visuellement impossible à distinguer d'un joueur normal, sa fréquentation provoque vite un certain sentiment de malaise.

Anecdote : Un soir, je devais initier un groupe de joueurs à Berlin XVIII. Au dernier moment, une défection. Je demande à mes amis de chercher un remplaçant parmi leurs propres joueurs, et au soir convenu, on me présente Z... Sympathique, rôliste depuis des années, exactement ce qu'il me faut. Je commence comme de juste par le petit laïus explicatif sur Berlin en 2066, que je termine en demandant s'il y a des questions.

Z... : « Euh oui. Quel est le statut des Juifs dans le secteur XVIII ? (Nous le regardons tous comme s'il était la Grande Soucoupe Volante en personne.) Ben oui, euh, quoi ! On est à Berlin, non ? A Berlin en Allemagne ! »

L'intéressant personnage n'a jamais rejoué avec moi. C'est presque triste : j'ai perdu un sujet d'étude qui aurait pu m'être précieux.

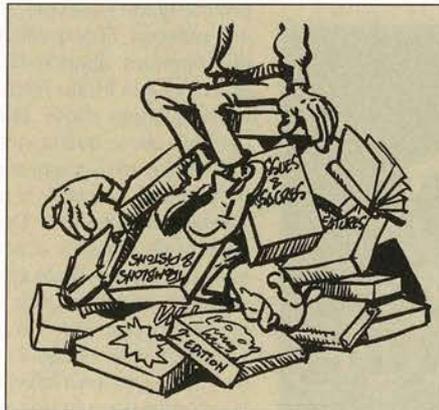


Le Raseur mégalo

Pour lui, le jeu de rôle, considéré froidement, n'a aucun intérêt. Ce qui compte, c'est le club ou plus précisément la présidence du club. Il se moque éperdument de détails comme la comptabilité, le nombre d'adhérents ou la fréquentation. En revanche, la perspective de s'asseoir sur le fauteuil présidentiel l'hypnotise littéralement. Il ne reculera devant aucune bassesse pour débarquer le président en titre et s'assurer la majorité à l'élection suivante.

On cite le cas d'un vice-président qui a tout fait pour saboter la convention organisée par son club et en faire porter le chapeau à son président. (Opération brillamment

réussie, d'ailleurs. Sous une tente prévue pour cinq cents places louée à grands frais, il y avait exactement trente personnes. De plus, l'endroit était infesté de moustiques, alors que nous étions au cœur de l'hiver. Je n'affirme pas qu'il les avait lâchés lui-même, mais j'ai de forts soupçons.)



Le Raseur omniscient



Il saute sur la moindre occasion pour disserter longuement sur le monde du jeu, qu'il paraît connaître mieux que personne. Au vrai, ses analyses ne brillent ni par leur perspicacité ni par leur intelligence. N'empêche, elles peuvent paraître pénétrantes aux yeux d'un profane encore moins au courant que lui. La plupart du

temps, il déclare à qui veut bien l'entendre que le milieu du jeu est un panier de crabes grouillant de corruption à côté duquel le monde du football ressemble à une cour de maternelle (ce en quoi il n'a pas entièrement tort, mais il a un don extraordinaire pour viser les mauvaises cibles). Une variété un peu moins répandue est le distributeur de rumeurs. Les cas bénins se contentent de raconter n'importe quoi pour le seul plaisir de parler et de paraître mieux informés que leurs congénères. C'est toujours un bonheur de les rencontrer et de les écouter, et c'est doublement agréable quand on est capable de démêler la vérité de l'affabulation. Ainsi, Untel, qui vous entretiendra des difficultés financières de telle maison d'édition le lundi, vous informera des ennuis de santé de Gary Gygax le mardi (« comment, tu ne sais pas ? Il a le sida ! »), consacra son mercredi à vous raconter les sinistres magouilles qui ont présidé à la remise des prix du dernier tournoi auquel il a participé... et selon toute probabilité, il tiendra son auditoire du jeudi en haleine avec quelque délire de son cru, dans lequel vous jouerez le premier rôle.

Le Raseur parano

Encore plus coupé de la réalité que la moyenne des rôlistes. Apparemment, les années passées à jouer au milieu de groupes composés essentiellement de ninjas et d'assassins 25^e niveau lui ont un peu fait perdre de vue que le monde extérieur n'était pas comme cela. Avec lui, il vaut mieux

faire très, très attention à ce que l'on dit – le moindre mot peut être l'étincelle qui met le feu aux poudres. Beaucoup font une fixation sur certains aspects de leur individu, qui, à tort ou à raison, leur inspire un profond sentiment de dégoût. Untel, qui pèse 130 kg, jette des regards torves à son MJ dès que celui-ci décrit un PNJ vaguement grassouillet ; tel autre, affublé par des parents inconscients d'un prénom idiot, guette la moindre allusion, si détour-

née soit-elle, qui pourrait être prise au énième degré comme un jeu de mots sur son nom. En fait, avec certains cas sérieux, l'essentiel des séances se passe à leur faire des excuses et à les convaincre de cesser de bouder. Et puis, il existe des cas plus graves, qui disjonctent pour de bon...



Anecdote : Personnellement, ce que j'ai vu de pire dans la catégorie est un joueur de grand-nature. Au cours d'un killer, il a entièrement miné l'escalier d'un de ses camarades avec des pétards fumigènes. Toutes les marches avaient le leur, avec un système de déclenchement très réussi. Hélas, six locataires firent l'erreur de s'aventurer dans l'escalier avant la victime... (qui au cours des trois mois suivants, ne sortit plus de chez lui, de peur de rencontrer l'un d'eux.) Un peu plus tard au cours du même killer, ce Raseur fit un prisonnier et décida de l'interroger. Et sous nos yeux ébahis, il sortit une petite trousse de torture ! Complète, avec des pinces, un cutter rouillé, un petit marteau... et une gégène artisanale, composée d'un fil électrique se terminant à un bout par une prise de courant et à l'autre par une lamelle de métal destinée à être glissée sous les ongles du sujet. Nous avons eu les pires difficultés à le dissuader de l'utiliser (« et si je remplace la prise par une pile 9 volts, ça ne... Non ? »).

Le Raseur pinailleur

L'un des plus répandus et l'un des pires. Parent proche des théologiens byzantins qui passaient leur vie en disputes à propos du nombre d'anges qui pouvaient danser sur la pointe d'une épingle, il passe l'essentiel de son temps libre à lire des règles de jeu, à la recherche des inévitables bugs, lacunes et contradictions mineures. Elles lui permettent de soulever de longues contes-



tations empreintes de mauvaise foi. Qu'importe le sujet, dès lors que la discussion peut durer des heures ! Plus l'argument de départ est mince, plus il est content ! En fonction des opinions de ses adversaires, on l'a vu soutenir des points de vue diamétralement opposés sur une même question. Ce type de Raseur porte encore le deuil du jour où AD&D a été traduit en français. En effet, à l'époque héroïque, il dormait avec un dictionnaire anglais/français sous son oreiller et, pour s'endormir, comptait les pommes de discorde (doit-on dire « points de vie » ou « points de coup » ? J'ai connu un Pinailleur qui a tenu deux heures entières sur ce seul sujet). Aujourd'hui, beaucoup d'entre eux se sont reconvertis dans les jeux de plateau...

Le Raseur gluon

Les Raseurs de ce type parasitent de préférence les auteurs de jeu, les rédacteurzenchauffe, les éditeurs et autres personnalités du milieu.

Les malades du premier stade hantent fréquemment les conventions où l'on annonce la venue d'un quelconque plumitif, si insignifiant soit-il. Ils le repèrent dès son arrivée, et s'accrochent à lui comme s'il s'agissait d'un ami perdu de vue depuis vingt ans.

Ils semblent avoir tout lu et tout savoir de l'individu harponné, à un point presque alarmant. J'en ai connu qui demandaient avec impatience des nouvelles d'un vague projet ébauché il y a plusieurs années de cela, et dont l'auteur avait parlé à trois, voire quatre personnes. Généralement, ils paraissent rechercher l'amitié de leur victime. Hélas, il leur manque le petit atome de diplomatie qui leur permettrait de l'obtenir. « Dis donc, c'est toi qui a écrit le scénario pour Massues & Massacres, dans le numéro de juillet 1985 de (insérez ici le nom d'une revue qui a cessé de paraître depuis des années). Eh bien, c'était nul ! Mais à part ça, j'aime beaucoup ce que tu fais, je t'assure » est l'une de leurs entrées en matière favorites. Après, pour tout le reste de la convention, l'auteur doit se résigner à ne pas pouvoir faire un pas sans avoir le Gluon à ses côtés. Il s'improvise guide bénévole, s'installe à côté de lui à la pizzeria, écoute religieusement ses moindres opinions, abonde dans son sens quoi qu'il dise... et à la fin du week-end, il lui fait dédicacer quelque chose. N'importe quoi, même quelque chose que la victime n'a pas écrit. Plus atteint, mais toujours divertissant, le Gluon mythomane. A partir d'un vague contact de quelques minutes avec Duglu (vous savez bien, l'auteur de Massues & Massacres), il construit toute une saga. A l'entendre, Duglu et lui sont les meilleurs amis du monde. D'ailleurs, il co-signera son prochain jeu. Mis en confiance, il laisse carrément entendre qu'il est, lui Raseur, l'auteur de M&M et qu'il n'a laissé Duglu en revendiquer la paternité que par une abnégation qui frise le



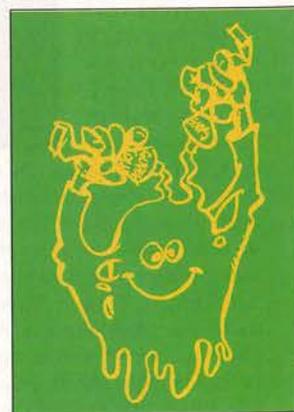
sublime. Au premier abord, on peut le confondre avec un Raseur omniscient. Mais contrairement à ce dernier, il a tendance à se répéter – en moyenne dix fois par heure, et il est extrêmement difficile de l'en empêcher. Cela peut se révéler fort amusant si par chance vous avez dans votre entourage quelqu'un qui connaît réellement Duglu, et que vous vous arrangez pour les mettre en contact, sans dire au Gluon de qui il s'agit, bien entendu. Quant à Duglu, il y a peu de chances qu'il reconnaisse l'individu avec qui il a partagé un sandwich au cours d'une convention au bout du monde, il y a plus d'un an.

Le Raseur rémora

Variante un peu atypique du précédent. Ce genre d'individu s'improvise meilleur-ami-fidèle-conseiller-henchman des personnalités, rédacteurzenchauffe et autres auteurs. Contrairement aux Gluons, ils ne se contentent pas de hanter les conventions. Ils s'arrangent pour obtenir le numéro de téléphone de leur idole, et commencent à lui empoisonner l'existence. Ils la suivent partout, se rendent utiles comme ils

peuvent et écoutent les moindres paroles tombées des Lèvres Sacrées. Le soir venu, ils les notent pour ne pas les oublier quand ils rédigeront leurs mémoires. Généralement, ils sont petits, couverts de boutons, fréquemment affublés de grosses lunettes et d'un appareil dentaire. Souvent, ils ont écrit leur jeu, et rêvent de voir leur idole les pistonner auprès d'un éditeur. Leur succès dans la carrière qu'ils se sont choisis dépend essentiellement de la personnalité de leur gourou. Certains trouvent agréable d'avoir quelqu'un pour allumer leurs cigarettes, dire « oui », « c'est vrai », « il a raison » au moindre de leurs commentaires. D'autres adoptent une approche plus pragmatique du problème qui consiste à tenter d'expédier le henchman sur Mars à force de coups de pied

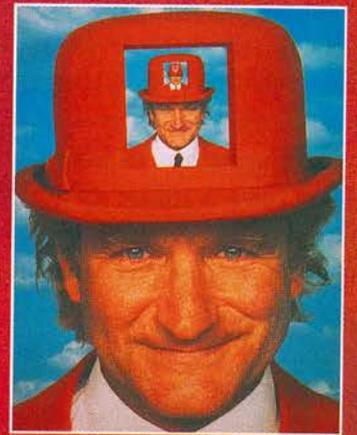
au cul (mais ce genre d'individu est superlativement tenace). On cite un ou deux cas de henchmen qui se sont improvisés âmes damnées de quelques-uns des requins de seconde zone qui infestent le milieu. Ça vaut le coup d'observer les rapports de ce genre de couple illégitime sur plusieurs années. Bassesses, coups de poignard dans le dos, mise en circulation de rumeurs sur le compte de l'autre, engueulades et réconciliations... C'est dans des moments comme ça qu'on se rend compte qu'un scénariste bien renseigné sur le monde de jeu pourrait écrire un feuilleton de deux cents épisodes qui ferait ressembler Dallas à une œuvre de la comtesse de Ségur.



L'ECRAN FANTASTIQUE

CINEMA
& VIDEO

LES SURVIVANTS
ACTION MUTANTE
TOYS



VIDEO

La fin de
FREDDY

l'ultime cauchemar

Dans ce numéro des photos
exclusives en relief
Cadeau les lunettes **3-D**

GAGNEZ
UN MAGNETOSCOPE
AVEC LE GRAND
CONCOURS

SKYROCK
PLUS DE TUBES. MOINS DE PUB.

N°132 • MAI-JUIN 93 • 28 F

ENFIN EN FRANCE

DELIRES
PRESENTE

QUEST®

Des centaines de mondes à découvrir
Des milliers de joueurs à rencontrer.

Quest, élu meilleur jeu par correspondance de l'année 1991 par Games Master International, a déjà été adopté par des milliers de joueurs en Grande-Bretagne.

D'un réalisme poussé mais d'une pratique aisée, Quest vous invite à évoluer dans des aventures dont seule votre imagination sera la limite.

Vous aurez à guider jusqu'à quinze personnages pour affronter les périples qui vous attendent. Vous pourrez également entrer en contact avec les autres joueurs que vous croiserez.

Attention, une fois dans le jeu vous risquez de ne plus pouvoir en sortir.



Délires

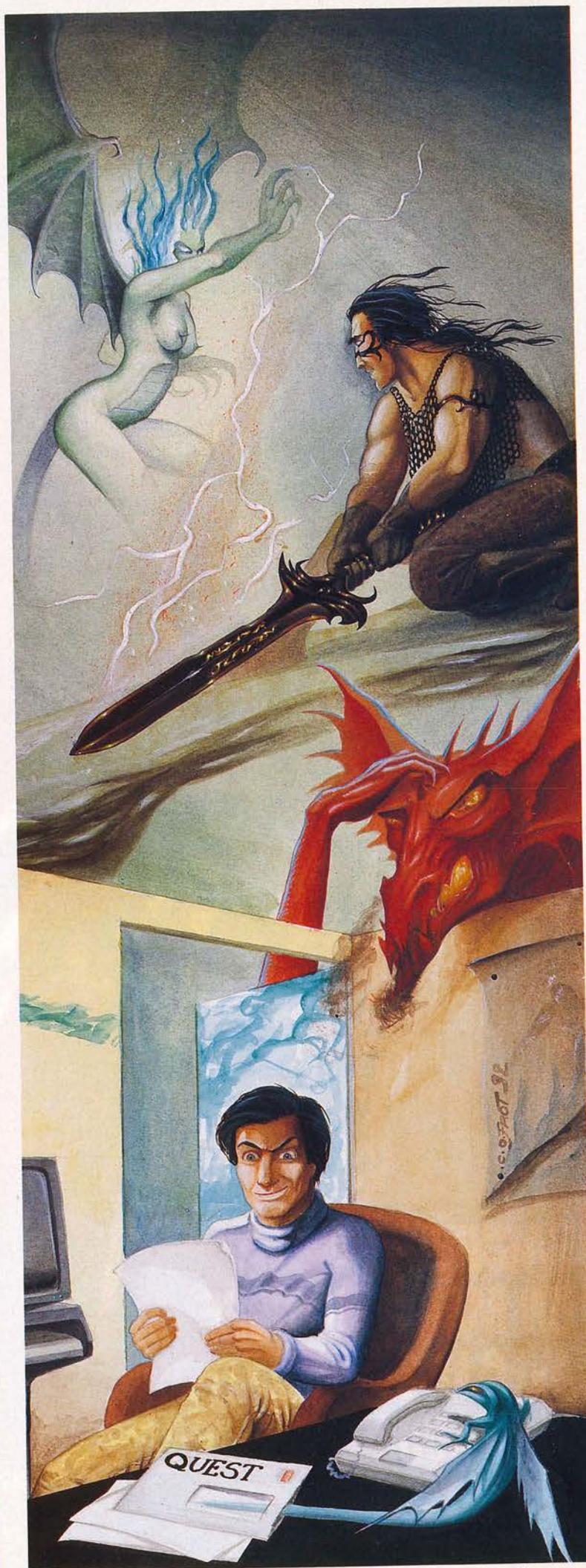
Comment vous inscrire :

Envoyez le bulletin d'inscription rempli ou les informations suivantes sur papier libre:
- Nom, Prénom et adresse précise, ainsi que votre règlement (chèque, mandat, ccp) à l'ordre de Délires, à Délires-Quest, 58 avenue de Wagram, 75017 Paris.

Nom.....
Prénom.....
Rue.....
Ville.....Code

N'oubliez pas de spécifier la formule choisie :

- Gobelin : 4 tours + livres de règles 92F
 - Ogre : 8 tours + 1 tour gratuit 184F
 - Dragon : 12 tours + 2 tours gratuits 276F
- Chaque joueur recevra un livre de règles.



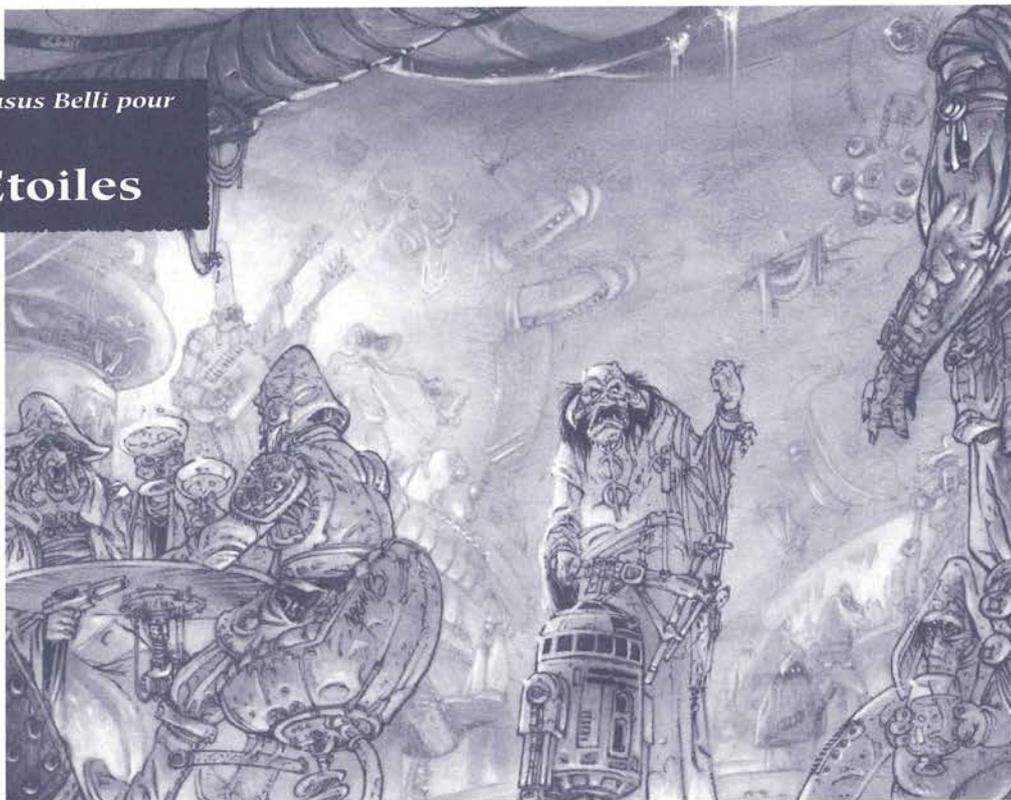
36-15 QUEST
Informations et inscriptions

La légende des cristaux



Un scénario « long métrage » Casus Belli pour
Star Wars
La Guerre des Étoiles

La légende des cristaux



Ce long scénario en quatre épisodes convient à un groupe de Rebelles assez expérimentés, et qui connaissent bien la Galaxie. Il peut aussi bien se passer entre les films

Un Nouvel Espoir et *L'Empire Contre-Attaque* qu'après le film *Le Retour du Jedi*.

De même, vous pouvez aussi bien utiliser les règles de la 1^{ère} édition que celles de la 2^e.

II
CASUS BELLII

Il y a bien longtemps, dans une lointaine galaxie...

En cette époque de légendes, parmi les histoires que l'on aime à se raconter, le soir, dans les tavernes des vieux routards de l'espace, le mythe du vaisseau fantôme enflamme toujours les imaginations par son cortège de mystères, de terreurs et de rêves. Et, si nul ne semble accorder foi à ce conte, chacun redoute en réalité de croiser l'orbite du vaisseau maudit.

Le temps est venu maintenant pour la légende de devenir réalité...

Vestige ultime d'une civilisation éteinte depuis des millénaires, le Gorgoror est un gigantesque navire spatial errant au gré des vents solaires. Obéissant à l'étrange logique de son cerveau artificiel, il capture les astronefs isolés qui passent à sa portée, allongeant ainsi la liste des disparitions inexplicables qui viennent entretenir le mythe...

À l'intérieur de ce vaisseau totalement coupé du monde extérieur, certains équipages captifs ont survécus et se sont organisés en étranges sociétés primitives. Cependant, trois personnes (Yele l'Écumeuse – une aventurière –, Frère Suunfuus – un scientifique ithorien –, et Daymon Thorn – un disciple de la Force) ont joint leurs efforts pour braver les dangers de l'antique navire spatial et sont parvenus à s'en évader. Chacun d'eux a emporté avec lui l'un des artefacts dé-

couverts dans les anciennes soutes : les Korendums, trois imposants cristaux capables de libérer de fabuleuses quantités d'énergie pure.

Après leur évasion, les trois rescapés se sont dispersés à travers la galaxie :

— Frère Suunfuus s'est installé sur l'hostile planète volcanique Brazadann, où il essaye maintenant de transformer son Korendum en un puissant générateur d'énergie.

— Yele l'Écumeuse s'est rendue sur Taypho, la planète océane, où elle s'est prise d'amitié pour les autochtones exploités par des colons sans scrupules. Pour les libérer, l'Écumeuse a pris la tête d'un mouvement révolutionnaire local et compte utiliser des fragments de son cristal pour fabriquer de puissants explosifs.

— Daymon Thorn, quant à lui, est devenu un disciple du Côté Obscur de la Force, utilisant son propre Korendum pour s'élever dans la hiérarchie de l'Empire. Il est ainsi devenu le Seigneur Thorn, un fidèle serviteur de l'Empereur. Réalisant tout le potentiel énergétique qu'il tirerait de la réunion des cristaux, il a fait construire à bord d'un Super Destroyer Stellaire un nouveau Rayon de la Mort (semblable à celui de l'Étoile Noire) qui fonctionnera grâce à la combinaison des trois Korendums. Il ne lui reste plus maintenant qu'à retrouver ses anciens compagnons et à s'emparer de leurs cristaux pour disposer d'une puissance destructrice incomparable.

Au détour d'une banale mission sur Tatooine, les personnages vont être pris dans un engrenage

infernale : devenus les proies du terrible Jabba, ils tenteront d'échapper à ses impitoyables chasseurs de prime. Leur équipée les conduira sur Taypho, une planète océane aux charmes exotiques, où ils participeront à une révolution et découvriront le pouvoir des Korendums. Croisant ensuite la route du mystérieux vaisseau fantôme, ils seront pris au piège d'un univers déroutant peuplé de créatures fantastiques. Enfin, ils auront tous les éléments pour contrecarrer Daymon Thorn dans un terrible affrontement sur Brazadann, la planète des volcans. L'avenir de la Galaxie toute entière sera bientôt entre les mains des aventuriers. S'ils sortent vainqueurs de cette formidable confrontation, ils entreront à leur tour dans la Légende...

Pensivement assis sur une concrétion cristalline, un petit être immatériel contemple la créature minuscule qui volette autour de lui.

Un sentiment d'infinie sagesse émane de ce spectre iridescent qui fut, jadis, un Maître Jedi :

« Patience, mon fidèle ami.

Les trames de la Destinée sont en place, à présent...

La Force a désigné ses champions.

Et il est temps, maintenant, qu'ils affrontent les soleils de Tatooine ! »

Épisode I

Sous les soleils de Tatooine

Une mission de routine...

Les Personnages-Joueurs (PJ) s'affairent dans le hangar animé d'une base rebelle, quand, soudain, les intercoms résonnent, leur donnant l'ordre de se rassembler au centre de commandement. Ils pénètrent dans un vaste hémicycle bardé d'écrans de contrôle sous le regard d'une dizaine d'officiers supérieurs. Un amiral de la flotte rebelle se lève et leur fait signe de prendre place tandis que les écrans zooment sur l'image scintillante d'une planète océane :

« Messieurs, vous n'ignorez point que l'Alliance est basée sur l'entraide ralliant tous les peuples à travers la galaxie. Seule l'union peut nous permettre de résister à la puissance destructrice de l'Empire. Notre mission est donc d'organiser la résistance en coordonnant les foyers de rébellion et d'apporter, dans la mesure du possible, notre soutien à tous ceux qui souhaitent s'affranchir de la domination impériale. Cependant, l'Ennemi nous ayant maintes fois trompé par le passé, nous devons faire preuve de prudence avant de nous dévoiler. Or, depuis quelques temps nous sommes en contact avec les forces de libération d'une petite planète marine sous contrôle impérial : la planète Taypho. Leur mouvement est dirigé par une femme, Yele l'Écumeeuse, qui s'appuie sur les velléités nationalistes d'une poignée d'autochtones durement exploités par les colons. Jusqu'à ce jour nous ne pouvions offrir qu'un soutien moral à cette organisation avant de statuer sur son entrée officielle dans l'Alliance. Le conseil, ici présent, vient de voter à l'unanimité l'apport d'une assistance matérielle et logistique discrète. Mais l'Écumeeuse a devancé nos propositions puisqu'elle réclame à présent de l'aide pour l'un de ses agents en difficulté sur Tatooine : celui-ci serait la cible de tueurs inconnus. Votre mission sera donc de récupérer cet agent et de l'escorter sur Taypho. Vous ne devriez pas rencontrer de problème majeur mais ce service permettra d'établir de solides relations avec la planète océane. Messieurs, les sympathisants de l'Alliance sont rares, ne gâchez pas notre chance. »

À la suite du briefing, on remet à chaque aventurier un credstick de deux mille crédits afin qu'ils s'équipent. S'ils ne possèdent pas de vaisseau, on leur fournit un transporteur YT-1300, dont l'équipement offensif est laissé à l'appréciation du meneur de jeu.

L'envers du décor

Tatooine, planète du crime, résidence du mythique Jabba : un endroit rêvé pour transformer une mission banale en casse-tête mortel... En effet, l'envoyé de Yele que les PJ sont chargés d'escorter vient tout juste d'escroquer Jabba : venu pour lui acheter des détonateurs spéciaux, il est reparti en oubliant de les payer ! Les aventuriers, contraints par les événements, vont récupérer les détonateurs sans savoir qu'ils devien-

nent ainsi les cibles du Grand Patron du Crime... Néanmoins, ils vont bénéficier dans cette affaire d'un soutien occulte pour le moins inattendu : celui de l'Empire ! En effet, depuis un certain temps, le Seigneur Thorn traquait l'agent de l'Écumeeuse afin qu'il le conduise jusqu'à sa proie. Lorsque les PJ prendront le relais, c'est eux qu'il fera suivre grâce à des traceurs placés à bord de leur vaisseau. Ceci explique les interventions « miraculeuses » des Impériaux au cas où la situation des PJ deviendrait critique...

Chasseurs de prime !

Lorsque le vaisseau des aventuriers pénètre dans l'atmosphère brûlante de la planète désertique, les soleils jumeaux de Tatooine meurent lentement à l'horizon. Bientôt, le rugissement des répulseurs s'éteint et les PJ débarquent sur l'astroport de Mos Esley baignant dans une lumière crépusculaire. Ils quittent l'aire d'atterrissage dans l'indifférence générale, tandis qu'autour d'eux s'agite une meute de techniciens et de soldats impériaux. De toute évidence, on se prépare à accueillir un hôte important : les gardes paradent dans une ultime répétition et le hangar principal est orné de sombres tentures frappées aux armes de l'Empire (un jet de Savoir permet de déterminer qu'il s'agit du Seigneur Thorn, le redouté « Chien de Guerre » de l'Empereur). En cette fin de journée, les murs blanchis de Mos Esley semblent se refermer sur le dédale de ses ruelles étroites. Dans une volute de sable, quelques droïds hétéroclites regagnent un véhicule jawa sous le regard nonchalant d'un groupe d'Impériaux : une des innombrables patrouilles qui quadrillent le plus célèbre coupe-gorge de la galaxie.

Se frayant un chemin à travers les rues encombrées, les PJ rejoignent leur lieu de rendez-vous : la fameuse Cantina. Ils s'installent dans une alcôve sombre sous les regards hostiles du plus vaste échantillon d'extraterrestres qu'il leur ait été donné de voir. Juchée sur une estrade, une Rodienne psalmodie une étrange mélodie aux accords électroniques d'un orchestre bigarré...¹ La Cantina est un endroit mythique dans l'univers de Star Wars, donnez-vous un peu de mal pour le rendre vivant : une Twi'lek outrageusement maquillée enroule amoureusement ses tentacules céphaliques autour d'un PJ, un Sliiskii insectoïde les menace de ses pinces rétractiles, les contrebandiers racontent leurs derniers exploits (glissez une ou deux rumeurs à propos du vaisseau fantôme, extraites de la table prévue à cet effet)...

Soudain, un homme de petite taille dissimulé dans une grande cape se glisse à la table des PJ. Dans la faible lumière, on devine à peine son pelage ras et son visage sans relief. Il s'agit d'un Taï, un autochtone de la planète Taypho : l'agent de Yele l'Écumeeuse. Sa voix trahit une frayeur intense : « Il faut faire vite... Ils ont ordre de m'abattre... Ma vie a peu d'importance mais ceci (il sort une mallette chromée) doit absolument arriver rapidement sur Taypho. Partons... ». À cet instant, la musique s'interrompt brusquement et chaque membre du groupe qui se produisait sur la scène sort une arme : ce sont tous

¹ Les Rodiens sont des humanoïdes à face de rat, décrits dans la 2e édition de Star Wars et le Galaxy Guide 4, Alien Races.

Table des rumeurs à propos du vaisseau fantôme (2d6)

2 – « Le vaisseau fantôme ? Vous voulez dire les vaisseaux... On en a repéré une dizaine dans la constellation de la Lyre. »

3 – « Je tiens de source sûre qu'il s'agit d'une arme secrète de l'Empire. »

4 – « C'est une tête de pont : un empire extraterrestre approche de la Bordure Extérieure. »

5 – « Ce vaisseau n'est qu'un piège mis au point par des pirates ! »

6 – « Jadis, des Jedi ont voulu s'y frotter, et ils ne sont jamais revenus. »

7 – « Il attire les autres astronefs comme une araignée dans sa toile. »

8 – « On dit qu'il y aurait encore des survivants à bord. »

9 – « J'ai rencontré un lthorien qui prétendait avoir vécu à l'intérieur. »

10 – « Je l'ai vu, il est gigantesque, terrifiant, personne ne peut lui échapper ! »

11 – « Certains disent qu'il contient un immense trésor en cristaux précieux. »

12 – « Mon grand-père avait rencontré cette chose, et elle lui avait parlé ! »

des chasseurs de prime ! En quelques secondes, une véritable pluie de lasers s'abat sur les aventuriers qui s'apprêtaient à sortir. Le Taï, mortellement blessé, leur confie la mallette et articule dans un dernier souffle : « Prenez... Sur Taypho... Les Maîtres droof... Demandez le rancor... ».

Les cinq chasseurs de prime vont tout faire pour récupérer la mallette. Mais la Cantina n'est pas fréquentée par des enfants de cœur et l'attaque dégénère rapidement en bagarre générale ! Les PJ peuvent y participer ou s'enfuir en profitant de la confusion. Dans tous les cas, arrangez-vous pour qu'ils ne perdent pas la mallette, ou bien qu'ils aient une chance de la reprendre, car la suite de l'histoire en dépend...

Planète criminelle

Dès lors, les aventuriers ont trois lignes de conduite possibles : regagner leur vaisseau pour quitter la planète, fuir dans le désert ou simplement tenter de semer tout le monde dans le labyrinthe de la ville. Dans tous les cas, vous pouvez organiser une haletante course-poursuite à travers les ruelles étroites de Mos Esley : la nuit est tombée à présent et nombreux sont ceux qui rejoignent les quartiers chauds et les clubs. Selon l'ingéniosité de vos personnages (ils ont pu dérober un landspeeder, affoler un dewback pour faire diversion ou essayer de se fondre dans la foule noctambule...), vous pouvez développer à loisir cet épisode : combats dans les souks nocturnes, embuscades sous les arcades... Si les chasseurs de prime de la Cantina sont tous morts, d'autres peuvent intervenir. Ils traquent alors les PJ dans la ville qu'ils connaissent dans ses moindres recoins. Quant aux Impériaux, complètement dépassés par les événements, ils abordent le moindre suspect en tirant d'abord et en discutant ensuite. Enfin, si les PJ choisissent de se réfugier dans le désert, ils constitueront des proies idéales pour les hommes des sables, mais seront à l'abri de leurs poursuivants qui n'iront pas les chercher jusque-là.

Quoiqu'il en soit, vos aventuriers devraient se rendre tôt ou tard à l'astroport. Ils n'auront aucun

mal à rejoindre leur hangar, où les attend un humanoïde à face de serpent qui se tient près de leur vaisseau. Dans une moue grotesque qui se veut être un sourire, il s'adresse à eux : « Sssa Sssérénissime Sssplendeur, le Sssuprême Jabba désire sss'entretenir avec sseux qui ont brillamment échappé à sses chasseurs. Mon Maître sssouhaiterait mettre un terme définitif à ssette malheureuse affaire et récupérer ssson dû. Il propose une rencontre dans la Faille de Karien à l'essst de la ville, demain matin à l'aube du premier ssoleil. Tout refus constituerait une insssulte grave... Mon Maître est sssi ssensible, je suis sssûr que vous ne ssouhaitez pas l'indissposer... »

Les PJ peuvent malgré tout tenter d'embarquer sur leur vaisseau, mais il leur faudra éviter le feu nourri de chasseurs de prime embusqués. S'ils décident de rester, ils n'auront que le temps de finir la nuit dans un hôtel miteux de la ville avant de se rendre à leur rendez-vous.

À la merci de Jabba

À mesure qu'ils s'éloignent de la cité, le sable fait place à une roche brune qui s'élève progressivement en canyons arides. Bientôt, les aventuriers pénètrent dans un impressionnant détroit rocheux : la Faille de Karien. À cet instant apparaîtrait la majestueuse barge à voile du maître du crime, flanquée de deux esquifs. Allongé sur une couche dorée, Jabba toise les aventuriers et se met à rire bruyamment. À ses pieds, les PJ reconnaissent l'humanoïde de l'astroport. Celui-ci s'avance et déclare : « Ssa Sssérénissime Sss-

CARACTERISTIQUES

Les chasseurs de prime : DEX 4D, blaster/esquive 6D. MEC 2D, pilotage/canons de vaisseau 3D. PER 3D, intimidation/recherche 4D. VIG 3D+2, combat à mains nues 4D. TEC 2D. **Équipement :** propulseur dorsal (10 charges, chacune permettant : 100 m à l'horizontale ou 30 m à la verticale), fusil blaster 5D, couteau VIG+1D, grenades diverses, filet... **Description :** leurs apparences, très variées (armure intégrale, hardes et colifichets, cuirs noirs...), ont toutes en commun d'être menaçantes.

Esquif : VIT 1D. CAR 1D.

plendeur essspère que vous ssaurez vous montrer raisonnables et acquitter la dette de votre regretté ami. La sssomme est payable immédiatement et se décompose comme ssuit : pour les dix détonateurs fabriqués sssur mesure : 100.000 crédits ; pour les pertes humaines : 200.000 crédits, et autant pour le préjudicssse sssubi par mon Maître. Ssse qui nous fait un total de 500.000 crédits... »

Laissez vos aventuriers tenter de marchander avec Jabba ; ils trouveront peut-être le moyen de s'en sortir. Mais si aucun accord ne peut-être conclu, Jabba s'en ira en ordonnant à ses mercenaires (10 en tout) de « corriger » les PJ. Ils les poursuivent à travers les canyons, jusqu'à Mos Esley. Si la situation devient critique, n'oubliez pas que les PJ sont surveillés par Daymon Thorn qui a tout intérêt à les garder vivants. Faites

intervenir une patrouille impériale, qui met en fuite les chasseurs de prime mais, étrangement, ne parvient pas à capturer les personnages.

En dehors du cas – très peu probable – où les PJ ont trouvé le moyen de payer Jabba, ils quittent le sol de Tatooine avec la certitude de s'être fait un ennemi mortel qui n'hésitera pas à payer des chasseurs de prime pour les traquer à travers toute la galaxie. Ce qu'ils ignorent, par contre, c'est qu'ils sont suivis à distance par le Super Destroyer Stellaire de Daymon Thorn, et qu'ils vont involontairement offrir Yele à celui-ci, sur un plateau d'argent.

Enfin, s'ils ont la curiosité d'ouvrir la mallette confiée par le Taï, ils découvrent une dizaine de détonateurs à fission, ainsi qu'une petite bourse de cuir contenant un éclat de cristal bleu sombre qui s'emboîte parfaitement avec les détonateurs.

« Vois comme ils ont triomphé
avec panache,
mon ami.
La Force ne saurait se tromper
dans ses choix...
Certes, il ne s'agissait
que d'une escarmouche,
mais ils seront bientôt prêts...
Aie confiance :
ils vont vers l'Écumeuse... »

Les hasards de l'espace

Au cours de ce scénario, les PJ traversent toute une partie de la galaxie : il leur faut approximativement cinq jours pour aller de Tatooine à Taypho, vingt jours de Taypho à Brazadann (le vaisseau fantôme surgit au milieu de ce trajet). Ces périodes peuvent servir, d'une part à améliorer les capacités des PJ (à l'aide des points gagnés entre chaque épisode), et d'autre part à mettre en scène quelques rencontres aléatoires. Pour chaque journée passée dans l'espace, un résultat de 1 sur 1d6 indique qu'un événement survient. Tirez alors 2d6 en vous reportant à la table « d'instantanés » ci-dessous.

2,3 – Une patrouille d'intercepteurs TIE soupçonne les PJ d'être des contrebandiers. Elle demande à inspecter leur cargaison et les prend en chasse s'ils tentent de s'échapper.

4 – Un petit vaisseau de plaisance à la dérive émet un signal de détresse. Si les PJ recueillent ses occupants, ils font la connaissance de Colsky De Primerose, un jeune noble hautain et dédaigneux (« Hum, plutôt sordide votre intérieur, et je parie qu'il n'y a même pas de bain à remous ionisants sur ce rafiot... »), en compagnie de sa dernière conquête : Sassandra, une sublime femelle Twi'lek. En réalité, Sassandra est une des mercenaires engagés par Jabba pour traquer les PJ. Elle a séduit Colsky et saboté son vaisseau pour pouvoir approcher ses proies...

5 – Un vaisseau marchand extraterrestre vient à la rencontre des PJ. Ce sont des Skeïtos, des nomades dont les différents clans ne quittent jamais leur astronef mère. Leur religion interdit de dévoiler leur apparence (réputée extraordinaire) : ils n'utilisent comme intermédiaire que des droïds de protocole. Ils proposent de nombreuses marchandises exotiques (familiers, pistolets

archaïques à poudre, plantes hallucinogènes). Leurs coutumes sont déroutantes (ex : leur adresser directement la parole est extrêmement vulgaire), et les Skeïtos ont l'habitude de taxer les « hérétiques » en leur fournissant du matériel périmé... Si l'action s'enlise, vous pouvez toujours faire surgir une navette impériale prétendant qu'il s'agit de marchandises volées !

6 – De nombreux chasseurs TIE patrouillent dans la zone où viennent d'émerger les PJ à la suite d'une erreur d'astrogation. Mais, curieusement, les Impériaux n'attaquent pas, ordonnant au contraire de prendre place avec le reste des « vaisseaux cibles ». Les PJ viennent d'échouer dans un champ de manœuvres où l'on simule des attaques rebelles, et on les a pris pour l'une des équipes d'entraînement ! À eux de réagir avec suffisamment de finesse pour ne pas être identifiés et poursuivis...

7 – Un champ d'astéroïdes non répertorié vient perturber le voyage : il est dû à l'explosion d'une nova et vient seulement d'apparaître. Les PJ devront tenter de le traverser sans dommage, en portant éventuellement secours aux naufragés qui en ont déjà été les victimes. Embusqué à proximité, un vaisseau pirate camouflé en transporteur corellien guette les carcasses à piller et les proies faciles...

8 – Un problème technique survient à bord du vaisseau. Afin de réparer, les PJ sont obligés de faire escale dans le premier endroit venu : Desperando, un ancien astéroïde minier transformé en station relais. Sous un immense dôme entouré de puits d'extraction, quelques installations de surface sont maintenues en activité par un clan de Rodiens (des petits truands qui amaquerront les PJ à la moindre occasion). Au bar de la station on peut pratiquer plusieurs jeux illégaux (poker tueur, etc.), apprendre de nouvelles rumeurs sur le vaisseau fantôme... ou rencontrer les chasseurs de prime de Jabba (c'est l'occasion d'organiser une poursuite dans

le décor baroque de la station en utilisant les véhicules d'extraction, les puits de mine, une sortie en scaaphandre en dehors du dôme, etc.).

9 – Un mal mystérieux frappe une partie des PJ, subitement victimes de troubles mentaux. Atteints de schizophrénie temporaire, ils changent toutes les heures de personnalité, endossant les attitudes et les motivations de personnages variés : droïd astromec, Ewok, soldat impérial... Avisez individuellement les joueurs concernés par ces changements de leurs personnages. Leurs compagnons devront ainsi faire face à d'étonnantes situations et identifier la cause du désordre pour pouvoir la soigner : une bactérie toxique présente dans certaines rations avariées (en l'absence de traitement, les troubles régressent d'eux-mêmes en deux ou trois jours).

10 – Un Destroyer Stellaire Impérial capture les PJ avec un rayon tracteur. Il faut s'en évader en désactivant préalablement le rayon. (Note : si l'événement se situe avant l'épisode de Taypho, Thorn ordonne au commandant du Destroyer de « faciliter » subtilement leur fuite).

11 – Une nouvelle variété de mynocks s'est attachée au vaisseau. Il s'agit de shylocks, une espèce qui à la particularité de parasiter les fréquences de communication. Leur organisme peut restituer des bribes de signaux ou de messages captés au hasard de leurs errances (message de détresse, bordée d'injures, code impérial, publicité extraterrestre...). Ils risquent d'induire en erreur les PJ plusieurs fois avant que ceux-ci ne s'en débarrassent.

12 – Le vaisseau fantôme apparaît, alors que les PJ naviguent dans une région désolée de l'espace. Cet événement n'a qu'un intérêt dramatique : rendez son apparition terrifiante (voir Épisode III) mais fugitive. Les PJ doivent parvenir à s'échapper comme s'ils fuyaient un monstre cauchemardesque.

L'écume de Taypho

Les charmes d'une planète océane

À l'écart des grandes voies hyperspatiales corelliennes, perdu dans l'amas stellaire de la Bordure Médiane, un soleil bleu flamboie, solitaire sur le drapé sombre de l'espace. Autour de lui gravite le monde aquatique de Taypho, une planète océane vivant au rythme du ressac et des alizés qui lui procurent un climat à la fois doux et tempéré. Semblables à de paresseux léviathans, des villes plates-formes dérivent lentement à sa surface, exploitant les ressources marines pour le compte de l'Empire et d'une demi-douzaine de corporations. La seule terre émergée est Grand Récif, un formidable atoll de corail pourpre entièrement recouvert par les superstructures chromées de la capitale coloniale qui s'y est implantée.

Grand Récif est découpé en innombrables îlots par les canaux qui le parcourent. On y circule en jonque, en hydrospeeder (genre de landspeeder modifié) ou en droof (un mammifère placide apparenté à l'hippopotame), à moins d'emprunter les passerelles métalliques reliant les îlots en hauteur. C'est un lieu animé et folklorique où les hôtels modestes fleurissent entre les luxueuses demeures coloniales et les habitations sommaires des autochtones, traditionnellement nichées au creux de coquillages géants.

La colonie n'est pas assez importante pour intéresser l'Empire qui s'est contenté d'y implanter un simple avant-poste et de désigner un gouverneur : Quantanagor, un Quarren sournois et calculateur qui tire froidement parti de toutes les ressources de la planète. Sa garde personnelle est composée d'une vingtaine de soldats impériaux (les seuls présents sur Taypho), mais il dispose d'une

milice d'une centaine de Gamoréens. Quantanagor encourage ouvertement l'exploitation des Taïs, les autochtones amphibies de Taypho. Ces derniers sont de petits humanoïdes ambrés au pelage ras. Leurs yeux étirés, à pupille fendue, leur confèrent un air doux et souriant. Ils disposent d'un système respiratoire mixte (branchies et poumons) qui leur permet d'affronter de grandes profondeurs sans technologie coûteuse... une particularité fortement appréciée par les colons. Les Taïs sont des gens simples, qui adorent rendre service... même lorsqu'ils n'ont rien compris à ce qu'on leur a demandé ! (Cette véritable tradition est souvent exaspérante pour leurs « victimes », entraînées dans des quiproquos sans fin.)

Dans l'ensemble, la vie sur Taypho semble plutôt paisible. Pourtant il n'en est rien, et les événements vont se précipiter avec l'arrivée des PJ au moment même où débute la Marée de l'Équinoxe. Ce phénomène permet chaque année aux villes plates-formes d'approcher Grand Récif jusqu'à s'y accoler, pour la plus grande joie de la population. Pendant quelques jours la capitale va être le siège de nombreuses manifestations : fêtes, concours, exhibitions... C'est l'occasion pour les différentes familles de colons de se retrouver, d'enterrer d'anciennes querelles... et d'en commencer de nouvelles. Ainsi, les défis et les règlements de compte vont se succéder au même rythme que les réjouissances, jusqu'à l'événement tant attendu qui viendra clôturer les festivités : la Grande Course de barges à voiles.

Utilisant ce climat propice à la confusion, Yele l'Écumeuse s'apprête à renverser le gouverneur. Pas un instant elle ne soupçonne l'intervention du Seigneur Thorn ni les conséquences que cela va avoir. Les PJ parviendront-ils à « sauver » la révolution ?

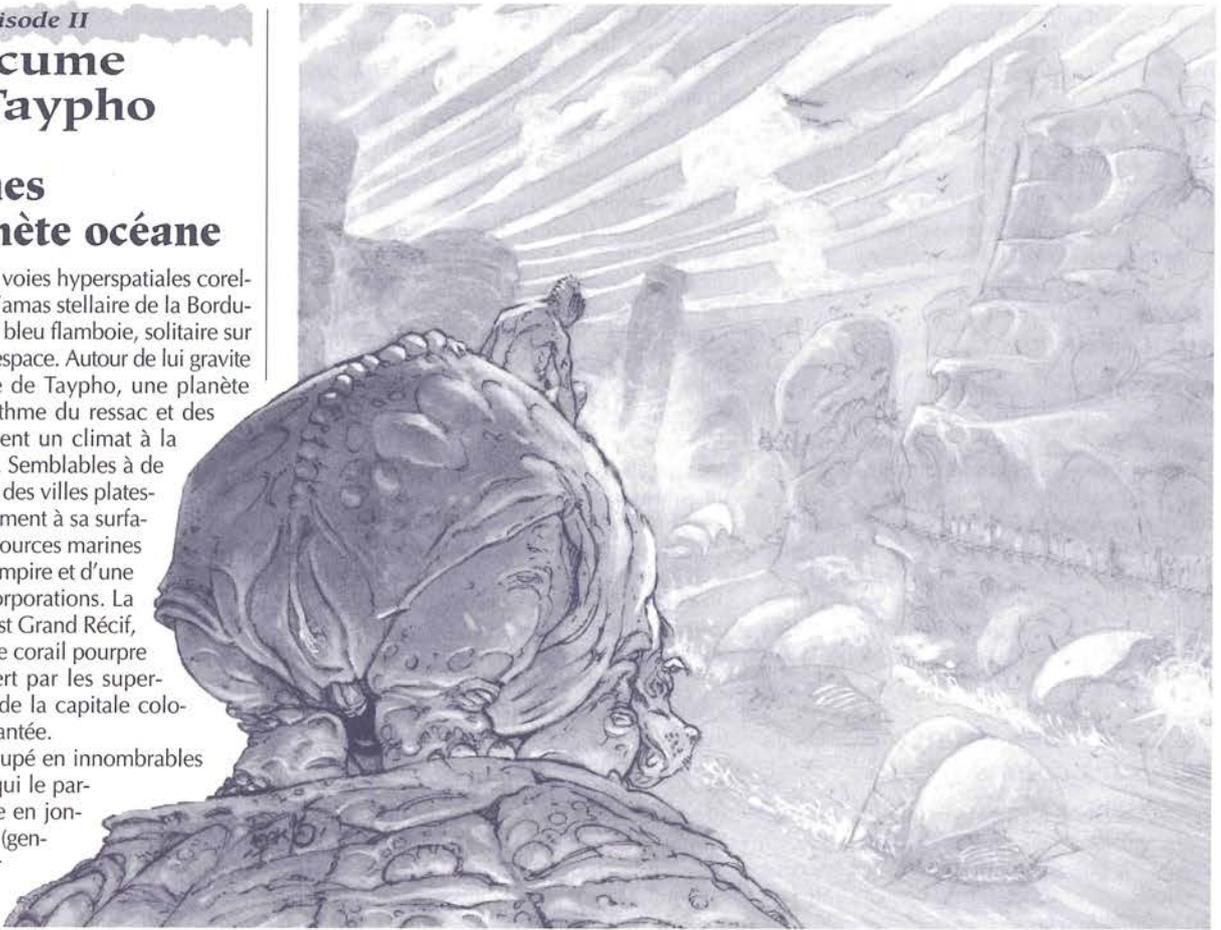
Note : pour décrire Grand Récif, vous pourrez vous inspirer de la série BD *Aquablue* de Cailleteau et Vatine (Éditions Delcourt), et des romans sur *La station Araminta* de Jack Vance (Presses Pocket).

Rencontres dans Grand Récif

- 1 - Un jeune colon prend l'un des PJ pour le membre d'un clan adverse. Il le défie au Spixx bondissant, un sport qui consiste à chevaucher le plus longtemps possible un terrible poisson spixx sauvage. Si le jeune homme perd, son clan cherchera à le venger pendant la Grande Course.
- 2 - Un Taï se réfugie auprès des PJ pour échapper au fouet du Rodien cruel qui l'emploie. L'espace est petit : il s'agit justement d'un cousin des Rodiens qui tiennent la station de Desperando (voir « les hasards de l'espace »)...
- 3 - Les PJ ont la désagréable impression d'être suivis, sans parvenir à identifier quelqu'un. Un espion de l'Empire, un chasseur de prime ou un agent de l'Écumeuse ?
- 4 - Une jeune femme voilée charme l'un des PJ. Ses formes suggestives, son langage musical hypnotique et l'huile délicieusement odorante qui suinte de son corps devraient venir à bout de toute réticence... On dit pourtant que si certains connaissent l'extase avec les Sirènes de Taypho, d'autres ont disparu en voulant percer le mystère que cache leur voile...
- 5 - Deux colons observent attentivement un chapeau posé au milieu de la rue. Ils ont décidé de résoudre une vieille querelle familiale en s'en remettant au hasard : si le prochain passant contourne le chapeau par la gauche, c'est le colon situé à gauche qui aura raison, et vice versa. Ça tombe bien, les PJ arrivent pour les départager...
- 6 - Un marchand taï offre un foof facétieux à l'un des PJ. Le foof facétieux est une charmante petite « boule de poils » aux ailes de libellule qui s'attachera vite à son nouveau maître. En plus de faire des farces, il a le pouvoir de repérer inmanquablement les personnes sympathiques en se nichant sur leur tête (...ce qui est logique, car une personne au mauvais caractère le délogera immédiatement !).

À la recherche des Maîtres droof

En arrivant sur Taypho, les aventuriers peuvent descendre au Royal Karibaan : un hôtel corallien



juché sur des pilotis métalliques donnant sur le Canal Central et le Marché Flottant, où de petites barges à voiles lévitent lentement au dessus des jonques.

Bientôt les PJ devraient se mettre en quête de l'Écumeuse grâce aux maigres indications recueillies sur Tatooine : « Les Maîtres droof... demandez le rancor ». Ces quelques mots suffisent pour la retrouver, malheureusement ils peuvent être interprétés de plusieurs manières...

Renseignements sur l'Écumeuse

S'ils interrogent n'importe qui (excepté un Taï) à son propos, ils n'obtiendront que des haussements d'épaules : à l'évidence, il s'agit d'une personne qui protège bien son anonymat. Les Taïs non plus ne savent rien, mais, fidèles à leur caractère, ils se feront un plaisir d'emmener les PJ contempler l'écume marine ; à moins qu'ils ne les entraînent dans une petite croisière sur l'Écumeur des Mers, un hydrospeeder qu'ils auront « emprunté » à son propriétaire (sans le dire aux personnages, pour ne pas leur gâcher la surprise...).

« Les Maîtres droof » selon les colons

En dehors des autochtones, n'importe qui associera spontanément ce terme au nom du club colonial le plus célèbre de Grand Récif, ancré au cœur du Marché Flottant sur une élégante barge à voiles. Son accès est très réglementé : hormis les habitués, tous les clients doivent posséder une carte d'invitation ; les Wookies, Ewoks et autres extraterrestres exubérants doivent être

tenus en laisse ; les droïds sont admis, mais ils ne doivent pas parler sans qu'on leur en donne la permission ; quant aux Taïs, ils n'ont pas le droit d'entrer... Les PJ auront donc fort à faire pour pénétrer dans le club, mais la persévérance n'est probablement pas la moindre de leurs qualités. Une fois dans la place plusieurs options se présentent :

— Ils peuvent suivre leurs indications et demander « le rancor ». Dans ce cas, une charmante droïde de protocole femelle (« un châssis haut de gamme », dirait 6PO) leur servira un cocktail « détonnant » : le Rancor Ruginiflant (si l'un des aventuriers en boit, il doit réussir un jet « difficile » sous la VIG. toutes les cinq minutes pendant une heure, ou subir à chaque fois qu'il échoue une hallucination de votre choix). À ce stade, les PJ devraient se douter qu'ils sont sur une fausse piste...

— Si néanmoins ils insistent pour rencontrer quelqu'un, on leur parlera vaguement d'un milicien gamoréen surnommé « le Rancor » depuis qu'il a corrigé un Wookiee, deux jours auparavant. Mais ce surnom est plus récent que les indications des PJ datant, elles, d'une semaine : il s'agit également d'une fausse piste. Si des personnages inattentifs s'y engagent imprudemment, n'hésitez pas à leur rendre la vie difficile !

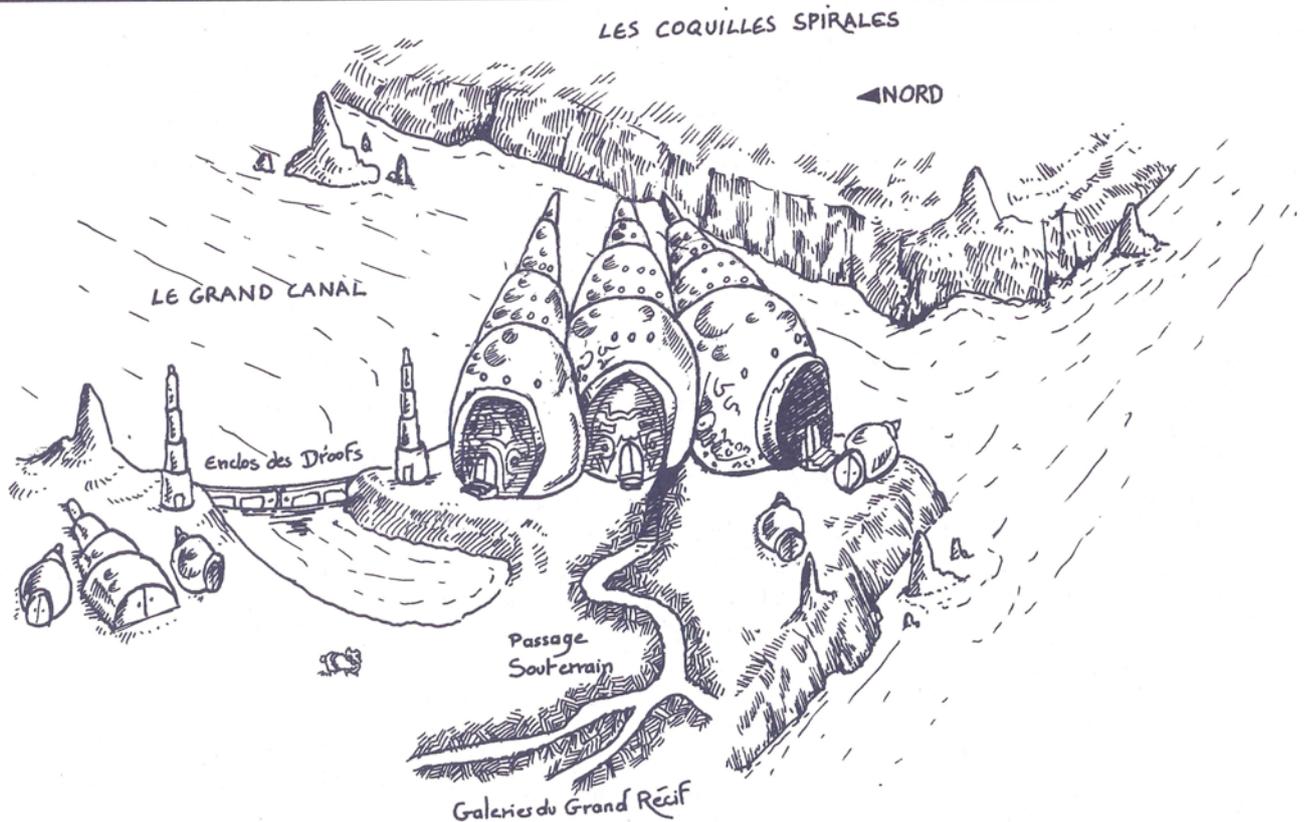
— En définitive, les personnages réaliseront sûrement que l'expression « Maîtres droof » désigne autre chose que ce club. Mais cette visite n'est pas inutile pour autant : ils peuvent rencontrer des personnalités très utiles pour la suite de leurs aventures (le capitaine de la prison, le patriarche d'un puissant clan de colons...), ou écouter les conversations : « Il paraîtrait qu'un de ces Super Destroyers Impériaux serait en

orbite autour de notre planète. On murmure même que l'un des plus hauts dignitaires de l'Empereur serait sur le point de débarquer. » (c'est Thorn, sur les traces des PJ qui devraient maintenant soupçonner un coup fourré). Ou encore : « Cette année, la Grande Course de barges à voiles promet d'être inoubliable. Le gouverneur y participera, et les Taïs eux-mêmes, ces adorables petites choses, seront également de la partie. » Enfin, les PJ pourront saisir d'inquiétantes allusions à propos du vaisseau fantôme, dont Yele elle-même est à l'origine (n'utilisez que les rumeurs 8 à 12 de la table).

— Dans tous les cas, si les PJ sèment le désordre, la milice gamoréenne interviendra en quelques minutes. Cela peut être l'occasion d'improviser une poursuite à travers le marché flottant, sautant entre les barges en lévitation, renversant les étals, courant sur des jonques branlantes, etc.

« Les Maîtres droof » selon les Taïs

Pour n'importe quel autochtone ce terme désigne avant tout les dresseurs de droofs, une profession anodine pour un colon mais hautement considérée parmi les Taïs. Le contact des PJ sur Tatooine étant lui-même un autochtone, il n'a pas précisé ce qui, pour lui, était évident. Naturellement, le premier Taï venu se donnera beaucoup de mal pour faire plaisir aux PJ. Il commencera par leur montrer les droofs eux-mêmes (d'imposants mammifères amphibies d'une ou deux tonnes qui passent le plus clair de leur temps à dormir au soleil. Leur tête ronde et expressive, leur petites oreilles et leur énorme masse bleutée rendent cet animal placide très



populaire). Une promenade sur leur dos paraît même toute indiquée. Bien sûr, le Taï a oublié de préciser qu'ils sont très sensibles à certaines odeurs, ou qu'il ne faut pas jouer avec leurs oreilles car cela perturbe leur système nerveux et les oblige à charger comme des bêtes furieuses... Ce genre de petit contretemps peut se répéter à volonté : « Milles pardons, gentils étrangers, je n'avais pas compris que vous vouliez rencontrer un Maître droof. Ne bougez pas, je m'occupe de tout... Tenez, montez sur ce droof solitaire, là-bas... Non, non, ne craignez rien... Voilà, maintenant tenez bien cette perche, comme ceci... Parfait. »

Et d'une claque sur le postérieur, il fait démarquer l'animal en trombe. Face aux PJ, un autre droof se précipite sur eux, monté par un Maître droof armé d'une perche identique... Et les voilà engagés dans un sympathique combat de poids lourds : car rencontrer un Maître droof en tournoi est un sport local très prisé ! Vous avez compris le principe...

En conclusion, qu'ils atteignent directement leur but ou qu'ils profitent de leurs péripéties pour découvrir Grand Récif, les PJ finiront par être conduits devant les trois coquilles spirales de nacre rose abritant la guilde des Maîtres droof. Il ne leur reste qu'à demander « le rancor »... qui est simplement un code permettant aux agents de Yele de se reconnaître. Et, passées les multiples précautions d'usage, on les introduit enfin dans la grande bâtisse où les attend l'Écumeuse...

Artisans de la révolution

Escortés par des Taïs en armes, les personnages traversent la première demeure de nacre, se frayant un chemin entre les monceaux d'algues séchées et les harnais à droofs. Ils pénètrent alors dans la seconde spirale faiblement éclairée par des lampes à huile suspendues au bout de longues chaînes. Au centre, assise en tailleur sur une natte de cuir, se tient l'Écumeuse. Un trait de feu, mal dissimulé par de longues boucles de cheveux auburn, barre son visage fin.

Suivant le regard des PJ, elle dit d'un ton amer : « Je dois ça à un vieil ami, un Chevalier dont j'étais naïvement tombée amoureuse et qui m'a délaissée pour son exigeante maîtresse... la Face Obscure de la Force, comme vous la nommez. Nous nous étions évadés ensemble d'une légendaire prison spatiale en emportant une ou deux babioles. Mais cet idiot a commis une erreur grossière : il a essayé de voler ma part. Notre rupture a été, pour ainsi dire... orangeuse. Depuis, il a gravi quelques échelons... Vous avez dû en entendre parler : c'est le Seigneur Daymon Thorn, le Chien de Guerre de l'Empereur Palpatine. Il a été corrompu, comme tous les autres, comme le gouverneur Quantanagor... Vous comprenez, maintenant, pourquoi je désire rejoindre l'Alliance ? »

Note : si les PJ sont attentifs, le terme de « légendaire prison spatiale » devraient les intriguer. Yele n'en dira pas plus, mais les personnages peuvent questionner ses compagnons Taïs, qui feront alors allusion au vaisseau fantôme (cf. table des rumeurs).

Yele remercie ensuite les PJ de lui avoir apporté les détonateurs. Elle ajoute à la mallette un coffret de cristaux bleus et confie le tout à l'un des Taïs qui quitte les lieux par un passage souterrain. Elle expose alors son projet de coup d'état. Pour réussir à maîtriser Taypho, deux objectifs doivent être atteints : renverser le gouverneur et contrôler les communications. En ce qui concerne Quantanagor, il serait idéal de l'approcher pendant la Grande Course. Les colons n'hésitent pas à régler leurs différends au cours de cette violente épreuve, ce qui permettra d'attaquer la barge du gouverneur sans trop attirer l'attention. Quant aux communications, il suffit de les paralyser en faisant sauter le générateur sous-marin qui alimente les émetteurs, empêchant ainsi l'organisation de toute résistance. Les explosifs serviront dans les deux cas à faire tomber les puissants boucliers énergétiques qui protègent chacun des objectifs. Le changement de pouvoir n'aura pas de retombées dramatiques sur l'équilibre de la planète : les colons s'enrichiront un peu moins et les Taïs retrouveront une identité à part entière. Quant à l'Empire, il a plus intérêt à maintenir des relations commerciales stables avec Taypho qu'à mobiliser sa puissance pour sauver un gouverneur véreux et une vingtaine d'Impériaux corrompus travaillant pour leur propre compte.

Bien sûr, le plan de l'Écumeuse possède plusieurs failles, mais n'est-ce pas là le propre de toute révolution ? Les Maîtres droof constituent de fidèles alliés ; hélas, ils ne sont qu'une poignée, et l'Écumeuse ne veut pas risquer d'autres Taïs innocents dans son entreprise. En fait, elle attend beaucoup des PJ... à qui elle va proposer de prendre, à ses côtés, la tête de la rébellion ! (Il serait étonnant que ces derniers refusent, mais au besoin, vous pourrez toujours faire intervenir leurs supérieurs : l'occasion est trop intéressante pour être ignorée par l'Alliance.)

Sous le feu de l'Empire

Tout en parlant, l'Écumeuse entraîne le groupe sous la voûte nacrée de la troisième coquille spirale : « Ces fragments cristallins recèlent une incroyable énergie : leur pouvoir détonnant est stupéfiant. Quant on songe à la puissance que l'on pourrait tirer de la pierre originelle... » et à cet instant, elle dévoile aux PJ un trépied de corail supportant un formidable cristal bleu sombre, à peine moins gros qu'un droïd astromec. « Compagnons, voici un Korendum, sans doute l'une des plus importantes sources d'énergie de la galaxie... »

Soudain, des tirs de blaster résonnent à l'extérieur : les Maîtres droof sont attaqués par des soldats impériaux ! Si les PJ savent que Thorn a débarqué sur Taypho, ce genre d'intervention ne devrait pas les étonner : accordez-leur 6 rounds (30 secondes) pour réagir. Dans le cas contraire, ils sont surpris et ne disposent que de 2 rounds avant l'entrée du commando. Vingt hommes doivent pénétrer par l'entrée principale, pendant que vingt autres gardent la sortie (cf. plan). Plus loin, six Impériaux attendent à bord de trois hydrospeeders équipés de blasters lourds E-Web. Fuir par le passage souterrain semble la solution

la plus simple, mais l'Écumeuse veut absolument tenter une sortie car le Korendum est trop large pour franchir le boyau étroit... Tout dépend maintenant des PJ : ils peuvent fuir par le souterrain, assommer Yele pour l'emmener avec eux, faire une sortie héroïque, etc. Les Impériaux tenteront de faire des prisonniers (l'Écumeuse, en particulier), mais ils n'ont qu'un seul impératif : s'emparer du Korendum. Si vos PJ réussissent l'exploit d'emporter le cristal, offrez-leur tout de suite un point de compétence... et arrangez-vous pour faire récupérer le Korendum par les Impériaux un peu plus tard !

La prison

Après l'attaque des Impériaux, les rescapés sont regroupés par les Maîtres droof au sein des galeries naturelles qui rongent le sous-sol de Grand Récif. Seuls quelques Taïs connaissent ces boyaux souterrains, ce qui permet d'y organiser un conseil de guerre sans crainte d'être inquiétés. En résumé : le coup d'état n'a pas été éventé (le gouverneur n'avait rien à voir avec l'action du commando) et les révolutionnaires ont conservés les explosifs (emportés avant l'attaque). Cependant, Yele ou certains PJ ont pu être capturés. Dans ce cas, ils sont maintenant enfermés dans la prison de Grand Récif, où Thorn les a confiés aux soins de la milice gamoréenne, avant de repartir avec le Korendum. Si l'on veut que la révolution conserve toutes ses chances, il est indispensable de les libérer. En fonction de la situation, vous pourrez donc organiser une évasion depuis l'extérieur ou l'intérieur de la prison, voire des deux côtés à la fois si vos PJ sont particulièrement inventifs.

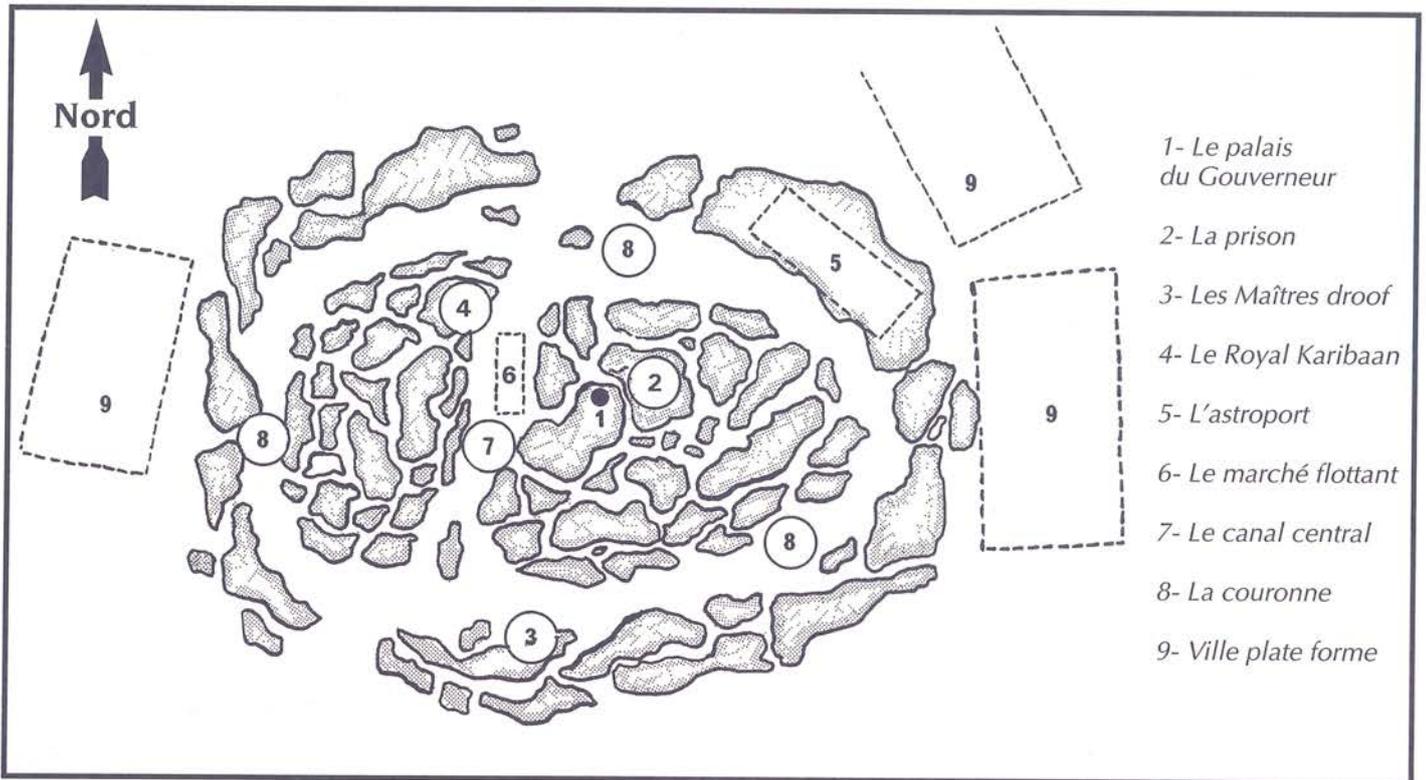
La prison est construite dans un réseau de cavernes naturelles à proximité du palais du gouverneur. En surface, un poste militaire garde le puits d'accès aux cellules (il y a 20 Gamoréens et 5 soldats impériaux). En profondeur, réparties autour d'un lagon souterrain, une quinzaine de grottes ont été aménagées en cellules sommaires. Plusieurs galeries secondaires ont dû être murées pour isoler la prison et, pour éviter une évasion par le lagon, on y a placé des ophiidions (une redoutable variété de murènes translucides). Sur place, une dizaine de Gamoréens torturent les occupants pour passer le temps (les prisonniers subissent 2d6 de Dom. par jour). Il est probable que les PJ se poseront de nombreuses questions à propos de l'attaque des Impériaux. Néanmoins, Yele ne leur fournira aucune réponse dans un premier temps ; aveuglée par sa détermination, elle ne veut pas se priver de leur aide en les lançant à la poursuite de Thorn.

Viva la révolution !

À présent que tous les protagonistes sont réunis, il est temps de faire la Révolution. Les PJ peuvent se répartir entre les deux objectifs prévus ou détruire rapidement le générateur sous-marin avant de prendre la Grande Course en route (ils ne participeront qu'à la deuxième manche).

Le générateur sous marin

Reposant au fond de l'océan, son convertisseur géothermique lui permet d'alimenter à distance



les émetteurs de communication. Placé sous un bouclier de protection (7D) et défendu par trois batteries laser automatiques délimitant un périmètre de sécurité de 50 mètres (tirs/dom. 5D, car. 6D), le site est constamment patrouillé par cinq Impériaux en tenue de plongée montés sur des hydrojets. Les Taïs fournissent des combinaisons à hydropropulseur dorsal aux PJ et cinq d'entre eux les accompagnent. Le groupe doit se débarrasser des Impériaux (c'est l'occasion d'une poursuite entre les massifs de coraux), et supprimer le bouclier grâce aux détonateurs à cristaux (dommages de 11D à courte et moyenne portée, 5D à longue portée). S'ils tardent trop, six Impériaux viendront à la rescousse, sans compter les ophidiens et autres horreurs aquatiques qui infestent l'endroit... Sitôt le générateur neutralisé, toutes les communications de Grand Récif cesseront de fonctionner, mais aucune réparation ne sera tentée avant la fin de la Grande Course.

La Grande Course de barges à voile

Dans la capitale enfiévrée, chacun cesse ses activités pour assister à la Grande Course. Elle se déroule en deux manches, comprenant chacune un tour de Couronne suivi d'un passage dans le Canal Central (cf plan). Les barges utilisées sont de petite taille (presque des esquifs) et chaque équipage comporte dix membres. Les principaux sont : le gouverneur et ses Impériaux, les Maîtres droof (Taïs et PJ), les Cogneurs Verdâtres (des Gamoréens), les Conciliateurs (des Mon Calamari), les Têtes-de-Marteau (des Ithoriens), les Aristocrates (famille de colons), et les Mystérieux Inconnus (un équipage mené par des chasseurs de prime de Jabba, venus tout spécialement pour les PJ!). La course est une poursuite infernale où tous les moyens sont bons pour gagner : les Aristocrates balancent des

autres flottantes remplies de gaz asphyxiant, les Têtes-de-Marteau sèment des graines à croissance ultra rapide sur les barges adverses, les familles de colons s'étripent entre elles, et les Cogneurs tapent sur tout ce qui bouge. N'hésitez pas à multiplier les rebondissements : slaloms entre les demeures du Canal Central, attaque des Inconnus au moment où les PJ approchent enfin les Impériaux, etc. Autant dire que les révolutionnaires vont devoir se surpasser pour neutraliser le gouverneur ! Si tout se passe bien, l'Écumeuse, appuyée par la population taï, annoncera officiellement le changement de pouvoir à la fin de la Course. Au même moment va survenir un événement dramatique...

CARACTERISTIQUES

Ye le l'Écumeuse : DEX 4D, blaster 9D, esquive 6D. SAV 2D. MEC 3D, moto-speeder 9D. PER 3D. VIG 4D, combat à mains nues 6D. TEC 2D. *Armes :* blaster lourd (5D), détonateur à cristaux (C/M 11D, L 5D).

Les Taïs : DEX 4D, couteau/esquive 4D. SAV 2D. MEC 2D, chevaucher un droof 6D. PER 3D, dissimulation 6D. VIG 2D. TEC 1D.

Le gouverneur : DEX 2D, SAV 5D, MEC 2D, PER 3D, VIG 3D.

Les Gamoréens : DEX 3D, hache/parade/esquive 3D. SAV 1D. MEC 1D. PER 2D. VIG 4D. TEC 1D. *Armes :* Hache (VIG+1D), pistolet blaster (4D)

Les soldats impériaux : 3D dans tous les attributs et compétences, blaster (dom.4D).

Les Impériaux aquatiques : idem, avec pour équipement : blaster lance-harpon (5D) +4D par harpon, grenades à concussion 5D, hydrojet.

Les Colons : tous les attributs et compétences à 3D.

Ophidiens : DEX 2D, VIG 2D, attaques/morsures 2D, esquive/dissimulation 5D.

Barges à voiles : VIT 1D, CAR 2D. Spécial : la barge du gouverneur est protégée par un bouclier d'énergie (6D).

Le syndrome d'Alderande

La fête bat son plein, quand se répand une nouvelle plongeant tout le monde dans une stupeur immense : une planète de la Bordure Extérieure, Oriadann (jumelle de Brazadann), vient d'être pulvérisée par une arme inconnue ! Un véritable vent de panique souffle à travers la galaxie, chacun imaginant que l'Empire est responsable de cette nouvelle horreur : c'est le syndrome d'Alderande (en réalité, Frère Suunfuus a offert une partie de son imposant Koredum au peuple d'Oriadann afin qu'il serve de source d'énergie, mais la formidable puissance de l'artefact s'est libérée d'un seul coup, entraînant la destruction de la planète). Dès cet instant, Ye le mesure la portée de son erreur et convoque immédiatement les PJ. Elle leur révèle l'origine des Koredums et les recherches de Frère Suunfuus sur Oriadann et Brazadann, insistant sur le danger de laisser son cristal (le plus puissant des trois) tomber aux mains de l'Empire. Les PJ ne savent pas ce que Thorn prépare, mais une chose est certaine : ils doivent absolument retrouver le dernier Koredum avant lui ! Devant mener la révolution à son terme, l'Écumeuse doit rester sur Taypho. Quant aux informations sur le vaisseau fantôme, elle n'en donnera que le minimum, et uniquement si on insiste. Ye le ne veut pas ramer ces souvenirs à sa mémoire et elle pense également qu'ils sont de peu d'intérêt.

« Mon âme est déchirée de sentiments contradictoires : une infinie tristesse pour ces âmes défuntées et l'immense joie de savoir que les champions approchent. Tu entends, ils sont là... Je les sens... »

Épisode III

Au cœur de la légende

Dans les griffes du vaisseau fantôme

Le voyage vers Brazadann se déroule dans la monotonie habituelle des longues distances spatiales, quand, soudain... Les alarmes du vaisseau se mettent à hurler, les senseurs s'affolent et les ordinateurs désemparés se mettent à afficher une masse incohérente d'informations. Par les baies de plastiglas, les PJ assistent à un spectacle grandiose : une nef ovoïde de plusieurs kilomètres de diamètre se matérialise lentement à leurs côtés. Sa surface semble sou-



flée de multiples excroissances informes, torturée d'un amalgame d'acier fondu où l'on discerne à peine quelques éléments de vaisseaux englués. Comme une lèpre métallique, ces protubérances bulbeuses envahissent la quasi totalité de la coque sombre. Le colosse d'acier qui vient d'apparaître semble envahir tout l'espace. En quelques instants, tout l'appareillage électronique se met mystérieusement en panne. Puis, de l'extrémité céphalique du monstrueux vaisseau, se détache un étrange amas scintillant qui prend la forme d'une sphère parfaite. Cette gangue biométallique vient englober le transporteur des PJ. Immobilisé, neutralisé, le vaisseau englué vient alors s'abîmer lentement contre la coque du Gorgorror en ne subissant que de légers dommages. Enfin, la gangue se solidifie et se fond aux structures externes, formant un amalgame indissociable avec le vaisseau des PJ.

Laissez vos personnages se remettre de leurs émotions et réaliser que vouloir dégager le vaisseau est une douce illusion. S'ils tentent de découper la gangue, ils s'aperçoivent qu'il s'agit d'une sorte de métal biologique très résistant qui s'immisce dans l'ultrastructure du vaisseau, qu'il assimile peu à peu. Les aventuriers sont pris au piège !

L'accalmie est de courte durée : bientôt des raclements se font entendre en provenance de l'extérieur tandis que le sol se met à rougeoier par endroits. Un orifice se détache soudain dans une gerbe d'étincelles et trois colosses tenant des vibro-scies à métaux font leur apparition. L'un d'eux s'approche des PJ : son visage est entièrement lacéré de cicatrices, et les prothèses grossières de ses bras s'agitent dans un grincement métallique. Il se gratte le front où trône

le tatouage d'un chiffre II romain et déclare : « Bienvenue en Enfer ! Dépêchez-vous de nous suivre, si vous ne voulez pas finir en pièces détachées ! ». Venant de plus loin, on perçoit un inquiétant ballet de chuintements, d'exclamations inhumaines et de crisements qui se rapprochent...

À cet instant, les PJ sont devant un choix crucial : suivre ces inconnus dans l'ignorance du sort qui leur est réservé ou attendre qu'il se passe quelque chose... et, à en juger par les impacts qui déforment la gangue, ce quelque chose ne devrait pas tarder. S'ils temporisent, ils devront faire face à une horde de drones chargés d'éliminer toute présence organique. Rapidement submergés, il faut que les PJ déploient toute leur énergie pour réussir à fuir en compagnie des trois inconnus. Ils traversent alors un gigantesque complexe de galeries passant à travers de nombreuses épaves et entrent bientôt dans le domaine des Mécatéks.

Le Gorgorror

Ultime témoin d'une civilisation déchue depuis des millénaires, ce gigantesque vaisseau erre à travers la galaxie dans une course aveugle et obsolète. Chef d'œuvre de biotechnologie, un cerveau artificiel sophistiqué préside à l'astrogation, l'entretien et le bon fonctionnement de ce monstre de dix kilomètres de diamètre. L'équipage originel repose au cœur du vaisseau, surpris par la mort dans les cuves d'hibernation. L'ordinateur biologique n'a jamais enregistré le décès de ses maîtres, et dans l'attente de leur hypothétique réveil, il assure son auto-entretien et une activité minimale. Afin de se procurer les matières premières indispensables,

il s'est reprogrammé pour capturer les astronefs isolés dont il recycle les métaux et les composants à l'aide de droïds insectoïdes : les drones. Ces derniers disposent de multiples appendices rétractables terriblement efficaces, et d'un réservoir de sublimation où les matériaux recueillis sont fondus en un alliage liquide. Ils déversent leur récolte dans des collecteurs dont les canalisations plongent au cœur du vaisseau. Ils ne sont pas programmés pour attaquer mais pour éliminer toute résistance lors de leur travaux. Nous avons volontairement découpé le vaisseau en zones concentriques sans vous enfermer dans un plan rigide : cela vous permettra de gérer cet épisode en privilégiant le caractère épique. Si vous le désirez, il ne vous sera pas difficile d'improviser un plan précis des lieux que vous voudrez détailler. N'oubliez pas que chaque pas à l'intérieur du Gorgorror vaut son pesant de sang et de sueur : c'est un univers dangereux livré à la sauvagerie des créatures qui s'y sont développées.

Le Domaine des Mécatéks (1)

Un univers torturé et silencieux

À la surface du Gorgorror se mêlent les épaves enchevêtrées des vaisseaux capturés au long de ses millénaires d'errance spatiale, formant un amalgame informe de structures amputées et noyées dans un étrange matériau. Dans les entrailles de cet univers métallique, les Mécatéks se sont taillés un territoire en utilisant le réseau complexe de galeries creusées par les drones. Cette société rudimentaire se compose d'une

partie des survivants qui ont refusé de pénétrer dans le vaisseau maudit et vit recroquevillée dans une cité bâtie au cœur des vaisseaux spatiaux les plus proches de la coque du Gorgorror. À cette profondeur ne subsistent que d'antiques astronefs aux formes déroutantes. Les Mécateks sont composés d'une extraordinaire mosaïque de races extraterrestres qui ne reconnaissent que le « Jugement des Lames » : une épreuve sanglante qui classe les individus en fonction de leur courage ou de leur folie. Tout nouvel arrivant doit se soumettre au Jugement et les aventuriers ne pourront déroger à la règle. Leur rang dans la hiérarchie est matérialisé par un chiffre romain (croissant de I à V) tatoué sur le front. Enfin, ils tirent toute leur fierté (et leur nom) du don extraordinaire qu'ils ont développé dans la récupération, la réparation et l'élaboration de systèmes mécaniques et hydrauliques. Ces « bricoleurs de génie » portent tous des prothèses artisanales et ont su remettre en état des extracteurs d'oxygène ainsi que quelques générateurs alimentaires indispensables à leur survie. Leur chef, « Kurt V », ressemble à un amas de carcasses recyclées greffées anarchiquement autour de la silhouette robuste de ce qui a dû être, un jour, un homme. Rendu fou par ses implants cérébraux expérimentaux, il dirige sa petite communauté en tyran incontesté : « Il a passé la dernière lame ! ».

Le Jugement des Lames

Au cœur de la Cité, un large tube d'acier et de plastiglas forme un cercle gigantesque, découpé en cinq tronçons par des diaphragmes métalliques composés d'impressionnantes lames rasoires. Le candidat est propulsé dans ce cercle mortel sur une rudimentaire plate-forme équipée de répulseurs et doit tenter de franchir des orifices de plus en plus étroits à grande vitesse. Il a la possibilité de stopper quand il le désire et portera, tatoué sur le front, le chiffre romain de la dernière lame passée. Pour passer chaque diaphragme, le personnage doit réussir un jet de « répulseurs » ou de Mécanique (les niveaux de difficulté des lames sont respectivement de 10, 15, 20, 30, 40). S'il réussit, il passe sans dommage, sinon il subit respectivement 3D, 4D, 5D, 6D, 7D de dommages et doit faire un jet d'esquive pour ne pas se « crasher » (note : un personnage « neutralisé » ne peut plus contrôler la plate-forme et est contraint de s'arrêter).

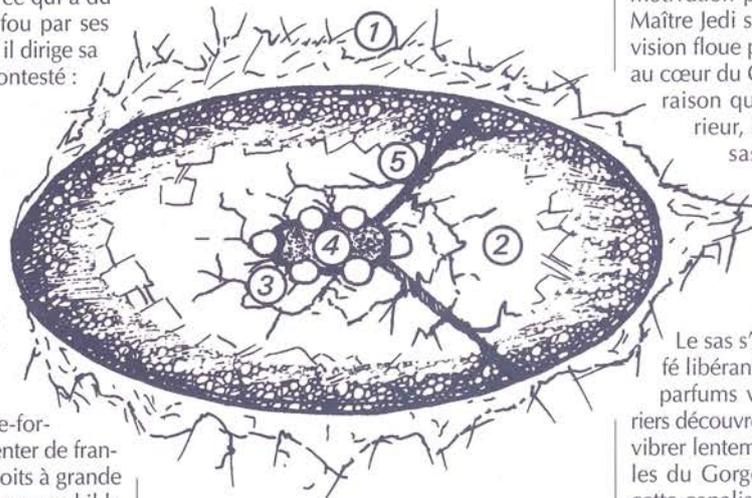
Vie quotidienne

Quelles que soient leurs performances au « Jugement », les PJ font maintenant partie intégrante de la société Mécatek. Les événements décrits ci-dessous vous permettent de prolonger à loisir leur séjour. Si vous choisissez de ne pas développer cette partie, faites intervenir le Maître Jedi plus tôt.

● **La Chasse aux drones.** S'ils n'ont pas été confrontés à ces hybrides biométalliques dès leur arrivée, les aventuriers vont avoir l'occasion de participer à un affrontement avec les drones. En effet, les Mécateks les considèrent comme

des créatures monstrueuses et nuisibles. Souvent en compétition pour la récupération de matériel à bord des nouvelles captures, les deux factions se combattent sans pitié. Vous pouvez organiser un cache-cache sanglant dans le propre vaisseau des PJ, désireux de récupérer quelques objets de valeur, ou mettre sur pied un véritable raid sur un lieu de rassemblement des drones. Utilisez le décor sordide des épaves mutilées et parcourues de galeries grossières : un labyrinthe propice aux embuscades et aux corps à corps. Si vos personnages sont perspicaces, ils pourront remarquer que les drones n'attaquent que s'ils sont menacés ou s'il y a compétition pour un bien. Et, s'ils ont l'idée de les suivre, ils se rendront compte qu'après avoir collecté une certaine quantité de métal, ils rejoignent l'intérieur du vaisseau par un sphincter métallique s'ouvrant à même la coque.

● **Le générateur.** Une zone de l'étrange cité Mécatek est interdite aux rangs inférieurs à IV. C'est ici que se situe le générateur qui fournit à toute la société chaleur, lumière et énergie. Composé de matériaux hétéroclites, il est organisé autour d'un fragment de Korendum sem-



blable à ceux que les PJ ont aperçus chez Yele ! S'introduire dans ce lieu en fraude peut constituer une péripétie à part entière : il faudra soit neutraliser les deux colosses de rang III puissamment armés qui gardent l'entrée, soit passer par le système de ventilation. S'ils se font prendre, ils finiront dans l'arène.

● **Une partie de TekBowl !** À l'image de l'univers qui les entourent, les Mécateks ont inventé un sport violent : le TekBowl. Sous les huées enflammées des spectateurs, deux équipes de quatre joueurs s'affrontent au cœur d'une arène d'acier. Chaque joueur est logé dans une carrosserie intégrale propulsée par un complexe système hydraulique et un système de répulseurs. Les formes et les tailles de ces « armures » varient et sont adaptées aux morphologies des principales races. Les équipes sont composées de deux Bloqueurs, équipés de vibro-battes et de pinces rétractables, et de deux Marqueurs possédant de monstrueux bras hydrauliques hérissés de pointes d'acier. Le but du jeu est simple : il faut s'emparer d'une balle en acier et l'introduire dans le but du camp adverse (un orifice à peine plus grand que la balle elle-même). Tout les coups sont permis, seule la victoire compte.

N'hésitez pas à organiser une rencontre entre vos PJ et la terrible formation des « Anges d'acier ». Pour cela nous vous conseillons de simuler la rencontre avec des figurines et un terrain dessiné à l'échelle. Utilisez les compétences les plus adaptées aux actions tentées et favorisez la fluidité du jeu plutôt que le « réalisme ». Découpez chaque séquence de jeu en deux phases (un mouvement, une action) et fixez la tactique des adversaires avant de jouer.

● **Quelques réponses.** Si les PJ interrogent les Mécateks sur ce qu'il y a au-delà de la coque, ils percevront une lueur de superstition dans les réponses :

« À l'intérieur ? Personne n'en est jamais revenu pour le dire... Pas même ces quatre étrangers qui paraissent pourtant sûrs d'eux (Thorn, Yele, Suunfuus et le Maître Jedi). La seule chose qui soit jamais sortie de ce maudit vaisseau, c'est cet espèce de mutant qui a déchiété trois des nôtres avant qu'on ait pu l'abattre : on l'a surnommé le Biotique... Le plus curieux, c'est le cristal que l'on a découvert sur la dépouille... Une fantastique source d'énergie... »

● **L'appel.** Si vos personnages manquent de motivation pour pénétrer dans le vaisseau, le Maître Jedi se manifestera sous la forme d'une vision floue pour leur demander de le rejoindre au cœur du Gorgorror. Ainsi, quelle que soit la raison qui les poussera à découvrir l'intérieur, ils se retrouveront devant l'un des sas diaphragmatiques qui s'ouvre dans la coque.

Le no man's land (2)

Le sas s'ouvre dans un chuintement étouffé libérant des effluves humides chargées de parfums végétaux et musqués. Les aventuriers découvrent alors un boyau étroit qui semble vibrer lentement. Pour pénétrer dans les entrailles du Gorgorror, ils doivent progresser dans cette canalisation souple : il suffit de se laisser descendre et de ralentir sa chute en écartant les bras ou les jambes. Une vingtaine de mètres plus bas, ils atterrissent dans une salle sphérique d'où partent des coursives hautes comme quatre hommes. Partout ils retrouvent cet alliage biologique qui a servi à leur capture. Et, tandis que derrière eux, le sas se referme, l'oxygène se fait rare et la chaleur étouffante. Ils vont maintenant errer dans un dédale de salles aux géométries déroutantes (de longs tubes flanqués de bourgeonnements translucides, de vastes dômes polygonaux, des spirales aux alvéoles multiples...), traversant de longues coursives désertes dont les parois suintent d'un suc légèrement acide, franchissant d'imposantes portes semblables à des sphincters métalliques. À intervalles réguliers, de petits renflements latéraux dispensent une lumière spectrale qui donne, avec le silence parfait, l'impression de pénétrer dans une sépulture. Enfin, sur les parois, court un lacis inextricable de fines canalisations confluant par endroits pour former de modestes collecteurs qui s'enfoncent dans les profondeurs. À l'intérieur, s'écoule un liquide épais fortement corrosif. Suivre ces canalisations est un moyen judicieux de se diriger vers le cœur du vaisseau.

Le Gorgorror est un vaste labyrinthe abandonné et vous pourrez vous inspirer des éléments suivants pour entraîner vos personnages vers quelques-uns de ses nombreux mystères. N'hésitez pas à puiser dans votre imagination pour rendre cet univers biotechnologique totalement déroutant. Note : si, pour pénétrer dans le vaisseau, les PJ ont suivi un drone, ils le verront s'approcher d'un des collecteurs, s'y relier par l'un de ses appendices et y déverser un liquide avant de retourner à la surface.

Piège végétal

Après avoir erré dans un dédale de coursives abandonnées, les aventuriers pénètrent dans une zone lumineuse et riche en oxygène. Sur les parois sombres s'accroche une population colorée de mousses phosphorescentes distillant une douce lumière. Au fur et à mesure de leur progression, les excroissances fongiques envahissent chaque pouce de métal. Bientôt, ils découvrent un vaste dôme hydroponique colonisé par une flore exubérante : un paradis végétal qui va se refermer sur les PJ. En effet, il leur faut faire preuve d'une volonté extraordinaire pour résister à l'enchantement du lieu et remarquer les lentes reptations du latic mycélien qui scelle le passage derrière eux (jet sous la PER avec malus de 1D par round ; les droids ne sont pas affectés). Par leurs parfums envoûtants, les végétaux endorment la méfiance des PJ tandis qu'ils tissent leur toile mortelle, coupant rapidement toute retraite. À leurs pieds s'étend un marécage purpurin peu profond où dérivent lentement de magnifiques fleurs aux corolles argentées...

Sur les fonds vaseux de ce véritable lac végétal, se cachent des amibes géantes (VIG 2D, Esquive 1D) à l'affût de sang frais (leurs pseudopodes s'immiscent dans le moindre interstice et drainent 1D de Vigueur par round. Un PJ dont le score descend à 0 est immobilisé, et encaisse une blessure par round consécutif). Quant aux splendides plantes qui s'épanouissent à la surface, elles disposent de longues et robustes racines pour agripper leurs proies et les diriger vers la corolle où elles seront digérées par un suc enzymatique puissant (VIG 3D, dom. racines 3D/suc 5D). Enfin, par endroits, des îlots d'arbustes verdâtres portent d'appétissantes baies... qui subissent un cycle accéléré. En quelques minutes, le fruit se décompose, tombe, germe, et donne naissance à une plante qui fleurit et produit une nouvelle baie. Imaginez un instant l'estomac de celui qui aurait inhalé ou avalé accidentellement le pollen de cette plante. Il serait vraiment dommage que vos aventuriers finissent en engrais pour « mauvaises » herbes !

Les Biotiques

Dans les parties les plus chaudes du Gorgorror s'est développée une forme de vie parasite : des organismes de quelques décimètres de diamètre agglutinés sur les parois du vaisseau. Ces créatures possèdent une douzaine d'appendices tentaculaires répartis autour d'un orifice digestif rudimentaire, entièrement recouvert de crochets rétractables. Leur mimétisme parfait en fait de terribles prédateurs : ils se laissent tomber sur leurs proies, s'agglutinent sur les parties décou-

vertes et émettent de microscopiques pseudopodes qui pénètrent dans l'organisme récepteur afin d'en extraire les nutriments indispensables à leur propre développement. La créature parasitée ressent immédiatement un grand bien-être et ne souffre plus du manque d'oxygène. Une symbiose parfaite s'installe alors entre les deux organismes. Lentement, le parasite va se développer, s'accroître et altérer le receveur jusqu'à l'émergence d'un monstrueux hybride : un Biotique. Cette créature errera un certain temps dans les coursives en quête de nourriture, puis se scindera en une dizaine d'amas polymorphes d'où renaîtront de nouveaux parasites.

Vous pouvez utiliser ces créatures de multiples façons :

- Un PJ peut être la victime d'un parasite, ce qui, dans un premier temps, peut paraître avantageux : plus de problème d'oxygène et un bonus de 2D en Vigueur ! Extraire la créature conduirait à de larges mutilations, à moins d'utiliser une source de froid intense : c'est le seul élément que redoutent les parasites (il provoque une rétraction complète de leurs pseudopodes, puis leur mort).

- Un Biotique attaque sauvagement les PJ, identifiés comme une source providentielle de nourriture. S'ils parviennent à le tuer, ils pourront examiner son aspect hybride et noter les lambeaux d'uniforme encore accrochés au monstre, ce qui leur fera peut-être entrevoir la vérité.

- Dans les profondeurs du no man's land, sous la voûte mossue d'une gigantesque salle, s'élève une tour étrange parcourue d'alvéoles hexagonales. La base est protégée par de nombreuses pointes, tandis que les alvéoles du sommet servent d'habitats à une communauté Biotique. Elle est dirigée par un ermite sullustain qui est parvenu à stabiliser l'évolution de ces hybrides à l'aide d'un sérum fongique (les autres Biotiques haïssent cette communauté, contre laquelle ils lancent constamment des raids). L'ermite est autoritaire, lunatique et paranoïaque, mais il peut aider un PJ à se débarrasser d'un parasite ou guider le groupe dans certaines parties du vaisseau.

Et si vos personnages en veulent encore...

Voici quelques instantanés dont vous pourrez vous inspirer pour ajouter au cauchemar :

- Les PJ pénètrent dans un réseau de grandes salles obscures, où l'on peut discerner le cliquetis de mécanismes invisibles. Il s'agit du parcours d'entraînement de l'ancien équipage : toutes sortes de pièges y attendent de se déclencher (scies circulaires, trappes d'acide, hologrammes, pièges en apesanteur, tentacules électrofilés, sas diaphragmatique se refermant sur celui qui l'emprunte...).

- Une trappe d'entretien s'ouvre sous les pieds des PJ, précipités dans un gouffre. Leur chute est bientôt interrompue par une immense toile où ils viennent s'engluer, tandis que d'un gros cocon accroché à la paroi surgissent d'énormes arachnides. Il va falloir affronter ces horreurs, à moins de se laisser glisser le long d'un fil de toile jusqu'au fond du gouffre, où d'étranges lueurs s'agitent. S'agit-il du reflet des PJ dans une nappe d'eau... ou d'autre chose ?

- Depuis un certain temps, une mystérieuse créature semble s'attacher aux pas des PJ. Sa silhouette demeure constamment dans l'ombre, disparaissant dès qu'on l'approche, en laissant derrière elle une odeur méphitique. Un jour, les Mécatéks ont parlé d'une société d'étranges Êtres-de-brume qui vivraient dans une Cité des Fumées. Serait-ce l'un d'entre eux ?

Le réseau cellulaire (3)

Guidés par les apparitions de plus en plus précises du Jedi, les aventuriers pénètrent bientôt dans une coursive circulaire flanquée de six immenses cellules sphériques. C'est ici qu'ils vont trouver nombre de réponses aux mystères qui entourent leur quête.

Les caissons d'hibernation

Dans la première cellule, baignée d'une lueur rouge pulsatile, une dizaine de caissons cyclo-péens vibrent lentement. À l'intérieur, sous le givre qui a recouvert le plastiglas, les PJ trouvent de fantastiques squelettes momifiés dans leurs combinaisons cryorégulatrices. Leurs casques ornés d'excroissances métalliques dissimulent de puissantes mâchoires, et leurs restes évoquent irrésistiblement la terrible silhouette des rancors ! (des ancêtres évolués ?...). Les aventuriers viennent de retrouver l'équipage originel du vaisseau fantôme.

Lyoon, le Maître Jedi

Dans la seconde cellule, une surprise attend les PJ. Au centre d'une formidable dentelle cristalline se tient un spectre de petite taille, qui les regarde d'un air mutin. Une douce lumière baigne les contours de sa silhouette, reflétée à l'infini par les cristaux aux milles facettes. Les PJ rencontrent enfin l'être mystérieux qui les guide depuis si longtemps : le fantôme de Lyoon, jadis un célèbre Maître Jedi !

Une somptueuse crinière souligne les stigmates du grand âge que porte son visage félin. Soudain, un sourire malicieux illumine ses traits animaux : « Voici donc ceux qui ont été choisis... Ils ont fier allure n'est-ce pas ? (Il s'adresse à la minuscule boule de poils qui s'est posée sur sa tête)... Chers amis, pardonnez mon accueil mais cela fait maintenant de longues années que je vis seul en ces lieux. Vous allez comprendre... ». Il se lance alors dans une longue explication, détaillant ce qu'il sait du Gorgorror et des Korendums.

« Nous étions quatre compagnons, bien décidés à quitter cette véritable prison spatiale. Comme vous l'avez fait, nous sommes parvenus en ces lieux et nous avons découverts les cristaux qui reposaient ici (de la main, il désigne trois stèles vides). Hélas, tenté par leur puissance et ne trouvant pas d'autre solution pour son évasion, Thorn a succombé au côté Obscur de la Force. C'était mon meilleur élève... Et il m'a assassiné sans une hésitation. » Le reste, Lyoon ne peut que le déduire : le groupe s'est probablement rendu au cœur du Gorgorror, où le Jedi a ressenti la présence d'une entité toute puissante ! Là, Thorn a dû utiliser ses nouveaux pouvoirs pour convaincre l'entité de les aider à s'enfuir. « Mais laissons le passé se perdre dans les brumes de l'oubli. Seul compte à présent d'arrêter le Sei-

gneur Thorn avant qu'il ne s'empare du dernier cristal... » Le Jedi leur confie alors une étrange pierre noire : « Ceci est un anti Korendum. Si vous le placez au contact du cristal de Suunfuus, il dissipera son énergie en deux heures ». Enfin, il leur offre son arme rituelle : un splendide sabre-laser au faisceau bleu cobalt (6D de Dom.)

Le Golem

Dans une cellule endommagée, les aventuriers tombent sur un gigantesque amas de pièces détachées où ils peuvent dénicher des curiosités technologiques (c'est l'occasion de les récompenser par quelques artefacts de votre cru). S'ils commencent une fouille en règle, ils provoquent un court-circuit... et, avec une effrayante lenteur, un droïd de sept mètres bardé d'appendices contondants s'extirpe des débris et les attaque immédiatement. Le vaincre par la force est présomptueux ; mais en l'observant, on peut remarquer un servo-module étoilé enfiché sur son crâne. Il faut parvenir à l'arracher pour neutraliser le Golem.

Les Korendums

Artefacts technologiques millénaires, ces cristaux bleu sombre sont de formidables piles énergétiques conçues pour libérer leur puissance progressivement. Leur taille varie de celle d'un droïd astromec (cristaux de Thorn et Yele) à celle d'un tauntaun (cristal de Suunfuus). Thorn, seul à appréhender leur fonctionnement, a compris le formidable pouvoir destructeur qu'il tirerait de leur réunion : en effet, les deux premiers confèrent au Rayon de la Mort une énergie de 10D et le dernier vaut 15D à lui seul. S'il parvient à réaliser ses desseins, son arme totalisera une puissance de 25D !

En cours de partie, nous vous conseillons de ne jamais dévoiler le « comment » ni le « pourquoi » des Korendums. Ceci vous permettra de maintenir une aura de mystère, tout en maîtrisant les conséquences d'actes farfelus que vos personnages ne manqueront pas de suggérer (« Et si j'essayais de brancher le Korendum sur le générateur du vaisseau ? » etc.). Le genre d'expérience menée par Yele est extrêmement dangereuse, et le terrible exemple de Suunfuus devrait les faire méditer sur les conséquences d'une utilisation intempestive.

● Enfin, Vous pouvez transformer les trois dernières cellules en pièges pour aventuriers trop curieux, y placer quelques récompenses ou les considérer désertes : vos PJ ont déjà bien souffert !

Le cerveau artificiel ⁽⁴⁾

Prise de contact

Pénétrant enfin au cœur du sombre vaisseau, les aventuriers sont saisis par le gigantisme déroutant de la pièce qu'ils viennent de profaner. Ils ont à peine le temps d'entrevoir ce qui semble être un cerveau titanesque baignant dans une brume électrisée, qu'ils sont assaillis d'inquiétantes visions : chacun des personnages est isolé des autres dans une dimension mentale hermétique et se trouve nez à nez avec la représentation

CARACTERISTIQUES

Les Mécateks : ils possèdent autant de D que leur rang (de I à V) dans toutes les caractéristiques. Il n'existe qu'un seul « V » (Kurt V), 5 « IV », 12 « III », et de nombreux « II » et « I ».

Armures de TekBowl : +2D en VIG, -1D en DEX, 4D de Carrosserie.

Les drônes : VIG 5D, PER 3D, DEX 4D, Vit 4D. *Armes* : appendices (dom 5D), projection d'acide (dom 3D). *Description* : semblables à de grandes mantes religieuses, ces « insectoïdes » de deux mètres possèdent un véritable arsenal d'appendices spécialisés dans la découpe, la transformation et le transport des métaux récupérés sur les vaisseaux capturés. Ils communiquent par ultrasons et possèdent un esprit communautaire.

Les Biotiques : VIG de 2 à 5D, PER 3D, DEX 3D, Vit. 3D. *Armes* : griffes, mâchoires, tentacules, etc. (dom 3 à 8D). *Description* : hybrides monstrueux, leurs aspects sont aussi nombreux que les races qu'ils ont parasités.

Le Golem : VIG 6D, PER 4D, DEX 3D ; Vit. 3D.

menaçante de l'un des trois évadés (Thorn, Yele, Suunfuus). Immédiatement, les PJ sont attaqués. En réalité, il s'agit d'un test improvisé par le bio-ordinateur du Gorgorror pour évaluer le potentiel agressif des intrus. En effet, il garde grande rancune envers les trois individus qui sont parvenus à se jouer de sa naïveté en s'évadant avec ses précieux Korendums à bord d'un vaisseau qu'il leur a lui-même construit ! En fonction de leurs réactions, il établira un contact confiant ou chargera ses drônes de les éliminer. Pour simuler cette épreuve, attribuez 2 points à un PJ passif, 1 point s'il esquive ou pare l'assaut, et 0 point s'il répond par l'attaque. Additionnez tous les scores et faites une moyenne : si le total est supérieur à 1, l'illusion cesse et un dialogue s'engage, s'il est inférieur ou égal à 1, les PJ sont attaqués par un nombre égal de drônes, mais il ne s'agit plus ici d'images mentales ! Puis l'épreuve recommence, jusqu'à ce qu'ils comprennent ou trouve la mort...

L'âme du Gorgorror

Lorsque l'illusion se dissipe, les aventuriers découvrent un vaste espace encombré d'un réseau harmonieux de fines canalisations qui s'entrecroisent, se chevauchent et se rejoignent en une spirale complexe, illuminant une brume laiteuse parcourue d'éclairs fugaces. Au centre, flottant dans une sphère translucide, un formidable encéphale domine les PJ d'une dizaine de mètres. Tel des artères nourricières, toutes les tubulures du vaisseau fantôme se rejoignent au cœur de cette cuve alimentée par un énorme Korendum : les personnages sont face au véritable maître du Gorgorror.

Dans un silence surnaturel, de gigantesques appendices surgissent aux côtés des PJ et entament un curieux ballet autour d'eux. En quelques secondes, plus aucun détail de la structure moléculaire des aventuriers n'a de secret pour le cerveau artificiel. Soudain, un flot de sensations incongrues vient saturer l'esprit primitif des PJ : le maître du Gorgorror prend

contact. Au bout de quelques instants, les visions se font plus claires, plus simples. C'est ainsi que le « dialogue » va s'instaurer. Générant des images mentales élaborées dans le cerveau des aventuriers, il répond à toutes les questions qu'ils se posent. Néanmoins, les visions qu'il utilise pour communiquer peuvent également receler d'énigmatiques interprétations que vous pourrez soumettre à la sagacité des PJ. De plus, cet être fantasque a des réactions capricieuses et naïves, à la manière d'un enfant, ce qui ne manquera pas de pimenter les apparitions : une fleur odorante et délicate apparaît dans les mains des PJ pour leur manifester l'amitié, une représentation complexe du Gorgorror pour signifier qui il est, un vaisseau étrange flottant devant leur yeux pour indiquer le moyen de partir, etc. Régulièrement, reviendront les représentations des Korendums disparus, une scène atroce de torture des trois évadés, et de gigantesques monstres en combinaisons spatiales semblables à de puissants rancors. Pour le convaincre de les aider, vos personnages devront faire preuve de patience et promettre de retrouver et de détruire celui qui l'a trompé : Daymon Thorn !

Alternative : si le meneur de jeu ne se sent pas de force pour imaginer des visions, il peut faire parler télépathiquement le cerveau du Gorgorror. Comme il se sert de l'esprit des aventuriers, faites-le parler avec les mêmes tics de langage (Par les foudres de l'espace...) que les PJ.

Les pouvoirs du cerveau artificiel sont démesurés et il va leur fabriquer un vaisseau adapté en puisant dans ses schémas d'entretien. Imaginez un astronef aux formes profilées flanqué de protubérances étranges (le résultat sera assez proche des modèles corelliens). Attribuez-lui des compétences similaires à leur ancien navire et ajoutez quelques bonus en fonction des exploits de vos aventuriers. Les aventuriers, guidés par un drône, rejoignent ce qui fut la soute de maintenance et d'envol de l'ancienne flotte légère du Gorgorror. Là, ils assistent à l'impressionnante chorégraphie créatrice d'une centaine de drônes qui érigent une sorte de cocon aux reflets métalliques puis s'y enferment pour réaliser l'œuvre commandée...

Final

Le cerveau du Gorgorror a mobilisé la quasi-totalité de son énergie et de ses bio-droïds, déconnectant ainsi son système de défense. Or, ceci va permettre aux Biotiques en quête de proies de s'infiltrer dans les parties les plus sensibles du vaisseau. Les PJ devront donc faire face aux assauts répétés de hordes d'hybrides bien décidés à les détruire. Il s'agit pour vos personnages de gagner le temps nécessaire à la construction, c'est-à-dire une journée entière. Organisez un affrontement violent dans les coursives d'entretien ou sur le site même des travaux en puisant dans toutes les ressources d'un tel environnement : toutes les huit heures, un groupe d'une dizaine de Biotiques menés par un mâle dominant se lance à l'assaut des PJ. Ils peuvent ériger des barricades en récupérant divers matériaux, élaborer des pièges subtils ou encore choisir une bataille rangée. Si vous désirez mettre en scène une véritable guérilla, n'hésitez pas à dessiner un plan sommaire des lieux : une vaste pièce octogonale d'où partent deux

coursives principales ramifiées et fermées à intervalles réguliers par des sphincters. Enfin, les aventuriers prennent place aux commandes d'un surprenant vaisseau (alliage biosynthétique, navordinateurs à commande cérébrale, armement rétractable...) qui se détache de la couche externe recouvrant le Gorgorror dans un bourgeonnement de gangue biométallique. Et, tandis qu'ils programment les coordonnées de Brazadann, le Gorgorror leur transmet, un court instant, la vision d'un Phénix flamboyant, renaissant dans l'éternelle nuit de l'espace...

« Ce qui devait être fait est consommé à présent... Notre rôle se termine ici. L'avenir de la galaxie est maintenant entre leurs mains. L'affrontement sera terrible mais leur courage est sans limite. Puissent-ils trouver la victoire sur la planète de feu ! »

Épisode IV

Par le fer et le feu

Planète ardente

Brazadann est une planète basaltique composée de chaînes volcaniques dont la plupart sont en activité. À la surface vit une société d'artisans fondeurs qui excellent dans leur art, fournissant des métaux de qualité à l'Alliance. Les habitants, peu nombreux, vivent dans une forteresse massive au cœur d'un ancien cratère : un chef-d'œuvre d'architecture érigé à partir de roches magmatiques, orné de splendides enluminures métalliques. Frère Suunfuus s'y est installé et y est devenu un important personnage : habile conseiller scientifique, il a amélioré les techniques de production puis a embrassé une carrière religieuse, hautement considérée sur Brazadann. Voulant encore améliorer le sort de ses semblables, il a offert une partie de son imposant Korendum à la planète Oriadann (jumelle de Brazadann) afin qu'il y serve de source d'énergie. Mal contrôlée, la formidable puissance de l'artefact s'est libérée d'un seul coup, entraînant la destruction de la planète. Rongé par le remords, Frère Suunfuus a fait sceller le reste du cristal dans une crypte souterraine qu'il est le seul à pouvoir ouvrir. Puis il est parti en quête de sa rédemption, dans l'un des hauts lieux mystiques de la planète : le Cimetière des grands vers des laves.

À l'arrivée des PJ, Daymon Thorn a déjà pris contact avec les Brazanites. Loyaux, ceux-ci ont refusé de lui livrer Frère Suunfuus, qui est le seul à pouvoir accéder au Korendum. Le Chien de Guerre a alors décidé de soumettre la population par les armes. Cependant, les nuées de cendres incandescentes perpétuellement ébranlées par de violents orages électromagnétiques rendent impossible tout assaut spatial massif : c'est pourquoi il lance une attaque terrestre.



À l'approche de Brazadann, les PJ doivent échapper à une escouade de chasseurs TIE, avant de découvrir une planète assiégée. Lorsqu'ils parviennent à la Forteresse qui baisse un instant ses défenses, ils sont accueillis en sauveurs. Si les PJ veulent optimiser leurs chances de récupérer le Korendum, une partie d'entre eux va devoir ralentir l'avancée des Impériaux, pendant que l'autre groupe part à la recherche de Frère Suunfuus, par delà la Mer de Lave. Ainsi, vos personnages pourront participer à l'une ou l'autre des péripéties gérées ci-dessous.

Les PJ volontaires pour aller chercher Frère Suunfuus sont conduits dans les profondeurs de la forteresse, au bord d'un gigantesque fleuve de lave souterrain. Les perturbations atmosphériques au dessus de la Mer de Lave rendent son survol impossible. C'est pourquoi on équipe chacun des PJ d'une armure thermique, avant de les conduire à l'embarcadere où les attendent deux traîneaux brise-flammes, tirés par des vers des laves. Un Brazanite, désigné pour être leur guide, dit alors : « Le temps nous est compté, nous ne pouvons pas suivre la longue Voie des Pèlerins. Notre seule chance est

de couper à travers la Mer de Lave par le territoire des Guerriers Salamandre ». Le voyage nécessite environ une heure pour l'aller, une heure pour retrouver Suunfuus, et une heure pour le retour. Si tout se passe bien, les PJ devraient revenir à temps. Bientôt, les brise-flammes glissent sur le fleuve incandescent, franchissant plusieurs kilomètres de tunnel avant de jaillir à la surface de la Mer de Lave...

Sur la Mer de Lave

La Mer de Lave s'étend jusqu'à l'horizon, rougeoyante sous le ciel sombre balayé par les nuages de cendres et les décharges électrostatiques. Dans le fracas des roches en fusion, le traîneau glisse sur la surface mouvante et se dirige vers les contreforts basaltiques qui marquent la limite du Cimetière des grands vers... Soudain, le guide brazanite s'affole, pointant le doigt vers une douzaine de traits noirs qui se rapprochent à grande vitesse, charriant dans leur sillage des volutes de braise : « Les vers des Guerriers Salamandre ! »... Chaque Guerrier, juché sur une selle, monte un ver des laves adulte. Cette tribu a un sens de l'honneur très



strict : une intrusion sur son territoire correspond à un défi qu'elle compte relever sans faire de sommations. Les Guerriers Salamandre prendront les PJ en chasse dans l'intention de les stopper mais pas nécessairement de les tuer. Ils combattent avec des harpons reliés par une chaîne à la selle de leur ver. Ils tenteront de les planter sur les brise-flammes pour les ralentir ou de prendre le traîneau d'assaut, mais ils ne s'attaqueront pas aux jeunes vers qui le tractent. Rendez cette poursuite haletante : les PJ sont proches des contreforts rocheux du Cimetière, ils doivent éviter les harpons, se glisser entre les premiers récifs d'obsidienne, sauter par dessus les geysers de flammes... Si les PJ sont stoppés, les Guerriers les défieront immédiatement par la Danse du Ver (voir plus loin). Mais ils cesseront de les poursuivre s'ils atteignent le sol sacré du Cimetière.

Le Cimetière des grands vers

Les contreforts rocheux forment une couronne basaltique abritant la vallée du Cimetière. Gisants en son centre, enroulés sur eux-mêmes, les grands vers dorment de leur ultime sommeil. La formidable carcasse de l'un d'eux accueille entre ses mâchoires les huttes du campement des pèlerins. Selon leurs croyances, un individu est puri-

fié lorsqu'il s'aventure dans les entrailles du ver. Ce dernier comporte trois segments : l'isthme d'entrée, les anneaux primaires et les anneaux secondaires. La lente décomposition de ses suc digestifs produit des substances hypnogènes d'autant plus dangereuses que l'on progresse vers l'intérieur. La plupart des pèlerins se contentent de méditer dans l'isthme, mais Suunfuus espérait atteindre les anneaux secondaires quand il est parti. Personne ne l'a revu depuis.

Les PJ n'obtiendront pas d'aide de la part des pèlerins, certains s'offusqueront même de leur empressement dans ce lieu dévolu à la méditation. Il leur faudra donc entrer seuls et affronter des hypnogènes volatiles qui agissent par simple imprégnation (un respirateur ne permet pas d'éviter les effets, qui durent une dizaine de minutes ; les droïds ne sont pas affectés). L'aller retour demande environ une heure, mais les PJ risquent fort de perdre du temps, en fonction des événements suivants (tirer un D6 toutes les 10 minutes) :

● Segment des anneaux primaires :

1 à 3 – Les PJ résistent aux hypnogènes, il ne se passe rien.

4 – L'un des PJ est persuadé d'être entouré de merveilleux champs de fleurs. Il oublie tout pour s'étendre au milieu des marguerites. Il faudra l'en déloger de force ou le convaincre en entrant dans son délire (en « brûlant » les champs ?).

5 – L'un des PJ voit les armes du groupe se transformer en serpents puis se répandre sur le sol. Il essaiera de sauver ses amis en leur enlevant leurs armes, ou en montant sur leur dos pour échapper à cette horreur.

6 – L'un des PJ croit atteindre le stade de la Pureté Evanescente. Il jette toutes ses possessions et déambule entièrement nu, refusant d'adresser la parole aux êtres inférieurs.

● Segment des anneaux secondaires :

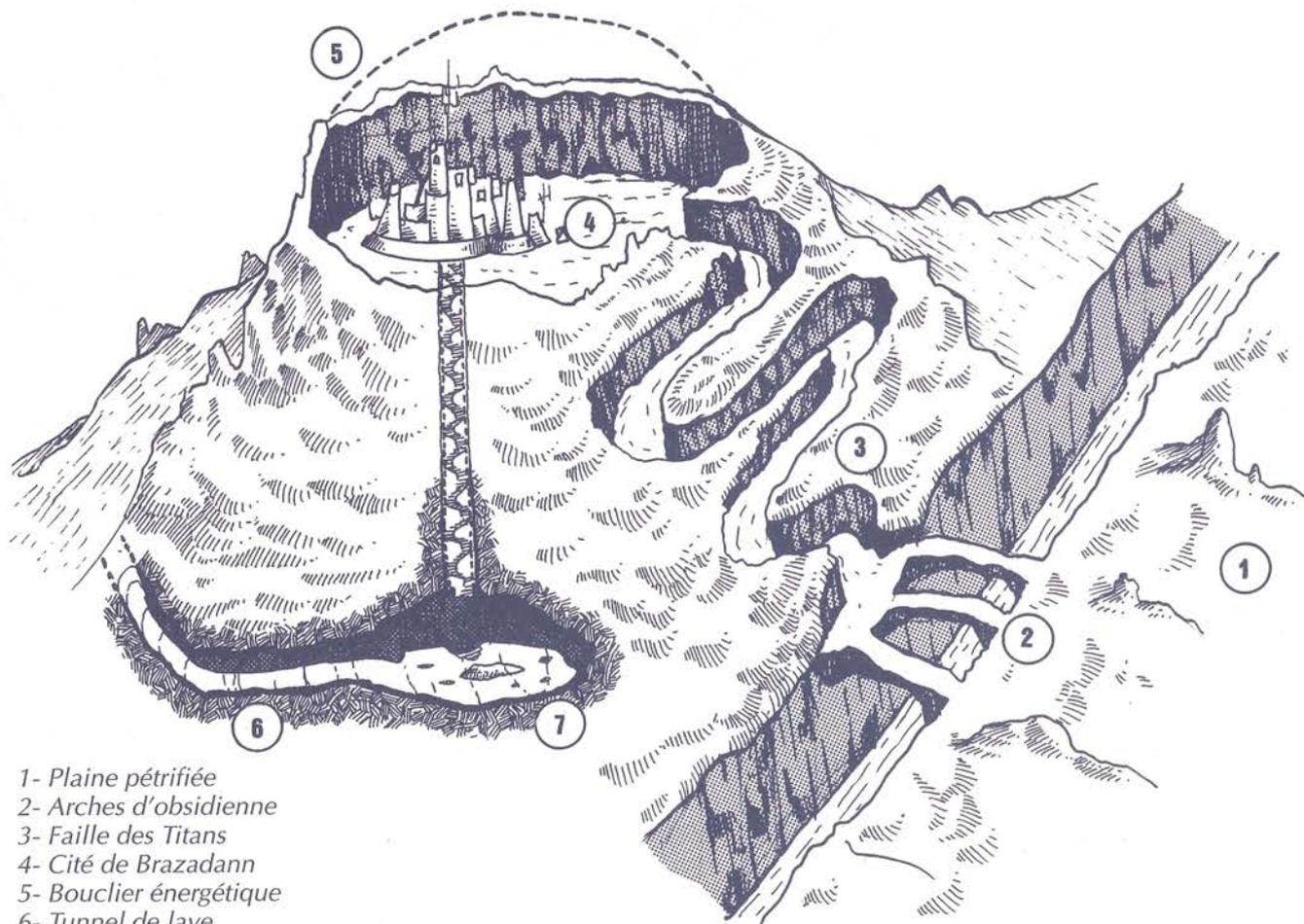
1 à 3 – Il ne se passe rien.

4 – Sous les yeux de plusieurs PJ, leurs compagnons semblent se métamorphoser en soldats Impériaux belliqueux. Ils les combattront pendant 1 à 6 rounds avant de se laisser raisonner.

5 – Un groupe de pèlerins fanatiques armés de gourdins apparaît soudain. Ils comptent bien faire expier les PJ hérétiques, et ce n'est pas une illusion !

6 – L'un des PJ a une illumination. Il doit absolument convaincre les autres de tout arrêter et de se mettre à prier (« Mes frères, avez-vous vu la Lumière?! »).

● Au terme de leurs recherches, les PJ découvriront Frère Suunfuus, pâle et amaigri. Sa rédemption est achevée, mais il est trop faible pour retourner seul vers la sortie. Après avoir pris connaissance de la situation des PJ, il fera tout pour les aider.



- 1- Plaine pétrifiée
- 2- Arches d'obsidienne
- 3- Faille des Titans
- 4- Cité de Brazadann
- 5- Bouclier énergétique
- 6- Tunnel de lave
- 7- Grande Forge

La Danse du ver

Alors que les PJ quittent l'enclave du Cimetière, ils sont interceptés par une trentaine de Guerriers Salamandre qui guettaient leur passage. Toute discussion reste vaine : Torcraig, leur chef, a été personnellement offensé par l'attitude des PJ. Il doit défendre son honneur en leur opposant ses champions de guerre, au cours d'une épreuve que l'on nomme la Danse du ver. En voici le déroulement.

Il y a autant de champions que de PJ. Chacun est monté sur un ver, attaché à la selle par une simple corde. Les adversaires ont le droit d'utiliser l'arme blanche de leur choix (sabre-laser et vibro-armes sont admises). Au départ de l'épreuve, on fait inhaler à chacun des vers les sucs d'un ver femelle, ce qui les rend incontrôlables. Tandis qu'ils se cabrent pour éjecter leur cavalier, les adversaires tentent de se faire tomber (chaque round, les participants doivent d'abord réussir un jet « moyen » en Esquive ou en Equitation ; s'ils ratent, ils perdent leurs autres actions et doivent faire un jet « difficile » pour ne pas tomber). Tous les coups sont permis, sauf couper la corde qui empêche le cavalier désarçonné de tomber dans la lave. Le dernier en selle détermine la victoire de son clan.

Si les Guerriers remportent l'épreuve, ils échangeront les brise-flammes des PJ contre le plus faible de leurs vers, en guise de tribut (et les PJ mettront deux heures pour rentrer, au lieu d'une). Si les PJ gagnent, Torcraig sera déshonoré. Pour se racheter, il mettra tous ses Guerriers au service des aventuriers et viendra combattre les Impériaux à leurs côtés au cours de l'affrontement final !

La Bataille de Brazadann

Les PJ qui voudront prendre part à cet affrontement doivent tenter de ralentir la progression de l'ennemi, afin de permettre à ceux qui sont partis chercher Suunfuus de revenir à temps. Espérer une victoire contre les troupes de choc est ambitieux mais pas impossible...

● **Défenses naturelles.** Entourée de robustes murailles, la Forteresse est protégée par les remparts naturels du cratère. Il n'existe que deux accès possibles : par les airs (mais un puissant bouclier énergétique forme une coupole protectrice au dessus de la Cité) et par un étroit défilé qui sinue entre les formidables parois de sédiments volcaniques. Cette faille débouche sur une vaste plaine encombrée de débris rocaillieux et d'arbres fossiles : la Plaine Pétrifiée. Entre la plaine et l'entrée du canyon, une large rivière de lave forme une douve naturelle, enjambée par trois gigantesques arches de pierre.

● **Des forces inégales...** La forteresse compte environ cinq cents habitants, dont deux cents en état de combattre. Ce ne sont pas des soldats mais ils se battent avec une fougue et un courage hors du commun. Ils ne disposent que d'une dizaine d'airspeeders et de quelques blasters. Cependant, ils excellent dans le maniement d'armes primitives qu'ils considèrent comme un art : lors de l'assaut final, ils utiliseront de splendides fléaux et masses d'armes. Enfin, ils chevauchent une vingtaine de wampas (une race de

mammifères ailés troglodytes semblables à de gigantesques chauve-souris) qui leur permettent de harceler et de bombarder les Impériaux. Les troupes de Daymon Thorn, composées de soldats d'expérience, disposent d'un matériel sophistiqué (quadripodes, bipodes et moto-speeders), et d'un avantage numérique certain. La tactique impériale est simple : atteindre et investir le plus rapidement possible la Forteresse.

● **L'affrontement.** Pour gérer ce combat, nous avons découpé la bataille en quatre phases d'environ une heure chacune : le débarquement dans la plaine, le passage des arches, le canyon et l'assaut final. À moins que les PJ ne parviennent à ralentir les troupes par des exploits tactiques, les Impériaux seront dans la Forteresse en quatre heures. Nous avons géré les actions des belligérants pour chacune des phases, mais les aventuriers peuvent intervenir pendant toute la bataille pour tenter d'en infléchir le cours.

La Plaine Pétrifiée

Le transporteur de troupes se pose dans la vallée et le débarquement commence aussitôt. À cet instant, trente fantassins brazanites surgissent des anfractuosités naturelles et lancent une attaque suicide appuyés par cinq airspeeders chargés d'explosifs. Les Impériaux, surpris, réagissent avec lenteur. Ils massacrent entièrement le commando, mais ne peuvent empêcher les airspeeders de venir s'écraser sur le transporteur, entraînant ainsi sa destruction. Néanmoins, sept quadripodes, dix bipodes et dix moto-speeders ont pu débarquer et se lancent immédiatement à l'attaque. Vos personnages peuvent prendre part à ce premier assaut afin d'alourdir les pertes : au sol, à l'aide d'un canon blaster sur trépid, à bord d'un airspeeder...

Les Arches d'obsidienne

Premier enjeu stratégique de la bataille, la traversée de la rivière de lave peut être l'occasion de ralentir efficacement les envahisseurs. Cela, les Brazanites l'ont compris et ont envoyés une vingtaine d'hommes pour miner les trois arches. Ils parviennent à faire exploser l'une d'elles tandis qu'un quadripode et un bipode la franchissaient. C'est un coup dur pour les Impériaux, mais tous les Brazanites y trouvent la mort. Les personnages ont encore l'occasion de se distinguer ici : ils peuvent tenter de faire sauter une autre arche, voire deux (ce qui retarderait les troupes impériales d'environ une demi-heure, le temps que le Génie établisse des ponts provisoires). N'oubliez pas que les arches surplombent de quelques centaines de mètres une coulée ardente, et qu'il faut éviter le feu nourri des quadripodes impériaux.

La Faille des Titans

C'est ici que les pertes impériales vont être les plus lourdes. En effet, la morphologie des lieux est à l'avantage des défenseurs. Un formidable engagement à la fois terrestre et aérien va avoir lieu. Les impériaux vont tenter de franchir le défilé le plus rapidement possible sous la couverture aérienne de leurs moto-speeders. Les Brazanites vont lancer dans ce combat tous

leurs effectifs aériens : une vingtaine de cavaliers montés sur des wampas chargés d'explosifs et quatre airspeeders. Ils parviennent à détruire un quadripode, deux bipodes et quatre moto-speeders mais perdent une quinzaine de wampas et deux airspeeders.

Ici encore, le rôle des PJ peut être déterminant : ils peuvent participer au combat aérien, tenter de détruire un quadripode ou d'obturer la Faille par un éboulis (l'un ou l'autre ralentissent la progression d'une demi-heure).

L'assaut final

Arrivés face à la Forteresse, les troupes impériales vont débarquer de leurs véhicules tout en pilonnant les défenses de la cité. La précision de leurs artilleurs aura rapidement raison du générateur alimentant l'écran protecteur (la chute de cette ultime défense permet à un autre transporteur de troupes d'atterrir directement sur le site). Réalisant que leur situation est désespérée, une centaine de Brazanites font une sortie afin de protéger la fuite des civils dans les sous-sols. Dans une clameur fantastique, ils fondent sur les troupes impériales armés de simples fléaux de guerre. Une trentaine de soldats impériaux trouvent la mort mais tous les Brazanites tombent devant leur cité. Rapidement, les vainqueurs prennent possession de la Forteresse, pillant et détruisant tout sur leur passage.

Au cœur du volcan

L'affrontement final se déroule au plus profond de la Forteresse, au cœur d'un lac magmatique souterrain : la Grande Forge. L'endroit comporte deux voies d'accès : un escalier cyclopéen provenant de la forteresse et le tunnel de lave (que les PJ ont emprunté précédemment) conduisant à la Mer. Constellé de petits îlots basaltiques, le lac comprend, en son centre, une plate-forme rocheuse d'une vingtaine de mètres de diamètre. C'est là que Suunfuus a percé le puits conduisant dans la crypte du Korendum, avant de le sceller par une trappe au mécanisme complexe.

Dès que les troupes de l'Empire pénètrent dans la forteresse, Thorn prend la tête d'un commando (20 soldats standards et 3 Gardes Rouges de l'Empereur) qu'il guide jusqu'à la Grande Forge où il ressent la présence du cristal. Là, les spécialistes du génie découpent la trappe d'accès en moins d'une heure. Plusieurs situations sont donc envisageables :

● Le commando arrive sur la plate-forme avant Suunfuus et les PJ. Les Impériaux établissent une défense, positionnent trois blasters mitrailleurs sur trépid et doublent le nombre de soldats standards.

● L'arrivée des deux groupes est simultanée. Le combat s'engage dans la fournaise.

● Suunfuus et les PJ arrivent les premiers. L'Ithorien ouvre la crypte et place l'anti Korendum au contact du cristal qui se décharge à raison de 1D toutes les 10 minutes (soit 2h30m, pour un total de 15D). Il déconseille de le déplacer : s'il venait à tomber dans la lave, on risquerait une terrible réaction en chaîne. Les PJ peuvent organiser une défense avant l'arrivée des Impériaux. Dans tous les cas, PJ et Personnages Non-Joueurs (PNJ) ajoutent 1d6 en esquive lorsqu'ils

CARACTERISTIQUES

● L'EMPIRE

Quadripode TB-TT : Troupes 40, VIT 2D, CAR 6D, 2 canon-lasers lourds (vis 2D, dom 6D), 2 blasters moyens (vis 2D, dom 3D).

Bipode TR-TT : VIT 3D, CAR 3D, Double canon-blaster (vis 1D, dom 4D), canon-blaster léger (vis 1D, dom 2D), Lance-grenades à concussion (vis 1D, dom 3D).

Moto-speeders : VIT 4D, CAR 2D, Canon laser (vis 2D, dom 3D).

Les soldats impériaux : 3D dans toutes les attributs et compétences, Dom 4D (blaster).

Les Gardes Rouges : DEX 5D, armes blanches/lourdes/parade 6D, blaster/esquive 7D. MEC 2D. PER 2D, dissimulation 7D. VIG 3D, escalade/saut 6D. TEC 2D, démolition 5D. *Équipement :* armure impériale rouge (VIG+1D, sans affecter la DEX), blaster lourd (5D), vibro-lance (VIG+2D), grenades (5D). *Description :* Ces combattants, réputés invulnérables, sont l'élite de l'Empire.

Le Seigneur Thorn : DEX 3D, blaster/esquive/parade mains nues 6D, sabre laser/parade 10D. SAV 3D,

technologie 9D. MEC 2D, pilotage/canons/écrans/répulseurs 8D. PER 3D, commandement 10D. VIG 6D, combat mains nues/saut/levage 8D. TEC 3D. FORCE, contrôle/sens/altération 10D. *Pouvoirs favoris :* Dissiper l'Énergie, Blessier, Télékinésie, Sabre Laser, Infliger de la Douleur. *Arme :* sabre laser à 6D. *Description :* Vêtu de robes écarlates frappées du sceau impérial, le Seigneur Thorn est un formidable colosse. Son aura, nimbée par le côté Obscur de la Force, inspire à tous une véritable terreur.

● BRAZADANN

Les Brazanites : 4D dans toutes les attributs et compétences. *Armes :* masse d'armes (VIG+1D) ou blaster (4D).

Les wampas : DEX 4D, VIG 4D, VIT 3D.

Airspeeders : VIT 3D, CAR 3D, 2 canon laser (vis 2D, dom 4D), Harpon (vis 2D, dom 3D)

Traineau brise-flamme : construit en alliage thermo-résistant, un traîneau peut accueillir un conducteur et trois passagers. Il est tracté par quatre jeunes vers des

laves, dirigés par des rênes (les manœuvres de base nécessitent un jet « facile » en Mécanique). CAR 4D, VIT 2D.

Armure thermique : assemblée à partir d'écaillés de ver des laves, une armure comprend : masque filtrant, plaque thoracique, brassières et jambières. VIG +1D, DEX -1D.

Les vers des laves : Les jeunes vers font quelques mètres de long, les adultes plusieurs dizaines, et les grands vers peuvent atteindre des centaines de mètres. Ils naviguent à la surface de la Mer de Lave, protégés par leurs écaillés. En plaçant un harnais autour de leur tête on contrôle les appendices qui leur servent d'organe sensoriel ce qui permet de les monter ou de les atteler à un brise-flamme. VIG 3D (jeune)/ 7D (adulte), VIT 1D, Dom. par écrasement 8D (adultes).

Les Guerriers Salamandre : DEX 5D, harpon/esquive/parade 5D. MEC 3D, chevaucher un ver 6D. VIG 4D. *Règle spéciale :* un jet très difficile en « chevaucher » permet d'écraser l'adversaire sous le ver (8D). *Équipement :* armure thermique hérissée de décorations tribales, harpon (VIG+1D+1).

s'abritent sur la plate-forme. Tandis que ceux qui tenteront de l'atteindre devront : éviter d'imprévisibles geysers (Les PJ et PNJ principaux tirent 1d6 par round : un 1 indique une éruption, il faut alors réussir un jet moyen en esquive ou subir 4d6) ; sauter d'îlots en îlots, grimper sur des arches de pierre ou des rochers à la dérive... et tout cela sous le feu des blasters !

Champions de la Force, les aventuriers vont-ils parvenir à désamorcer le Korendum ? À défaire le Chien de Guerre de l'Empereur ? À conduire la charge héroïque des Guerriers Salamandre ? C'est le destin de la galaxie qui se joue maintenant, par le fer et le feu !

tandis que leurs adversaires feront tout pour le récupérer.

● Si Thorn s'est emparé du Korendum, tout n'est pas perdu. Les PJ peuvent encore voler des uniformes impériaux et se faufiler dans un transporteur de rapatriement. Une fois à bord du Super Destroyer Stellaire, il faudra neutraliser les cristaux avant de s'enfuir...

● Sur Taypho, la situation n'est pas stabilisée. Certaines familles de colons intriguent pour reprendre le pouvoir. Mais les Taïs ne sont pas à bout de ressources et leurs sages demandent aux PJ de chercher l'aide des dieux qui attendent au fond de l'océan...

● À bord du Gorgorror, le Maître Jedi attend les PJ pour poursuivre leur enseignement. Il prétend qu'une autre société étrange, les Expiateurs, serait enfermée dans le vaisseau fantôme. Eux seuls connaissent les véritables raisons de son errance et les coordonnées de son mystérieux monde d'origine...

● Enfin, les PJ n'ont peut-être pas résolu le différend qui les oppose à Jabba, et le Grand Patron du Crime n'oublie jamais une dette... ■

Christophe Debien et Patrick Bousquet
Illustration : Igor Chevalier
Plan : Cyrille Daujean

Et si je ne possède pas Star Wars

● Tout d'abord, laissez moi vous dire que vous avez tort, car c'est un jeu de grande qualité. Par contre, si vous ne le possédez pas déjà, je vous suggère d'attendre que la nouvelle édition, bien plus complète, soit traduite en français. Mais supposons que vous vouliez adapter ce scénario à votre système favori (Empire Galactique, Gurps, Simulacres, Space opera...). La décision principale va être : utiliser le concept de Force ou pas ? Si oui, vous ferez du Star Wars sans les règles du jeu, sinon vous jouerez dans un autre univers. La seule modification du scénario sera de supprimer le « fantôme » du Gorgorror et le remplacer par un cadavre qui aura sur lui un journal de voyage. De plus il donnera les indices pour trouver un anti-Korendum caché dans le vaisseau fantôme.

● La Force dans Simulacres. Il s'agit d'une Énergie qui permet d'utiliser des Talents psychiques (base de -4). Les Tests pour le Côté clair sont Cœur+Désir+Minéral+Talent. Pour le Côté sombre, ils sont de Instincts+Désir+Humain+Talent+1.

Un sourire sibyllin illumine
le visage vénérable du spectre.
Il semble admirer
l'arabesque élégante
de quelque invisible puissance.
Puis il revient à son fidèle compagnon
et soupire :
« Suspend ton vol mon ami,
admire la vaillance
de nos fiers champions...
Vois-tu,
le temps de l'Équilibre est venu...
Le Mal ne peut toujours triompher...
La Force, elle, est éternelle.
Et nos jeunes héros
viennent d'immortaliser
la Légende des cristaux... »

Et pour continuer...

● Même si les PJ ont conservé le Korendum, il faudra des années à l'Alliance pour apprendre à l'exploiter. En attendant, les PJ sont désignés pour le convoier dans le système Mon Calamari,

Récompenses de chaque épisode

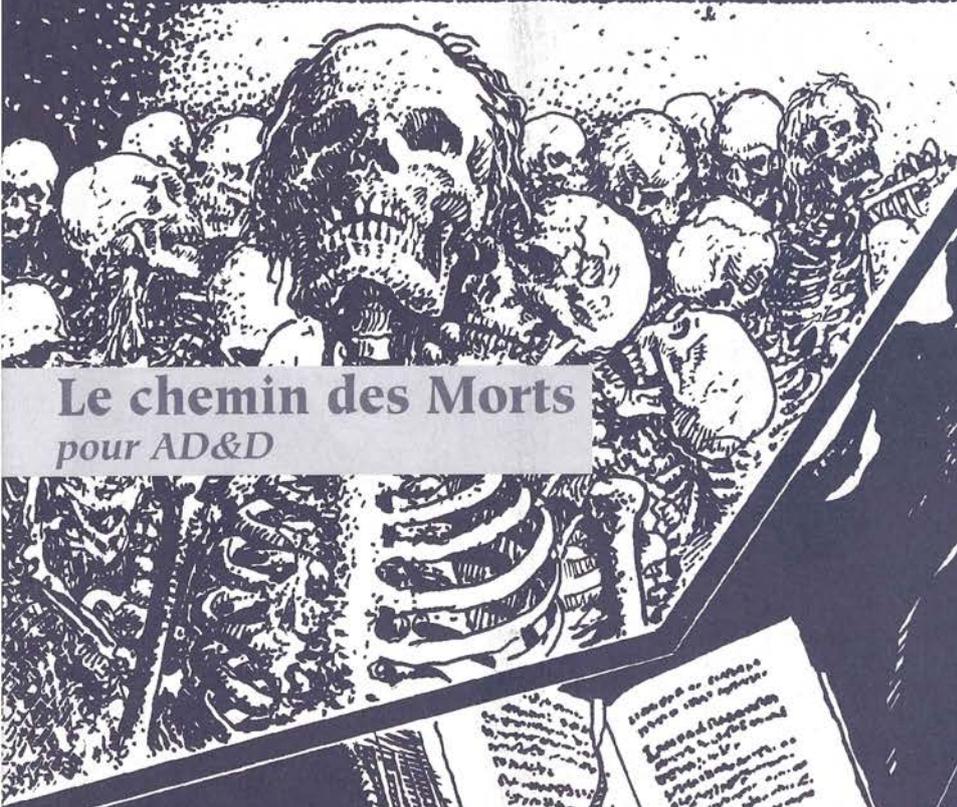
Épisode I : Chaque PJ gagne 2 points de compétence, plus 1 à 3 autres, en fonction de la qualité de son jeu d'acteur et de ses exploits. Ajoutez 1 point si les PJ ont affronté Jabba avec succès.

Épisode II : Chaque PJ gagne 3 + (1 à 4) points. Ajoutez 1 pt. si les PJ mènent la Révolution à son terme, et 2 pt. s'ils ont su privilégier leur sens de l'humour à leurs tendances belliqueuses.

Épisode III : Chaque PJ gagne 4 + (1 à 5) points. Ajoutez 1 pt. pour chaque péripétie optionnelle particulièrement bien affrontée (le TekBowl, les Biotiques, etc.).

Épisode IV : Chaque PJ gagne 2 + (1 à 3) points. Ajoutez 2 pt. si les PJ suppriment plus de 50% des forces impériales, 2 pt. s'ils éliminent Thorn, et 3 pt. s'ils neutralisent le Korendum.

CASUS BELLI *aventures*



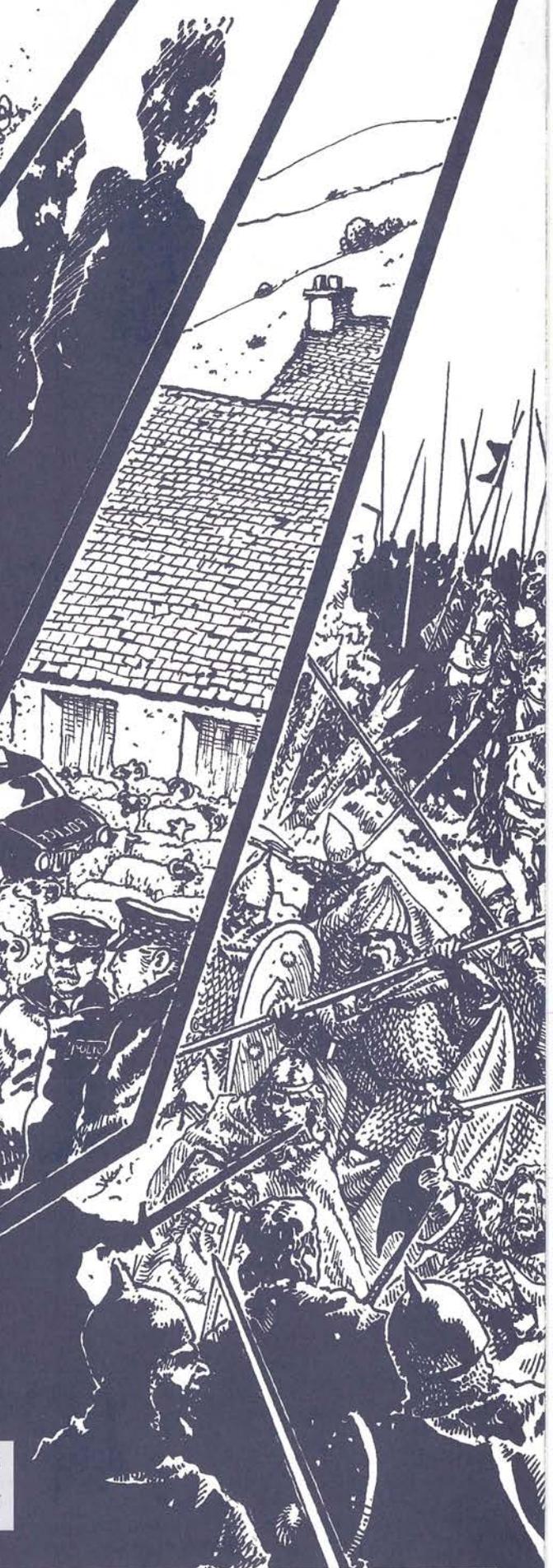
Le chemin des Morts
pour AD&D



**Théâtre
d'Ombres**
*pour L'appel
de Cthulhu*



Maux d'esprits
pour Vampire



Le double siège
pour JRTM

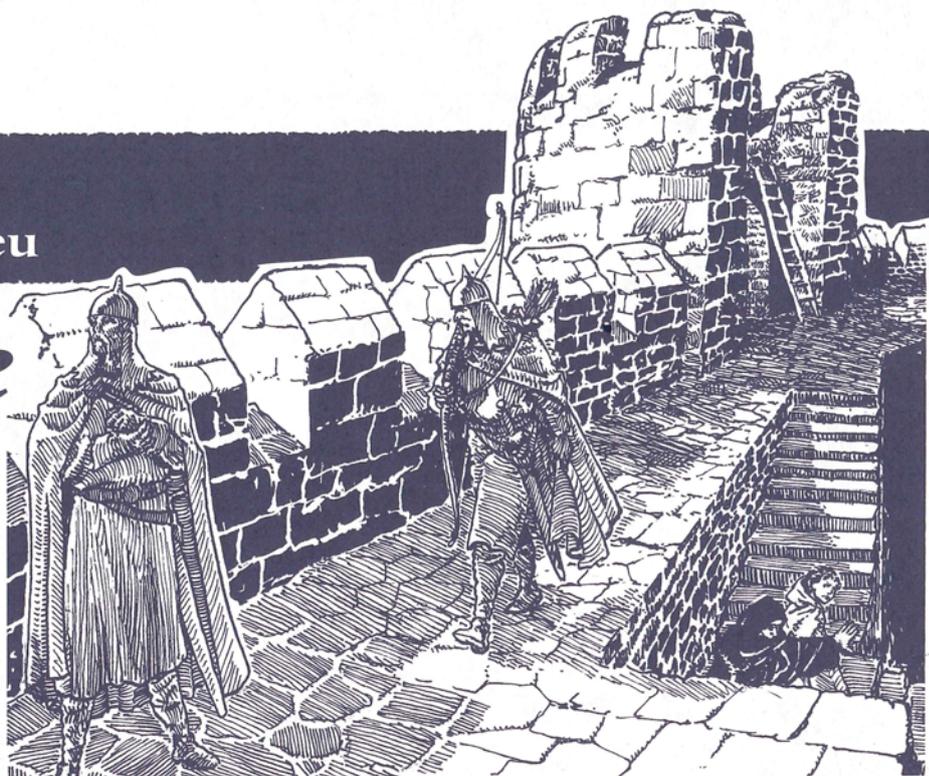
Le scénario Grand Écran se trouve de l'autre côté de ce cahier, imprimé tête-bêche.

un scénario Casus Belli pour

Le Jeu de Rôle des Terres du Milieu

Le double siège

Pour des personnages
de niveau 6-8 qui n'auront
pas peur d'entreprendre
des actions héroïques..



Lorsque le roi-sorcier se décida à attaquer les royaumes d'Arthedain, de Cardolan et de Rhudaur pour mettre fin au règne des rois dunedain du Nord, de grandes opérations guerrières eurent lieu, qui ne laissèrent pas de traces importantes dans les souvenirs des hommes. Si les chroniques n'en parlent plus, de grands exploits n'en furent pas moins accomplis et quelque barde elfe à la mémoire longue acceptera peut-être un jour de vous conter les circonstances inhabituelles du « double siège »...

XVIII **Contexte historique**

Ce scénario se situe dans une ville fortifiée de l'un des royaumes du Nord, à l'époque de l'attaque générale des troupes du roi-sorcier. Il met en scène des forces humaines rebelles, alliées au seigneur des Nazgûls, et non des armées d'orcs et de loups. La ville en question peut être choisie indépendamment par le maître de jeu. Pour la logique de l'histoire, il faut cependant qu'elle se trouve sur le chemin entre Imladris et l'une des trois capitales des royaumes du Nord. Pour des raisons pratiques, nommons-la Caranost (« la forteresse rouge »).

Si vous désirez situer cette aventure à une autre époque, il est possible de choisir une autre ville, envahie par les troupes « du mal » et qui n'a pas été complètement détruite dans les premiers jours de son occupation, comme Minas Ithil ou Osgiliath par exemple. Elle doit renfermer dans ses murs un « trésor » de grande valeur. Si aucun objet tiré des œuvres de Tolkien ne vous convient, vous pouvez parfaitement en créer un, ou en choisir un adéquat dans le livret *Treasures of Middle-Earth*. Une petite adaptation du scénario sera alors nécessaire, mais deux impératifs doivent être respectés : la présence de deux frères « ennemis » dont l'un sera un traître (voir plus loin) ; et l'armée d'occupation ne doit pas être uniquement composée d'orcs, de loups et d'autres « monstres » à la solde de Sauron. Ce genre de soldats passe généralement une ville par les armes, pille, brûle et tue, sans chercher à occuper les lieux... Le scénario se déroule

dans une ambiance de ville occupée et d'actions de résistance.

Situation générale

Caranost a été conquise par les forces du roi-sorcier depuis quinze jours. La population n'a pas été massacrée mais est bien tenue en main par les troupes d'occupation humaines, toute dévouée à la cause du seigneur des Nazgûls et promptes à écraser dans le sang la moindre velléité de rébellion. Elles sont dirigées par le général Angdor, un traître qui a récemment révélé sa véritable nature. Après avoir œuvré comme espion pendant des années pour le compte du roi-sorcier, il a dévoilé son jeu juste avant l'attaque de Caranost pour prendre la tête des forces humaines venues assiéger la ville.

La forteresse a été épargnée car elle constitue un point stratégique pour les combats à venir, mais aussi pour une autre raison tenue secrète par le général Angdor (voir plus loin). Cependant, une armée dunedaine est arrivée sur les lieux depuis une semaine, et cerne la ville. L'occupant se retrouve maintenant assiégé, ce qui ne fait qu'augmenter la tension à l'intérieur des murs.

Cette situation, déjà difficile, a empiré ces derniers jours. Le roi-sorcier, apprenant la chose, a envoyé une armée pour libérer la ville. Un deuxième « siège » s'est alors mis en place, la colonne de secours cernant la région et empêchant les assiégeants de rester en contact avec leurs lignes, leurs réserves et leurs approvisionnements. Les Dunedain se retrouvent donc dans une situation délicate, qu'ils ne pourront tenir très longtemps sans se faire écraser entre le marteau et l'enclume.

Mais pourquoi n'abandonnent-ils pas dès maintenant la partie, levant le siège pour éviter de se faire massacrer ? Parce qu'un concours de circonstances malheureux (de leur point de vue) fait de cette ville le site d'un immense enjeu. En vérité, il s'agit d'un plan machiavélique du général Angdor.

Remontons dans le temps de quelques semaines. Devant l'ampleur de l'offensive du seigneur des Nazgûls, le roi dunadán qui possédait les tron-

çons de Narsil, l'épée mythique d'Elendil, a décidé de placer en lieu sûr cette relique d'une extrême importance (les œuvres de Tolkien ne spécifient pas quel royaume du Nord gardait ce précieux objet. Choisissez celui qui convient le mieux à votre campagne). Le souverain se résolut à la confier à Elrond, en Imladris. Le messager investi de cette dangereuse mission, un officier de sa garde personnelle nommé Edhelion, devait voyager incognito, par petites étapes, sans courir le moindre risque de se faire remarquer. Avant son départ, il reçut maints conseils et avis de prudence. L'un d'entre eux lui fut prodigué par Angdor, qui n'avait pas encore « officiellement » trahi. Ce dernier lui conseilla de faire étape à Caranost, sa ville natale, où il pourrait rencontrer un éclaireur accompli nommé Glínnal. Ce ranger pourrait le guider dans les contreforts des monts Brumeux pour qu'il puisse rejoindre Imladris par des sentiers détournés sans courir le moindre risque de se faire intercepter.

Le plan d'Angdor était d'envoyer Edhelion à Caranost, d'assiéger la forteresse pour l'empêcher de la quitter, de s'emparer de la ville (officiellement pour des raisons stratégiques) pour pouvoir capturer le messager et mettre enfin la main sur les tronçons de Narsil. Se saisissant ainsi d'un objet de grande valeur, il pourrait ensuite le monnayer auprès du roi-sorcier et obtenir de plus grandes responsabilités... et une meilleure rétribution. La démarche d'Angdor est personnelle et solitaire, car il ne peut se permettre qu'une autre personne partage la gloire du vol de l'épée... et les lauriers. Il veut accomplir un exploit individuel.

Le plan du félon s'est relativement bien déroulé... sauf pour un détail important. Une fois rendu à Caranost, Edhelion s'est mis en quête de Glínnal, comme Angdor le lui avait conseillé. Hélas, ce guide n'existant que dans l'imagination fertile du traître, il n'a pu le trouver. Comprenant qu'il avait été joué en apprenant l'arrivée de l'armée du roi-sorcier sous les murs de Caranost, Angdor à sa tête, Edhelion a eu le temps de dissimuler la précieuse arme avant d'être arrêté. Jusqu'à maintenant, le capitaine de la garde a réussi à garder le silence...

Premières escarmouches

Les personnages des joueurs se sont joints aux forces dunedaines qui combattent le roi-sorcier. Les raisons de leur engagement peuvent être très variées : honneur, devoir, amitié, argent, récompense... A chacun de trouver sa motivation. Au début de l'aventure, ils reçoivent une première mission et leur supérieur (ou leur ami, selon les circonstances) leur apprend l'étrange rapport de forces entre les armées imbriquées autour de Caranost, et leur confie un message à remettre au chef des « assiégeants assiégés », Ragnir. Celui-ci pourra ensuite leur expliquer la suite de leur mission et leur donner de nouvelles instructions. En effet, le haut commandement dunadán connaît la présence de Narsil à Caranost, mais préfère laisser les personnages dans l'ignorance au cas où ils seraient capturés. Normalement, l'ennemi ne se doute pas qu'Edhelion est bloqué par le siège. Les Dunedain comptent sur Ragnir pour apprendre aux héros tous les détails nécessaires une fois qu'ils seront sur place.

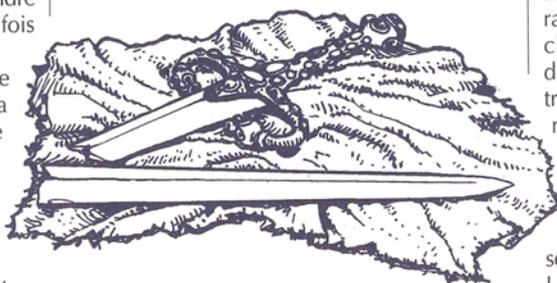
Ragnir n'est autre que le frère d'Angdor, le traître. Ulcéré par la félonie de son frère, il a juré de lui trancher personnellement la tête. Le message confié aux personnages est scellé et il leur est impossible d'en prendre connaissance sans se rendre coupables d'une indiscretion fort visible et de mauvais aloi. A moins, peut-être, d'user de magie... La missive demande à Ragnir de tenir le coup pendant une semaine de plus, et d'envoyer une équipe spéciale dans les murs de Caranost pour « résoudre le problème actuel ». Si au bout de ce délai la situation n'a pas évolué, il pourra lever le siège. Les environs de Caranost étant occupés par l'armée de secours du roi-sorcier, les personnages se doivent de voyager discrètement et légèrement. Se promener en armure complète ne satisfait absolument pas ces critères. N'hésitez pas à appliquer les conséquences de tous les choix et actes des personnages, qui peuvent être redoutables. La région est quadrillée par des orcs et toute une soldatesque qui font rarement quartier. La campagne est ravagée, les fermes brûlées, la population massacrée ou dispersée. Selon l'humeur plus ou moins belliqueuse de vos joueurs, vous pouvez mettre en scène une ou plusieurs escarmouches avec une patrouille orque, une course-poursuite dans les bois, une percée héroïque du cordon de sécurité... Une rencontre avec des paysans apeurés menée avec brio peut aussi permettre aux aventuriers de rejoindre les assiégeants par des chemins détournés, et d'éviter le gros des troupes ennemies. Adaptez-vous à la stratégie des joueurs et à leurs goûts.

Le problème dans toute son ampleur...

En arrivant dans le camp des assiégeants, les personnages comprennent toute la difficulté de la situation. Les troupes viennent une nouvelle fois d'essayer deux attaques simultanées, l'une menée par les soldats d'Angdor descendus des remparts de Caranost, l'autre venue des bois environnants et conduite par la colonne de secours. La position des Dunedain est intenable.

Les messagers doivent avancer au milieu des blessés et des morts, pendant que les officiers réorganisent l'ensemble des forces pour tenir compte de leurs nouvelles pertes.

Devant la tente de commandement, les personnages apprennent que Ragnir a été tué au cours des derniers combats mais ils peuvent rencontrer sans la moindre difficulté son aide de camp, Malantur, désormais à la tête des troupes. Ce dernier les met au courant de la situation : l'homme qui transportait les tronçons de Narsil est bloqué en ville et personne n'a réussi à prendre contact avec les habitants de Caranost. Le message qu'apportent les héros lui donne l'ordre de maintenir le siège pendant encore une semaine, le temps qu'une équipe triée sur le volet s'introduise dans la forteresse, retrouve Edhelion et surtout l'épée, et rejoigne leurs lignes. Malantur ne leur cache pas que tenir le siège pendant ce laps de temps sera un exploit, et leur signale que le message les recommande personnellement pour cette tâche. L'accepteront-ils ?



Leur mission principale est donc de retrouver Edhelion, son précieux chargement, puis de quitter la ville. Les héros reçoivent aussi un certain nombre d'objectifs annexes, permettant de porter un coup aux forces du roi-sorcier et semer le plus de chaos possible : saboter les réserves des occupants, enlever ou tuer leur général, découvrir ses plans d'attaque, détruire la bibliothèque qui ne doit pas rester aux mains de l'ennemi et qui est intransportable.

Les personnages apprennent aussi que Ragnir et son frère Angdor sont originaires de Caranost et appartenaient à la noblesse locale. Le propre fils de Ragnir, Taurnil, se propose de les accompagner pour les guider dans la ville, qu'il connaît comme sa poche. La présence de ce jeune homme de vingt ans, enthousiaste et passionné, bon combattant, est un atout important. Cependant, celui-ci ne leur révèle pas le vrai motif de sa proposition. Il a juré de venger la mort de son père, dont il tient Angdor pour responsable, et ce au mépris des objectifs de la mission (ne perdez pas cet élément de vue dans le déroulement ultérieur de l'aventure).

Malantur met à la disposition de l'équipe les ressources de son camp, si maigres soient-elles. Avant de partir, il rappelle aux volontaires que personne ne sait si les forces d'occupation connaissent la présence des fragments de Narsil en ville, et leur recommande de les laisser dans l'ignorance.

Toc ! toc ! toc ! On veut entrer...

Pénétrer en ville sans se faire repérer est un problème épineux. La nature du terrain ne per-

met pas de creuser une sape, pas plus que les délais impartis. Comme il est impossible d'entrer en contact avec les habitants, une aide de l'intérieur reste hypothétique. Taurnil, cependant, peut signaler les points du chemin de ronde les plus difficiles à garder, et qui se prêteraient le mieux à une « percée ».

Plusieurs voies d'accès sont possibles : escalader le rempart à un point mal surveillé ; nager dans les douves et rejoindre une grille qui ferme l'enceinte, à l'endroit où entre la rivière qui alimente la ville (reste à trouver un moyen de forcer cette grille) ; se glisser parmi les ennemis blessés et se faire « évacuer » dans la ville par les forces d'occupation, pendant la trêve où chaque camp récupère ses blessés ; forcer une poterne, etc. Bien sûr, d'autres solutions restent parfaitement envisageables, surtout avec l'aide de la magie. Toutes les propositions évoquées ci-dessus seront faites peu à peu par Taurnil, selon le degré d'inspiration des joueurs.

Lors de la tentative d'entrée en ville, soignez le suspense. Evitez de provoquer un combat généralisé, mais ne vous privez pas du plaisir de la classique scène « de la sentinelle dont on se débarrasse ». Pendant que les personnages se trouvent dans une situation précaire (plaqués au rempart et suspendus à leur corde), le bruit de bottes d'une patrouille qui se rapproche leur fera certainement couler une sueur froide dans le dos... Jouez sur les ombres, l'incertitude de l'endroit d'où proviennent les sons, l'omniprésence des gardes que l'on voit rarement, etc.

Une fois le rempart franchi, il faut avancer dans les rues désertes sans se faire repérer... Voici de nouvelles occasions de créer une certaine tension nerveuse. Taurnil guide les héros vers une petite taverne de sa connaissance dont le patron, Brunic, est l'un de ses amis, et qui se trouve dans le quartier « chaud » de Caranost. Les rues sont un peu plus animées, les occupants cherchant à se distraire dans les différents bouges, cabarets et tripots du coin. Si vous le désirez, vous pouvez maintenant mettre en scène un bref combat avec des soldats avinés ou soupçonneux.

Une fois rendus chez Brunic, à l'enseigne du *Chaudron fendu* (suite à une plaisanterie douteuse d'un marmiteux un siècle auparavant, et dont plus personne ne se souvient), les personnages sont conduits discrètement dans une arrière-salle. Taurnil et Brunic se retrouvent avec joie, puis redeviennent graves pour parler de la situation. Le patron de l'auberge appartient à un mouvement « de résistance » qui tente de rendre coup pour coup aux occupants. Rude tâche s'il en est !

Caranost, ville occupée

Le déroulement du scénario est maintenant parfaitement libre. A partir de cette situation donnée, les joueurs doivent préparer leur plan d'action. Rappelons quelques faits :

— Les habitants sont libres de circuler en dehors des périodes de couvre-feu (du crépuscule à l'aube).

— Il est, bien sûr, interdit de porter une arme ou une armure, ou d'utiliser la magie.

— Les défenseurs de Caranost ont été, pour la presque totalité d'entre eux, massacrés quand la ville a été prise par les troupes d'Angdor.

— Brunic peut mettre à la disposition des héros une quinzaine de résistants, mal armés, mal entraînés, mais fortement motivés. Ces gens sont prêts à sacrifier leur vie pour la bonne cause, mais pas de façon stupide dans une attaque suicide.

— Toute attaque frontale de la garnison ou du château est vouée à l'échec.

— La « cour des miracles » de Caranost est prête à aider les résistants si les mendiants ont l'occasion de se remplir les poches au passage.

— Il existe en ville un certain nombre de « col-laborateurs », de traîtres et de lâches qui peuvent perturber les plans des héros.

— De même, il existe aussi quelques « héros qui s'ignorent » et qui se découvriront du courage... Des personnages poursuivis par une patrouille pourront ainsi voir une porte s'entrouvrir pour leur céder le passage, etc.

— Toutes les rancœurs et querelles sont exacerbées par la présence des occupants et d'aucuns en profitent pour régler leurs comptes.

— S'introduire dans le château, construit au cœur de la ville, est difficile mais pas impossible. Un certain nombre d'allées et venues de messagers, de serviteurs, de palefreniers, de soldats, etc., offrent quelques occasions pour entrer dans la place.

— Les vivres commencent à manquer et la meilleure façon de soudoyer quelqu'un est de lui offrir de la nourriture. De même, les prix des marchandises ont été multipliés par dix ou vingt, quand il reste quelque chose dans les boutiques après les réquisitions.

— Les forces de l'occupant sont relativement indisciplinées. S'il manque quelques soldats à l'appel, cela ne provoquera pas beaucoup de remous.

— Les soldats ne portent pas d'uniforme à proprement parler, mais leur équipement et leurs armures ont tout de même une apparence générale similaire. Ainsi, il est relativement aisé de se faire passer pour un soldat d'Angdor si l'on a réussi à s'emparer de la tenue d'un occupant.

— Si vous désirez corser la difficulté de la mission, vous pouvez introduire un personnage « en détresse ». Il peut s'agir d'une jeune femme de la noblesse, qui se terre dans un grenier, folle de peur, en attendant la suite des événements ; d'un gentilhomme efféminé qui ne sait rien faire de ses dix doigts ; d'un riche et gras banquier qui promet des monceaux d'or à ceux qui lui permettront de sortir de ville avec sa cassette... Choisissez une personne incapable de se prendre en charge, exigeante, n'ayant aucun sens des réalités et prompte à commettre des gaffes. Vous pouvez vous en servir pour ajouter une touche humoristique par moments, ou pour créer une certaine tension, mais surtout pas pour faire échouer les plans du groupe.

La mission principale

Edhelion est détenu au château et non dans la garnison où les soldats ont établi leurs quartiers. La demeure est bien gardée, mais n'est pas totalement « étanche ». La pièce où Edhelion est enfermé est proche des appartements du général Angdor.

La capture d'Edhelion peut être apprise auprès de différentes sources : des serviteurs du châ-

CARACTERISTIQUES

Angdor

Guerrier de niveau 14. Points de vie : 120. Type d'armure : cotte de mailles. Bonus défensif : 40. Bouclier +5. Bonus offensif : +120 (épée large), +90 (poignard). Bonus de manœuvre +5.

Edhelion

Guerrier de niveau 10. Les caractéristiques d'Edhelion prennent en compte son état extrêmement affaibli. Points de vie : 15. Type d'armure : aucune. Bonus défensif : 5. Pas de bouclier. Bonus offensif : +20 (poignard). Il ne peut pas manier d'arme plus lourde. Bonus de manœuvre -20.

Taurnil

Guerrier de niveau 7. Points de vie : 99. Type d'armure : cuir souple. Bonus défensif : 25. Pas de bouclier. Bonus offensif : +95 (épée large), +85 (arc court), +50 (poignard). Bonus de manœuvre +5.

Brunic

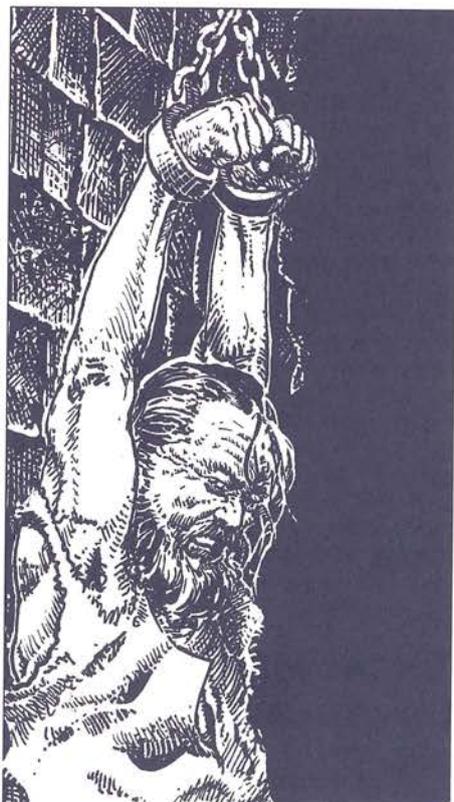
Guerrier de niveau 3. Points de vie : 60. Type d'armure : cuir souple. Bonus défensif : 15. Pas de bouclier. Bonus offensif : +60 (épée courte). Bonus de manœuvre 0.

Résistant standard

Guerrier de niveau 1. Points de vie : 35. Type d'armure : aucune ou cuir souple. Bonus défensif : 15. Pas de bouclier. Bonus offensif : +45 (épée courte ou poignard). Bonus de manœuvre 0.

Soldat standard des forces d'occupation

Guerrier de niveau 2. Points de vie : 50. Type d'armure : cuir souple ou cotte de maille. Bonus défensif : 20. Bouclier. Bonus offensif : +50 (épée large), +30 (arbalète). Bonus de manœuvre 0. Les patrouilles comprennent de six à vingt hommes...



teau, des soldats montant la garde à cet endroit. Seul Angdor connaît son identité réelle et la nature de sa mission. Il a utilisé tous les moyens de persuasion à sa disposition pour le faire parler, mais n'a pu faire appel aux services d'un bourreau « qualifié ». Il ne veut pas risquer de tuer Edhelion, et surtout désire garder le secret sur toute cette opération. Si le roi-sorcier apprenait que le choix de son objectif militaire était dicté par son ambition personnelle, il aurait sûrement de gros ennuis.

N'oubliez pas que Taurnil sautera sur la première occasion de tuer Angdor. Au moment où les personnages délivreront Edhelion, il s'éclipsera pour se rendre dans les appartements de son oncle et l'attaquer. Les bruits de combat alerteront immédiatement les aventuriers. Le général félon reconnaît son neveu, sait qu'il est bien meilleur escrimeur que Taurnil et décide de jouer au chat et à la souris avec lui. Il n'appelle pas sa garde et préfère régler le problème personnellement. Bien sûr, l'arrivée d'autres personnes lui fera immédiatement déclencher l'alerte.

Edhelion est considérablement affaibli et ne peut plus combattre. Il marche difficilement mais a gardé toute sa lucidité. Il a caché les tronçons de Narsil dans un égout, non loin de la grande place où se tient habituellement le marché de Caranost, en temps de paix. Les restes de l'épée d'Elendil sont enveloppés dans une guenille et dissimulés parmi des déchets de légumes et de fruits (et oui, c'est la guerre...).

Les objectifs secondaires

● **Saboter les réserves des occupants.** Qu'il s'agisse de vivres, d'armes ou de matériel divers, tout cela est stocké dans la garnison. Elles sont bien gardées mais les voleurs de la « cour des miracles » connaissent un peu les lieux. Il est aussi possible de retrouver un survivant des défenseurs de Caranost parmi la résistance, ancien soldat qui vivait dans la garnison avant l'arrivée des occupants ; il en connaît tous les recoins.

● **Enlever ou tuer le général Angdor.** Le problème est le même que pour Edhelion. Il faut s'introduire dans le château, repérer l'individu en question, s'en emparer et le faire sortir de la ville. Bien sûr, si les personnages tentent de tuer le général, Taurnil se fera une joie de les aider. S'ils préfèrent le capturer, il se montrera bien moins coopératif et tentera d'assassiner Angdor s'il ne peut l'affronter en duel.

● **Découvrir les plans d'attaque de l'ennemi.** Les plans de la prochaine offensive d'Angdor, prévue dans les jours qui viennent, se trouvent dans ses appartements. Le général n'y est présent que tard le soir, quand il y travaille, quand il dort (moins de quatre heures par nuit) et quand il convoque ses officiers pour une réunion stratégique (une fois par jour, généralement le matin).

● **Détruire la bibliothèque.** Elle se trouve dans le château, à l'opposé des appartements d'Angdor. Se rendre d'un point à l'autre augmente considérablement les probabilités de rencontrer une patrouille. Il faudra impérativement neutraliser quelques sentinelles, au risque de déclencher l'alarme.

Toc ! toc ! toc ! On veut sortir...

Au moment même où les personnages réussissent à libérer Edhelion, ils apprennent que les forces d'Angdor font une sortie. L'armée de secours du roi-sorcier attaque conjointement les assiégés, et les troupes commandées par Malantur sont anéanties. Depuis les remparts, les héros peuvent assister à la scène, les larmes aux yeux, en compagnie de toute la population de la ville qui voit fondre ses derniers espoirs.

Il est maintenant impératif que le groupe sorte au plus vite, profitant de l'ivresse de la victoire chez l'ennemi. Peut-être se montreront-ils moins vigilants...

La méthode pour sortir de Caranost peut être la même que celle employée pour entrer. Mais une percée à cheval, héroïque, désespérée, serait du plus bel effet... Dans la confusion

générale qui suit l'anéantissement de l'armée des Dunedain, il est relativement aisé de s'emparer de montures et de se lancer au galop hors de la ville. De plus, les soldats adverses (et leurs chevaux !) sont fatigués par la bataille. Ils seront moins prompts à lancer une poursuite et auront des difficultés à maintenir une allure rapide.

Il ne reste maintenant plus qu'à joindre Imladris. Créez une atmosphère de poursuite en terrain ennemi... Les personnages doivent voyager de nuit, évitant les lieux habités, ne pas se faire repérer par les patrouilles, etc. Mais la chaleur de l'accueil d'Elrond leur fera bientôt oublier tous leurs malheurs.

Avertissement

Comme dans tout scénario médiéval-fantastique, il peut arriver qu'un sortilège trop bien

lancé (comme le sont souvent les sorts de détection ou de divination) gâche l'histoire. Pour empêcher cela, considérez qu'Angdor a un sorcier peu puissant à son service, mais qui connaîtra le sort permettant de contrecarrer les effets de l'enchantement des personnages... et de sauver ainsi le scénario. Vous pouvez aussi inventer une amulette de protection qu'Angdor porte autour du cou, une immunité temporaire ou permanente suite à une malédiction.

Attention, cette « ruse » de meneur de jeu ne doit être utilisée que pour sauver l'intérêt du scénario, et non pour faire échouer un plan magistral conçu par les joueurs qui méritent parfaitement de réussir leur mission. Elle doit aussi s'intégrer le plus logiquement possible au déroulement de l'aventure.

Anne Vétillard

illustration : Rolland Barthélémy

un scénario Casus Belli pour

L'appel de Cthulhu

Théâtre d'Ombres

Un scénario prévu pour un groupe d'Investigateurs expérimentés, basés à Arkham. Une bonne SAN risque de s'avérer indispensable.

Introduction des Investigateurs

Arkham, un beau jour d'été. Il fait beau et chaud. Privée de ses étudiants, la petite ville universitaire somnole. Les Investigateurs eux-mêmes ont tendance à sombrer dans une torpeur reposante, jusqu'à ce que le plus érudit d'entre eux reçoive un coup de fil de James Greenberg, un vieil ami (évittez si possible d'en faire un PNJ surgi du néant. Il vaudrait mieux prendre un Investigateur semi-retiré, voire un PJ dont le joueur est absent pour cette séance).

Greenberg a l'air un peu nerveux, mais pas au bord de la panique. Et le sujet de son appel est parfaitement anodin : il voudrait savoir si son correspondant a déjà entendu parler d'un vieux bouquin, du nom de *Liber Lacrymae*. Selon toute probabilité, ce n'est pas le cas. Greenberg paraît légèrement déçu, mais : « Ce n'est pas bien grave, de toute façon. Mais si par hasard vous tombez sur quelque chose qui s'y rapporte, tenez-moi au courant. Je suis un peu pris en ce moment, mais je vous rappelle la semaine prochaine et on s'organise un dîner, promis. » Après quoi, il raccroche, sans donner plus de détails.

Probablement que l'Investigateur concerné préviendra à son tour ses compagnons. En fonction

de leur tempérament et de leurs expériences précédentes, ils entameront des recherches frénétiques ou se contenteront d'épuiser les pistes les plus évidentes (l'Université, notamment). De toute façon, la récolte sera très, très maigre, et les informations arriveront au compte-goutte. Le problème est que Greenberg ne rappelle pas... et que toutes les tentatives pour le joindre demeurent infructueuses. Les premiers jours, cela ne semble pas vraiment anormal. Mais au bout d'une quinzaine, même le plus apathique des PJ devrait commencer à s'inquiéter.

La vérité

Certains livres maudits sont particulièrement redoutables. Ainsi, l'exemplaire du *Liber Lacrymae* qui tomba entre les mains d'Oswald Brompton, il y a dix ans. Brompton, un homme droit, en fit bon usage, mais cela lui coûta très cher. Petit à petit, sa vue diminua, jusqu'à ce qu'il devienne aveugle. Doté d'une force d'âme hors du commun, il n'abandonna pas pour autant la lutte contre le Mythe et ses créatures. Au fil des mois, il développa une nouvelle perception. Le monde de la lumière lui était définitivement fermé, mais il voyait distinctement les Ombres, des créatures invisibles qui rôdent aux confins de notre réalité. Le *Liber Lacrymae* consacre un copieux chapitre à leur « entre-



XXI
CASUS BELLII



monde », et fournit des rituels de protection contre ses habitants. Brompton a entrepris d'en débarrasser la région d'Arkham. Dans ce but il a créé une fondation « charitable ». Officiellement destinée à faciliter l'insertion des aveugles, elle lui sert surtout de réserve de points de magie et de centre de sélection (un aveugle sur mille possède une perception rudimentaire des Ombres). Tout s'est bien passé pendant plusieurs années. Brompton a réuni un petit groupe de fidèles, qui célèbrent régulièrement les rites de protection. Mais des rumeurs curieuses commencent à filtrer en ville, qui ont attiré l'attention de James Greenberg, un Investigateur trop curieux pour son propre bien. Se sentant espionné et réagissant en bon paranoïaque, Brompton s'est persuadé que le malheureux était un de « Leurs » agents, et l'a fait kidnapper. Quelque jours plus tard, les Investigateurs entrent en scène.

ACTE 1 : L'ENQUÊTE

Chez Greenberg

Il vivait dans un petit appartement, sur French Hill. Le quartier n'est pas reluisant, mais les loyers sont bas et les voisins (essentiellement des Irlandais) ne sont pas curieux.

La concierge de l'immeuble est une petite bonne femme hargneuse, qui ne pense guère de bien de Greenberg. Pour l'instant, elle est à moitié persuadée qu'il a déménagé sans prévenir et sans payer le mois de loyer qu'il lui doit. Se présenter comme des amis du disparu n'est pas la meilleure méthode pour gagner sa sympathie, loin s'en faut ! En revanche, n'importe quelle histoire vaguement crédible permettra d'accéder à l'appartement. Elle conserve le courrier reçu par Greenberg depuis quelques jours (« Nan, je sais pas quel jour il a fichu le camp. Mais quand sa boîte aux lettres s'est mise à déborder, j'ai tout ramassé et j'ai dit au facteur de m'les donner directement ! »). Il n'y a rien d'intéressant, mais cela permet quand même de se faire une idée de la date de sa disparition : environ cinq ou six jours après son coup de téléphone.

Il y a assez peu de choses à trouver dans l'appartement. Vêtements et valises sont à leur place, dans les placards. Greenberg gagne chichement sa vie en tant que journaliste indépendant. Il vend des articles aux journaux d'Arkham, de Salem et de Boston. Sagement rangées dans des dossiers, les copies-carbone de toute sa production, des lettres de ses divers rédacteurs en chef et des bulletins de pige attendent les tendres attentions des Investigateurs. Eplucher tout cela sera un travail long et stérile. Le plus intéressant reste un paquet de documentations sur les aveugles – cela va d'une biographie de Louis Braille, empruntée tout récemment à la bibliothèque municipale, à une brochure sur l'Institut Brompton. Il y a aussi une brève lettre d'Edwin Tillinghast, un spécialiste en livres rares. Datée d'il y a un mois, elle l'informe que « les recherches n'ont rien donné jusqu'ici ». Finalement, ce qu'il y a de plus intéressant est une absence : pas de carnet de notes, et aucun brouillon d'article.

Les employeurs

Les divers rédacteurs en chef n'ont que des éloges à faire sur Greenberg, qu'ils décrivent

comme un professionnel compétent, solitaire et ayant le goût du secret. Personne ne sait au juste sur quoi il travaillait en ce moment. Aucun d'eux ne lui a commandé d'article sur les aveugles. Et certains s'étonnent : « Ce n'était pas son genre de sujet. Il préférerait les faits divers. »

Edwin Tillinghast, livres rares

M. Tillinghast est un homme grave, respectable et ennuyeux. Mais si vous cherchez un ouvrage introuvable, sa petite boutique est un bon point de départ. Il connaissait un peu Greenberg, et la nouvelle de sa disparition le chagrine. Il ne demande pas mieux que de partager ses informations avec les Investigateurs. Greenberg a commencé à s'intéresser au *Liber Lacrymae* une quinzaine de jours avant sa disparition. Tillinghast ne sachant rien à son sujet, Greenberg lui a demandé de contacter d'autres libraires et bibliophiles (Tillinghast en connaît des douzaines, dont une poignée d'occultistes amateurs). Aucun de ceux qu'il a contactés aux États-Unis n'a pu lui dire quoi que ce soit. Il attend « incessamment » les réponses de ses collègues britanniques, français et allemands. Selon toute probabilité, elles seront nettement plus intéressantes... A vous de les distiller au fil de l'enquête. Le nom de Brompton devrait leur revenir aux oreilles juste à temps pour confirmer leurs pires soupçons.

Le Liber Lacrymae

Ce livre est présenté en détail dans le n° 3 du Supplément de Descartes Editeur. En résumé : c'est un ouvrage occulte écrit au XV^e siècle par un certain Philippe de Pamiens, un moine défroqué dont on ne sait rien ou presque. Il traite essentiellement des divers moyens de contacter des démons. Pour un œil non averti, ce n'est qu'un mélange de recettes délirantes et de descriptions macabres de sacrifices humains. Rédigé en latin, ce gros manuscrit est rarissime. Les quelques exemplaires connus sont en Europe, et particulièrement en France. En insistant beaucoup et à condition de se ruiner en télégrammes, on finira par retrouver la piste d'un exemplaire vendu par un grand libraire parisien à un Américain, un certain Oswald Brompton, dix ans plus tôt.

L'Institut Brompton

Situé non loin de l'Université, dans un petit cottage, c'est un endroit paisible et agréable. Si les PJ tirent les sonnettes des voisins, ils seront aimablement reçus, par de braves gens qui n'ont que des éloges à faire sur les gens de l'Institut. Une démarche décevante donc, mais profitez-en pour mettre en scène un petit incident impliquant l'un des enfants du voisinage – presque rien. Mentionnez simplement qu'un bambin joue dans le jardin. Il fait irruption dans le salon pour demander une tartine de confiture à sa maman pendant que les PJ interrogent cette dernière. Le petit Stephen, cinq ans, aura un rôle à jouer par la suite...

Si les Investigateurs risquent une visite à l'Institut, ils seront aimablement reçus par Miss Cha-

les, la secrétaire (qui y voit parfaitement et ne se doute de rien). Ils auront droit à une visite guidée, accompagnée d'un commentaire soporifique, et à la distribution de brochures. Il n'y a rien d'intéressant : des bureaux, des salles de classe, une petite bibliothèque d'ouvrages en braille. L'Institut apprend aux aveugles à lire et à écrire en braille, leur facilite les démarches administratives, aide à se procurer des chiens dressés à servir de guide, négocie avec la municipalité des tarifs réduits dans les autobus, etc. Tout cela semble parfaitement anodin et digne d'éloges. Miss Chales se souvient fort bien de Greenberg. Il a visité l'Institut, pris des notes, interviewé le directeur et plusieurs bénévoles. Ces derniers sont une demi-douzaine, quatre aveugles et deux voyants. Ils n'ont rien de particulier à dire.

Si les PJ insistent ou ont une bonne histoire de couverture à présenter, ils peuvent prendre rendez-vous avec Brompton en personne. C'est un grand et gros homme, au visage massif et à la voix grave. Bien qu'il soit aveugle, ses gestes trahissent une maîtrise impressionnante de son environnement. Selon ce que lui racontent les Investigateurs, il réagira plus ou moins bien. S'ils lui servent un quelconque bobard, il s'en rendra probablement compte. S'ils parlent de Greenberg, il répond d'une voix neutre que « ce journaliste est passé il y a quinze jours. Je lui avais demandé de me communiquer une copie de son article avant publication. J'attends... » Il est très maître de lui, mais il tiquera si l'on mentionne le *Liber Lacrymae*.

L'histoire de l'Institut n'a rien de confidentielle non plus. Quelques recherches dans les journaux ou une conversation avec quelques résidents de longue date suffiront à l'établir. Brompton, originaire de Boston, s'est installé à Arkham il y a quatre ans. Il a ouvert son institut juste après. La plupart des articles le présentent comme un « riche philanthrope ». L'un d'eux renferme une allusion absconse à « la vieille maison Barnard, futur siège de cette charitable institution, dont le triste passé sera ainsi racheté ». Des recherches plus approfondies apprendront que le charmant pavillon

CARACTERISTIQUES

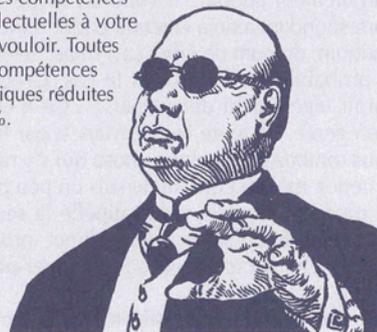
Oswald Brompton

FOR 13 DEX 14 INT 17 PdV 14
CON 14 APP 15 POU 18
TAI 15 SAN 35 EDU 16

Armes : aucune

Compétences : Anthropologie 40 %,
Comptabilité 45 %, Occultisme 60 %,
Mythe de Cthulhu 24 %,

Autres compétences intellectuelles à votre bon vouloir. Toutes les compétences physiques réduites à 5 %.



de l'institut a été le théâtre d'un triple meurtre particulièrement sanglant et encore inexplicé. M. et Mme Barnard et leur fille Cathy ont été massacrés, peut-être à coups de hache, un soir de l'année 1900. On n'a jamais retrouvé leur fils Henri, trois ans. Il est intéressant de noter que l'anniversaire de cette soirée approche à grands pas. Il ne reste que quelques jours, en fonction du minutage que vous désirez imposer...

Filatures et escarmouches

Si les Investigateurs ont attiré l'attention de Brompton en parlant de journalistes disparus ou de livres maudits, il prendra des mesures. Il n'a qu'à décrocher son téléphone pour contacter ses amis de Boston, d'anciens Investigateurs « à la retraite ». En toute bonne foi, il leur explique que Greenberg semble avoir des complices, et qu'il soupçonne l'existence d'un culte. En moins de temps qu'il ne faut pour le dire, les PJ se retrouveront filés, écoutés et épiés. Leurs suivants sont quatre :

— Un homme assez âgé, à l'allure militaire : le colonel James W. Nether, tireur d'élite et spécialiste en explosifs.

— Une femme mince, élégante, qui porte en permanence un calibre 38 dans son sac à main : Laura Smith, avocate. S'il doit y avoir discussion, c'est elle qui parlera pour le groupe.

— Un jeune homme de taille moyenne, sans doute le plus difficile à repérer : c'est un fanatique des déguisements. Un jour clochard, un autre prêtre, un troisième garçon livreur... Nathan Goldberg, acteur au chômage.

— Un grand rouquin aux traits durs, avec une grosse voiture : Sean Callagan, ancien inspecteur de la police de Boston. Il a gardé sa plaque, son arme de service et pas mal de contacts parmi ses ex-collègues.

Ils vont faire exactement ce que font les Investigateurs avec des suspects : les filer, si possible fouiller leurs appartements (ils confisqueront tout ce qui ressemble à des ouvrages occultes ou à des objets « magiques », y compris des antiquités parfaitement inoffensives). Ils « nettoieront » aussi l'appartement de Greenberg. Ils laisseront les PJ agir, espérant pouvoir les attirer dans une embuscade. Si les PJ prennent des contre-mesures, ils réagiront violemment. Aucun d'eux n'a de préjugé contre le meurtre, dès lors qu'il s'agit de « fumiers d'adorateurs ». Ils préfèrent quand même l'éviter tant que ce n'est pas indispensable.

Utilisez-les avec subtilité. Gardez à l'esprit que ce sont aussi des vétérans, qui ont survécu à pas mal d'horreurs. Ils ont l'habitude de travailler ensemble, ont sans doute mis des tactiques au point... Servez-vous d'eux pour faire monter la paranoïa. A moins que vous n'ayez des projets différents, veillez à ce qu'ils n'aient pas l'occasion de discuter avec les PJ.

La cérémonie

Quelques jours passés à surveiller l'Institut permettront d'établir les éléments suivants :

— Brompton vit dans un petit appartement, au second étage. Il sort très peu.

— A part lui, il semble n'y avoir personne dans la maison la nuit.

— En revanche, cinq bergers allemands sont lâchés dans le jardin chaque nuit. En fait, ils ont été dressés à servir de guides d'aveugle, et ne sont absolument pas agressifs. Mais les Investigateurs ne sont pas obligés de le savoir...

— Tous les accès à la cave sont fermés par de gros barreaux, y compris la trappe de livraison du charbon. C'est pour le moins inhabituel.

La nuit anniversaire du massacre de 1900 arrive vite. A l'Institut règne une animation inhabituelle. En plus des suivants des PJ, sont restés quelques aveugles et un ou deux employés. Les chiens sont lâchés comme d'habitude.

Selon toute probabilité, les PJ auront déjà mis au point une tactique d'infiltration. De toute façon, tout marche, pourvu qu'ils s'y prennent avec un minimum d'intelligence. En revanche, ils risquent d'avoir du mal à pénétrer dans la cave sans violence. L'escalier est gardé par le colonel et le policier. Et les différents soupiraux ouvrent tous directement dans la cave, au vu et au su de tous les participants à la cérémonie.

Parce qu'il y a une cérémonie, bien entendu. Oh, rien de bien impressionnant ! Les participants sont tous regroupés au centre de la cave. Un peu à l'écart, Greenberg lit un rituel dans un gros livre posé sur un lutrin. Il est pâle, et ses pieds sont enchaînés. Juste à côté de lui, Mlle Smith le braque avec un gros revolver (la lecture du rituel de protection n'est pas complètement dépourvue de dangers. Le lecteur de l'année précédente est devenu à moitié fou. Alors, cette année, ils ont décidé de confier la corvée à quelqu'un dont ils peuvent se passer). Un halo noir-vert pulse doucement sur le mur du fond... Il est déjà là lorsque les PJ arrivent. S'ils n'agissent pas, il se résorbera doucement, avant de disparaître tout à fait. Arkham sera protégé des Ombres pour une autre année.

Poussez donc les PJ à agir. Ce ne devrait pas être trop difficile. Ils seront probablement persuadés d'assister à un rite impie destiné à relâcher un monstre, voire pire. Laissez-les appliquer leurs tactiques. Au premier coup de feu, Greenberg plonge derrière le lutrin... et le rituel est interrompu. Le halo se dilate et se colore de teintes inconnues sur terre. Il y a grand bruit, comme du tissu déchiré. Et c'est tout pour l'instant. Il reprendra son aspect normal dans quelques heures... Faites durer le combat quelques rounds, en veillant à ne tuer personne. Le rituel étant à l'eau de toute façon, Brompton ne tardera pas à ordonner à ses troupes de se rendre.

Et si on s'expliquait ?

A ce stade, il serait souhaitable de mettre les choses au point dans le calme. L'ennui est que Brompton n'est pas calme du tout. Il est

même fou de rage contre « ces imbéciles qui viennent de déclencher une catastrophe ». En fonction du décompte exact des victimes de la bataille, il sera plus ou moins vindicatif et se calmera plus ou moins vite, mais les Investigateurs devraient vite comprendre qu'ils ont fait une grosse bourde. A cause d'eux, un passage vers une dimension peuplée de « choses » hostiles vient de s'ouvrir... et Dieu sait quelles horreurs elles vont perpétrer dans les jours à venir ! Leur première action sera vite douloureusement évidente : au matin, quand ils sortiront de l'Institut, les Investigateurs verront plusieurs voitures de police garées devant la maison des voisins. Le petit Stephen a disparu sans laisser de traces... Plus tard dans la journée, ils entendront parler de crimes mystérieux et atroces. C'est peut-être le moment d'une petite perte de SAN. 1/1d6, pour incompétence aggravée, par exemple...

ACTE 2 : QUI CASSE PAYE !

Désignés d'office

Brompton les rappellera vite. Ses assistants ont fouillé dans le *Liber Lacrymae*. Ils ont trouvé la formule inverse, celle qui permet de pénétrer dans le monde des Ombres. « Nous ne savons pas du tout à quoi cela ressemble. Mais selon toute probabilité, les humains peuvent y survivre, au moins un moment. Vous avez envoyé la plupart de mes amis à l'hôpital. Ils ne pourront donc pas y aller. Retrouver le gamin et le ramener devrait encore être dans vos capacités, non ? » Si les PJ refusent, il n'hésitera pas à les « motiver » un peu – en leur rappelant qu'ils



sont coupables de violation de domicile, d'effraction, de coups et blessures et qu'il ne tient qu'à lui de les expédier en prison pour un moment. Après coup, il ajoutera le traditionnel baratin sur le Devoir, le Bien, les Responsabilités.

Bref, les PJ ont la journée pour s'équiper. Laissez-leur toute latitude dans le choix du matériel, mais n'oubliez pas qu'Arkham ne possède pas grand-chose en matière d'armement lourd. Pas de mitraillettes, pas de dynamite... Rappelez-leur aussi qu'ils vont partir d'une cave, et que le passage n'est pas assez large pour un véhicule. Ils sont donc limités à quelques kilos par personne. Brompton leur apprendra aussi un petit rituel qui, lancé depuis l'autre côté, devrait rouvrir le passage.

Le soir, une nouvelle cérémonie se tient dans la cave. Cette fois, le vortex pulse et enfle au son des chants. Au bout de quelques minutes, il est ouvert. Il ne reste plus qu'à y entrer.

Arkham et les Ombres

L'autre côté... est une cave très semblable à celle de leur point de départ. La géométrie en est subtilement différente, il fait très sombre. Elle est vide, à part quelques rebuts qui paraissent sortir d'un cauchemar : des pièces métalliques rouillées, pointues, qui semblent arrachées à des instruments de torture. L'escalier monte à l'étage. La maison est vide.

A l'extérieur s'étend une version pervertie de l'Arkham rassurante et familière des PJ. Tout est gris et noir, sous un ciel de plomb. Les maisons ont des airs de malveillance presque palpable. Elles ressemblent assez à leurs contreparties originales, mais déformées, caricaturées et enlaidies. Certaines sont si monstrueuses qu'elles donnent envie de fuir en hurlant (allez-y doucement sur les pertes de SAN, tout de même). Les Investigateurs sont libres d'échafauder leurs théories.

Un jet réussi d'Occultisme fera surgir à la mémoire un tas de fadaïses signées d'un obscur chercheur du XIX^e siècle, un certain Thibault de Castries. Il avait échafaudé une théorie très complexe sur l'« onirópolisomancie ». En gros, il s'agit de la matérialisation de la conscience collective d'une ville. Si sa théorie est correcte, il y a des cités où les Ombres sont riantes, ou reflètent un passé glorieux. Mais pas Arkham. Pas avec un tel passé ! La ville n'est pas uniformément hideuse. C'est un négatif. Il y a autant d'endroits riantes et paisibles ici qu'il y a d'horreurs dans la vraie Arkham.

Le quartier où ont abouti les PJ est presque désert. Tout au plus croise-t-on de loin en loin une silhouette noire et difforme qui vogue à ses affaires. Mais l'Université et le centre-ville sont tout près...

L'Université est devenue un paquet d'immeubles noirs et gris, dans un style gothique qui fait la part belle aux gargouilles et aux sculptures hideuses. La bibliothèque est ouverte... mais pourrait bien renfermer beaucoup plus de choses que l'Investigateur moyen ne désire pas apprendre ! Quant aux étudiants, ils sont tous hideusement déformés, répugnants... mais pas hostiles. Ils pourraient même répondre aux questions des PJ, si ces derniers arrivent à attirer leur attention. En effet (et sans doute à leur

Le Liber Lacrymae

Latin, +5 % au Mythe, multiplicateur d'apprentissage x 2, renferme trois sorts à votre choix. Cet exemplaire est de plus « protégé » par une malédiction particulièrement déplaisante : celui qui le consulte trop souvent perd la vue. Petit à petit, la victime apprend à percevoir le plan des Ombres. La légende veut que l'exemplaire du *Necronomicon* de l'Université de Buenos Aires soit également dans ce cas (selon certains, ce serait la véritable source de la cécité de Jorge Luis Borges). Les conditions de déclenchement de la malédiction sont inconnues. L'hypothèse la plus plausible et la plus désagréable est que, tout simplement, le livre choisit qui il veut frapper.



grand soulagement), ils paraissent à peine plus substantiels que des fantômes.

Les magasins du centre-ville n'ont pas changé, à première vue. Par contre, au second coup d'œil... La plupart vendent des choses très différentes de leurs pendants du monde réel. Il y a des vendeurs de souvenirs – de souvenirs volés dans la tête de dormeurs, s'entend ; des marchands de morts : « Achetez donc le décès que vous voulez offrir à votre pire ennemi ! Nous livrons à domicile moyennant un petit supplément » ; et ainsi de suite.

Alliés, informateurs et nuisances

● **Paul Hennessy.** Grand et maigre, âgé d'une trentaine d'années, il erre à travers toute la ville à la recherche d'une sortie. Dans le monde réel, c'est un petit employé. Il est persuadé d'être en train de faire un cauchemar. Ce qu'il ne sait pas, c'est qu'il a eu une hémorragie cérébrale pendant son sommeil. Le retour dans son corps lui sera fatal.

● **Le Mort.** Un squelette qui paraît suivre les Investigateurs. Elle pourrait leur donner quelques renseignements cryptiques sur la marche à suivre, ou les expédier sur des fausses pistes.

● **Le Petit Garçon perdu.** Ce n'est pas Stephen. C'est le petit Barnard, celui qui a disparu en 1900. Il semble adorable à première vue... mais un éclat rouge brille dans son regard, qui n'apparaît qu'aux observateurs attentifs. Il pourrait se joindre au groupe et les diriger vers un sort horrible.

● **Les goules.** Elles occupent ouvertement tous les cimetières. Pour elles, c'est l'équivalent du Walhalla, ou des Terrains de Chasse éternels. Elles ont bien assez de chair fraîche à disposition pour s'attaquer à des visiteurs semi-

solides. Elles veulent bien se rendre utiles, moyennant un ou deux services – ici ou dans le monde réel.

● **Le speakeasy.** Celui du monde réel a son équivalent ici. Les PJ peuvent y entrer sans le moindre problème. La difficulté sera plutôt de ressortir en ayant refusé de boire une des abominations qui leur seront servies. Les conversations entre habitués sont instructives : il paraît que le Marchand d'Animaux a reçu une nouvelle âme toute fraîche et toute jeune.

Le Marchand d'Animaux

Il est petit, vieux et immonde, avec une tête de belette. Son petit magasin est plein de cages contenant toutes sortes de créatures, de la forme de lumière à la mandragore animée. Il se consacre surtout aux âmes et aux esprits. Le petit Stephen, qui est partiellement matériel, est une rareté qui vaut très cher. Plusieurs clients se sont déjà présentés, mais il attend une offre vraiment intéressante pour prendre sa décision. Il accepterait volontiers l'âme d'un PJ en échange de celle de Stephen. Mais il est douteux que les Investigateurs consentent à ce marché (quoiqu'il soit riche en possibilités intéressantes pour de futures aventures). Il pourrait aussi accepter un livre maudit ou deux, à condition qu'ils aient un rapport avec sa passion. En revanche, l'équipement des PJ ne l'intéresse absolument pas.

Ceci dit, les Investigateurs sont libres de faire ce qu'ils veulent. L'attaquer pourrait marcher aussi, tout comme l'organisation d'une diversion (ouvrir d'autres cages, ou déclencher un incendie dans la maison voisine, etc.). Ces dernières tactiques n'ont qu'un inconvénient : elles déclenchent une riposte prompt de la part des forces de police locales, qui sont cent fois pires que tout le reste. Cela ferait un final tout à fait satisfaisant, non ? Les PJ courant comme des dératés vers le portail, encombrés d'un petit Stephen inconscient, avec à leurs trousses une meute de cauchemars griffus coiffés de casquettes de sergents de ville.

Au fait : les blessures reçues ici sont de vraies blessures. Et si on meurt, c'est pour de vrai.

Conclusion

Une fois revenus, les PJ peuvent restituer le petit Stephen et prendre de longues vacances. Ils se sont faits des amis – enfin, peut-être. Brompton et ses associés pourront resservir dans une autre aventure. Soyez généreux avec les récompenses en SAN, ils en auront besoin. Dernière chose : il est tout à fait possible qu'ils aient, sans vraiment le vouloir, établi un lien psychique avec ce monde. Autrement dit, qu'ils en rêvent nuit après nuit, jusqu'à se retrouver à l'asile. A moins que le *Liber Lacrymae* ne renferme un rituel permettant de s'en sortir ? Brompton acceptera-t-il de leur prêter ? Et le portail de l'Institut est toujours là, impossible à fermer complètement...

Tristan Lhomme
illustration :
Rolland Barthélémy

un scénario *Casus Belli* pour
AD&D 1^{re} et 2^e éditions

Le chemin des Morts

Une aventure pour un groupe de 6 à 8 aventuriers du 1^{er} niveau. Ce scénario est la traduction de *The Lichway*, paru dans le premier hors-série spécial scénarios de *White Dwarf*.



Historique

Les Sandlanders, un austère peuple côtier, estimaient par-dessus tout leurs possessions matérielles durement gagnées. Aussi, ils enterraient leurs morts avec leurs biens les plus précieux. Les corps étaient conduits sur des barges funéraires à travers le vaste bassin de Korm, jusqu'à une caverne où se trouvait le chemin des Morts (CM). Le grand prêtre des Sandlanders, Yezal, et les gardes qui demeuraient dans la nécropole recevaient les morts et exécutaient les rites sacrés (Animation des morts) dans la crypte de Vie. Les corps étaient ensuite portés au tombeau dans les murs du site, derrière une dalle de pierre pouvant facilement être enlevée de l'intérieur. Les biens des défunts étaient dissimulés dans toute la nécropole. Les Sandlanders croyaient que si on les privait de leurs biens, les morts se réveilleraient pour réclamer leur dû. Le site du CM était sporadiquement attaqué, sans succès, par des hommes-lézards. Jusqu'à ce qu'un tremblement de terre ouvre une faille entre le bassin de Korm et le gouffre de la Flamme éternelle. Celle-ci fut éteinte par les eaux qui s'engouffrèrent et les hommes-lézards purent utiliser cette ouverture souterraine pour contourner les défenses du CM et tuer les gardes et le grand prêtre. La barge funéraire qui arriva ensuite fut attaquée et coulée par les hommes-lézards qui, galvanisés par la victoire, poursuivirent leur avance et attaquèrent le village des Sandlanders. Après de nombreuses batailles, et voyant leur site funéraire profané, ces derniers, démoralisés, s'exilèrent, en quête d'un nouvel endroit où s'installer. Depuis ce jour lointain, le CM est demeuré paisible et protège toujours la richesse de ses morts.

Notes

● Tous les murs des pièces sont en maçonnerie donnant sur du roc. Sauf indication contraire, les plafonds sont à 7 m.

- Les abréviations usuelles sont niv. (niveau), CA (Classe d'armure), PV (Points de vie), DV (Dés de vie) et TACO (Toucher Armure Classée 0).
- BM signale que le monstre est décrit dans le Bestiaire monstrueux.

Vous êtes dans une auberge

Les aventuriers peuvent apprendre les rumeurs suivantes à la taverne d'un village proche :

- Les richesses de la tribu des Sandlanders restent toujours à découvrir dans la nécropole, quelque part sur le bassin de Korm.
- Odo la Sombre – une magicienne mauvaise – et ses acolytes sont partis quelques mois plus tôt en quête du CM et ne sont jamais revenus.
- Quelques heures plus tôt à peine, un groupe de quatre hommes, considérés par les villageois comme des individus louches, sont partis dans la même direction qu'Odo la Sombre (les habitants du village sont neutres-loyaux).
- Ferro, un homme de bois, a vu une bande de gobelins dont les boucliers étaient marqués d'une étoile verte poursuivre quelques kobolds paniqués, en direction du bassin de Korm.

L'aventure

Le groupe des aventuriers, ayant suivi les indications des villageois, a découvert un passage au fond d'une caverne. Celui-ci les a conduits dans une autre vaste grotte remplie d'eau dans laquelle une rivière souterraine coule tranquillement. Un pont de bois l'enjambe, vers un portail ouvert qui conduit au quai de Korm.

1. Quai de Korm

Il se situe au sud d'une grotte souterraine dont le plafond s'élève à 17 m, et plus encore vers le nord. Le long du rivage se dressent trois petites tours fortifiées (hauteur 5 m) entre lesquelles se

trouvent deux anses d'accostage et des marches descendant jusqu'à l'eau. Ces dernières sont jonchées de décombres et de gravats – les restes d'arches détruites par le tremblement de terre – et celles qui sont sous l'eau sont en plus couvertes d'herbes aquatiques, de limon (10 % de chances de glisser) et de petits escargots de mer (indiquant que l'eau du bassin est salée). Dans l'anse la plus à l'est gît l'épave d'une barge en bois, avec un cercueil brisé et un squelette à l'intérieur. Dans la barge, au fond de l'eau (prof. 1,50 m), repose un coffre de métal rouillé contenant un gobelet doré (2-200 PO), une petite fiole bouchée contenant une liqueur très alcoolisée faite à base d'oursins, une gourde bleue bouchée, pleine de sable blanc, et un bracelet d'argent massif (1-50 PO). Derrière le coffre : un bouclier et une dague rouillés.

La barge coulée abrite **1-2 lamproies** (CA7, DV 1+2, TACO 18, Att 1-2 + ponction de sang, BM p. 167).

Le mur sud du quai porte les restes brisés et rouillés de supports de torches. Les portes à l'est sont sculptées, avec un encadrement de squelettes entourant une cascade d'eau claire. Elles sont entrouvertes sur 60 cm.

Monstres errants au bord du quai (1d6) :

1-3 : 1-2 striges volant à travers le bassin (BM p. 276).

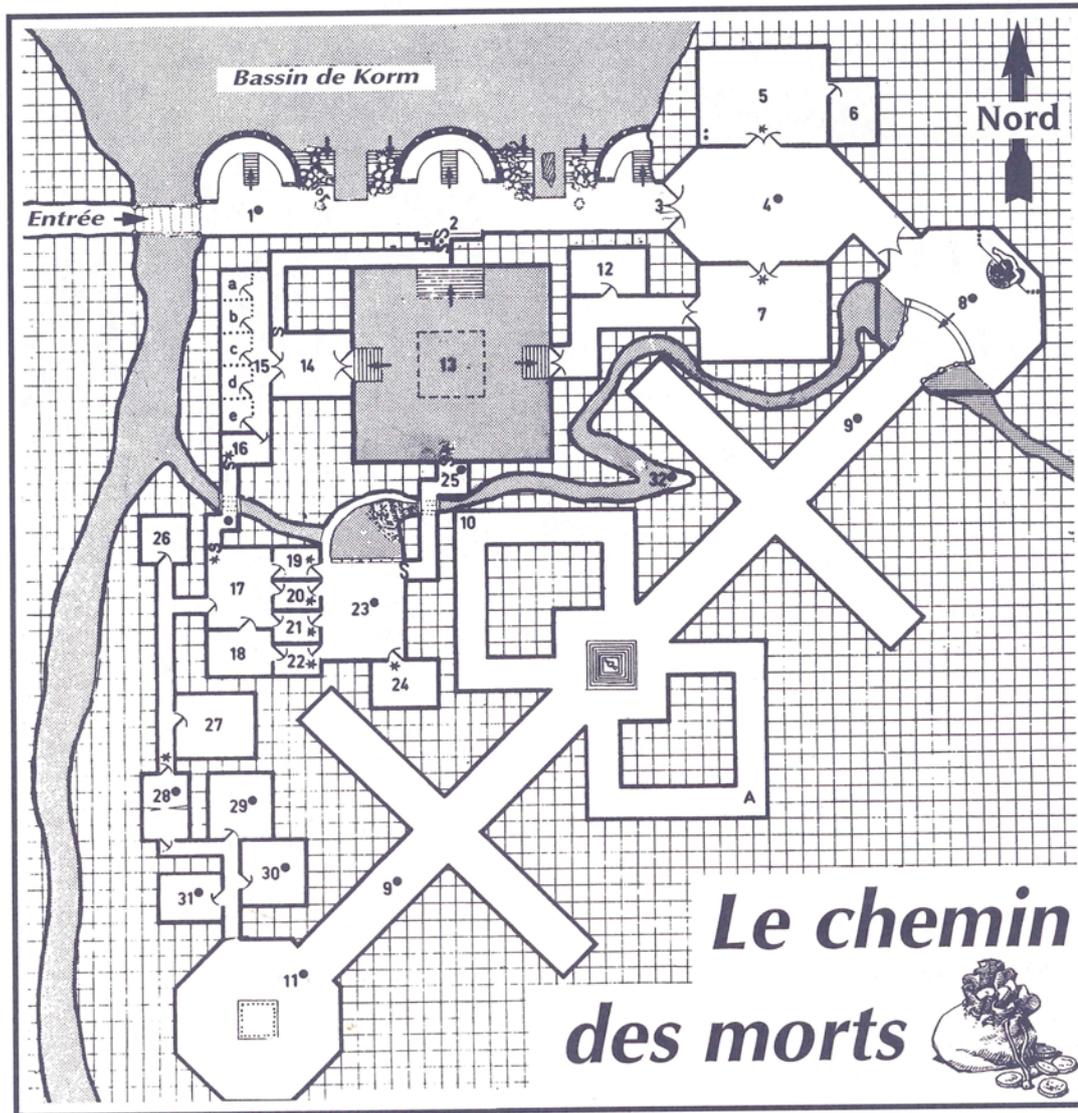
4-6 : 1-2 hommes-lézards sortant des eaux (BM p. 143).

2. Portail de la Flamme

Des portes doubles, voûtées et hautes de 7 m, sont couvertes de sculptures représentant des squelettes entrelacés dessinant une grande flamme. Les portes sont barrées de ce côté-ci par quatre épaisses barres de métal, dont les extrémités pénètrent dans les murs des deux côtés. La plus basse est à 1 m du sol. Les barres sont fixées aux portes par une douzaine de grosses chaînes et de verrous, tous corrodés et bloqués. Sous la barre inférieure, derrière une porte secrète (1 m de

XXV
CASUS BELLII

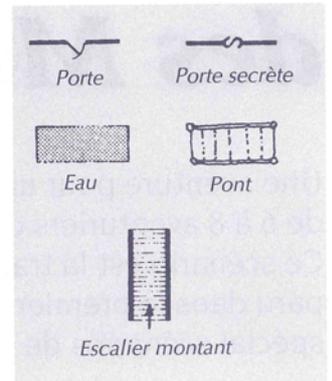




Echelle : chaque petit carré représente 1,50 m x 1,50 m.

● indique que dans cette pièce on entend le chant des abeilles (voir 11).

* indique que le bruit peut être entendu dans la pièce si la porte la plus proche du symbole est ouverte.



6. Magasin d'armes

Le sol est jonché d'armes, d'armures et de boucliers rouillés dont certains ont été utilisés pour essayer de coincer la porte en position fermée (malus de 1 pour l'ouvrir). Dans le coin sud-est se tient, plein de défi, celui qui a essayé de bloquer la porte. Il est vêtu de robes usées et porte un bâton de 1,50 m très décoré et sculpté (qu'un examen minutieux révèle plutôt mal peint).

Le chemin des morts



côté, se trouve un levier qui, quand on le tire, lève la porte de pierre en 3. Une porte secrète, derrière le levier, donne sur un corridor. Le corridor et la muraille derrière la porte sont de construction récente, car autrefois cet accès conduisait directement au gouffre de la Flamme éternelle.

3. Porte de Pierre

Normalement, la porte de Pierre ferme l'entrée, mais elle est levée en ce moment. Une recherche révèle les deux petites fissures dans le plafond délimitant la porte de 1 m d'épaisseur. Une rainure d'usure correspondante est nettement visible dans le sol juste en dessous. Le levier en 5 abaisse et verrouille la porte et celui en 2 la relève.

4. Salle des Runes

Cette partie de l'entrée de cérémonie (13 m de plafond) qui menait au CM tient son nom du fait que le sol de marbre est incrusté d'étranges (mais inoffensifs) symboles mystiques.

Juste derrière les portes ouest partiellement ouvertes, gisent deux zombies et une goule, prostrés. Ils sont apparemment indemnes, mais immobiles (ils sont sous l'influence du chant des abeilles – voir 11). Si on les attaque, toutefois, ils se lèveront pour se défendre.

5. Salle de garde

Des lits brisés et des matelas déchiquetés jonchent le sol. Le plus au sud des deux leviers dans le coin sud-ouest abaisse la porte de Pierre, tandis que l'autre, si on le tire un nombre impair de fois, la verrouille en position basse. La porte met cinq rounds à descendre complètement. Trois hommes (des voleurs) se tiennent dans la pièce :

Venerman (neutre, niv. 2, CA 7, masse, arc court, 13 flèches, 24 PO)

Luqe (neutre, niv. 1, CA 7, arc court, 11 flèches, épée large, 6 PO)

Argun (neutre, niv. 1, CA 7, épée courte, dague, 12 PO)

Épées et masse en main, ils sont sur le point d'abattre la porte est. Une torche brûle faiblement dans un vieux support mural près des leviers. Caché dans l'ombre du coin nord-est, une flèche encochée dans son arc court, se cache le quatrième membre du groupe, un elfe voleur :

Pipluk (neutre, niv. 1, CA 7, arc court, 12 flèches, épée longue, 20 PO et un tube en bois de 50 cm de long et 2,5 cm de diamètre).

Le groupe, croyant avoir acculé un magicien derrière la porte, était sur le point de franchir celle-ci.

Amdor (roublard niv. 1, neutre, 82 PC, une dague)

Il manque de tout, sauf de confiance en lui. Amdor est en fait un enfant trouvé, élevé au sein d'un peuple qui formait ses enfants à devenir guerriers. En grandissant, il devint évident qu'il n'était pas fait pour ça et il fut exilé du village. A bout de ressources et remarquant le respect avec lequel les magiciens étaient traités, Amdor vendit son armure et ses armes, acheta des robes, sculpta et peignit son propre bâton. Cela, ajouté à sa confiance immodérée en lui, lui conféra un statut grâce auquel on le respecta. Malheureusement, il rencontra Odo la Sombre, qui fut assez impressionnée pour le charmer. Toutefois, en découvrant combien il était en réalité inutile, elle lui dit avec dégoût d'aller se faire voir ailleurs et de faire tout ce que le premier venu lui dirait de faire. Il est toujours ensorcelé et fera par conséquent tout ce qu'on lui dit explicitement de faire (ou au moins faire semblant en cas de sorts à jeter).

Si on lui demande de faire quelque chose, il se conduira comme s'il était normal, ajoutant mensonge sur mensonge au sujet de son habileté impressionnante comme magicien. Il connaît l'histoire du chemin des Morts de façon aussi détaillée que racontée dans l'historique, mais ignore l'emplacement du trésor.

7. Salle de garde

Le sol est jonché des restes de lits brisés et de matelas éventrés ; d'un côté se dresse une table entière mais pourrie. Accroupis sur cinq matelas moisis mais intacts sont réunis **4 gobelins** (CA 6, DV 1-1, TACO 20, Att 1-6, BM p.124), chacun portant une masse et 10 PA, et **un hobgobelin** (CA 5, DV 1+1, TACO 19, Att 1-8) portant une épée bâtarde, 112 PO et 15 PA. Tous s'amusent à torturer un strige ligoté et sans défense (il lui reste 3 PV) avec des instruments récupérés en 12, qu'ils font chauffer dans un petit feu. Si on les attaque, ils appelleront un autre hobgobelin qui fouille toujours en 12. A l'intérieur de l'un des matelas se trouve une blague de cuir contenant une pierre précieuse (250 PO).

8. Crypte de Vie

Cette vaste salle au plafond haut (13 m) contient une statue de 3 m, représentant une vampire bouche béante, les crocs dénudés, se dressant sur un socle bas contre le mur nord-est. Gravée à l'avant du socle, en langue commune, il y a l'inscription :

*Baigne-toi, Sandlander, et tranquille
Apaïse tes soucis,*

*Jusqu'à ce que s'éteigne la chanson du Chanteur
Alors lève-toi pour réclamer ce qui est tien.*

Sous la langue de la statue, équipée de charnières secrètes, repose une petite clef d'argent (3 PO) qui ouvre la cage en 11. Le vampire tient un pichet d'où coule de l'eau fraîche. Le jet passe à travers un grillage dans le sol, puis rejoint un ruisseau vers le sud-ouest. C'est de l'eau de source potable, mais il y a 10% de chances qu'elle contienne **une sangsue géante** (CA 9, DV 1, Att 1-4 plus ponction de sang, BM p.256) dans toute eau bue ou récoltée. Entre deux arches (1 m de haut), dans les murs sud et ouest, coule un ruisseau d'eau fraîche (50 cm de profondeur) infesté de **sangsues** (banc de sangsue, BM p.256). Un pont de pierre bas l'enjambe. Les deux mains-courantes sont faites d'os attachés, quelque peu branlants. Chaque montant est surmonté d'un crâne humain dont tous les orifices sont maculés par de la cire solidifiée témoignant que des bougies de cérémonie y ont été brûlées. L'ouverture vers 9 est une arche fermée par une double porte (1,20 m de haut), faite de fémurs et surmontée de crânes, grand ouverte et presque hors de ses gonds.

9. Le chemin des Morts

D'un bout à l'autre des murs, sont alignées des dalles de pierre, chacune portant ce qui apparaît être un nom écrit dans quelque langage oublié. Derrière chaque dalle, dans une alcôve, gît un squelette (à l'exception de la plus basse dans le mur nord-ouest à l'extrémité sud-ouest, qui est vide – voir 28). Il y en a tout 349 squelettes dans l'allée. Chaque squelette repose assoupi et immobile, sauf si on l'attaque ; il se lèvera alors pour se défendre. Dans le secteur central en forme de dôme (13 m de haut) se dresse une plate-forme à gradins sur laquelle se tient un squelette de métal de 5 m de haut.

Douze gobelins de l'Etoile verte, ainsi appelés à cause du symbole qu'ils portent sur leur bouclier, campent au point A. Tous portent des

épées courtes, 3-18 PA, et deux ont des filets. Ayant perdu la trace des kobolds qu'ils pourchassaient, ils ont dressé leur camp. Un garde est posté de part et d'autre. Les autres sont réunis autour d'un de leurs compagnons qui, assis sur un sac contenant leur butin de 161 PO, fait la lecture à haute voix. A chaque mot, les gobelins se roulent par terre avec allégresse, dans de grands éclats de rire. Plusieurs outres de vin vides traînent à leurs pieds. Le livre, écrit en gobelin et d'une valeur de 200 PO pour un sage, est intitulé *Des faits embarrassants au sujet des hobbits*, avec en appendice 101 façons d'insulter un hobbit. N'importe quel hobbit, en entendant l'une de ces insultes doit faire un jet de sauvegarde contre les bâtons. Un échec signifie qu'il est tellement en colère qu'il deviendra immédiatement fou furieux. N'importe quel hobbit digne de ce nom détruira le livre à la première occasion.

10. Repaire de l'araignée

Ce coin est le territoire d'**une araignée colossale** (CA 6, DV 2+2, TACO 19, Att 1-6 + poison, BM p.16) prête à bondir sur tout imprudent, et le traîner ensuite dans son repaire dissimulé sous le dallage. Elle le dévorera sur un nauséabond lit d'ordures et d'os pourrissant. Eparpillés parmi ces immondices : un fléau, 45 PC, une fiole d'eau bénite, un petit sac vide, 2 fourrures (14 PO chacune), 2 flèches à pointe d'argent, une épée longue (voir ci-dessous), 86 PO, une hache à une main, deux rations avariées, un arc long, 2 fioles d'huile, une gousse d'ail, 37 PA, un anneau d'or avec une pierre précieuse enchâssée (450 PO).

Sur l'épée longue (+2 au toucher), est écrit en langue elfique le mot « Saigneur ». Dissimulé dans un compartiment secret à l'extrémité de la poignée, se trouve un cube bleu laiteux avec une petite rune différente gravée sur chaque face. C'est une pierre d'Invalidité. Elle est maudite et réduit tous les jets (compétences et autres) du personnage de 1 ou 5% (suivant ce qui est applicable). Ainsi, en testant la qualité de l'épée, on pensera qu'elle est +1 au toucher (+2 de l'épée, -1 de la pierre).

11. Le corridor du chant des abeilles

Des lambeaux loqueteux de draperies autrefois somptueuses pendent des murs. Au centre se dresse une plate-forme de maçonnerie haute de 1,50 m. Dessus, une cage est installée, dont les barreaux d'argent sont enfoncés dans le sol de la plate-forme. À l'intérieur se tient un susurrus, duquel émane le bourdonnement « vent dans les arbres » (voir ci-dessous). Une fausse pierre, dans la face est de la plate-forme, cache une serrure. Il faut la clé de la pièce 8 pour l'ouvrir. Quand on tourne la clef (ou qu'on crochète la serrure), les barreaux du côté est de la cage s'enfoncent dans la plate-forme, libérant la bête. Une trappe secrète s'ouvre dans le sol de la cage et dévoile une crypte de 13 m de profondeur, de la taille et de la forme de 11. La crypte abrite les biens des morts : candélabres d'or, bijoux, fioles d'argent, objets quotidiens, outils, armes (aucune n'est magique), etc. (La valeur totale du butin est laissée à la discrétion

du MD, mais devrait être de l'ordre de 600 à 900 PO par aventurier.) Si le chant du susurrus s'interrompt, tous les squelettes du chemin des Morts, les 2 zombies et la goule en 4, et le squelette en 28 s'éveillent. De 50 à 75% des squelettes se dirigeront vers le trésor (ouvrant les portes ou dalles si nécessaire), le reste errera dans le complexe.

Le susurrus est décrit en anglais dans le *Fiend Folio* original, ou dans le *Fiend Folio Appendix*. Dans le second cas, il est encore plus fort et quasiment inattaquable par des personnages de bas niveau.

Le susurrus (CA 4, DV 8, PV 40, TACO 13, Att 1-8/1-8), dans le cas qui nous préoccupe, est une créature qui a la corpulence et la forme générale d'un grand singe, si ce n'est que son corps est recouvert de « nids d'abeilles ». Il respire par cette peau, qui produit alors le chant caractéristique de la bête et ne cesse qu'avec sa mort. La musique, rappelant le vent soufflant dans les arbres, se répercute à travers les corridors – il est difficile de déterminer son origine – mais deviendra plus forte à mesure qu'on s'approche de la bête. Ce bruit a un effet particulier sur les créatures mort-vivantes, il leur fait éprouver un sentiment de paix et elles s'endorment du « sommeil des morts ». Il a la même efficacité qu'un prêtre de niveau 4. Quand il « dort », le mort-vivant ne peut être ranimé, mais s'il est physiquement attaqué, il s'éveille pour se défendre. Le susurrus mesure 2 m et n'a aucun organe externe. Mais il « voit » et « entend » grâce aux vibrations et aux perturbations de l'air ; il peut donc détecter la présence d'objets et d'êtres invisibles.

12. Magasin

Jusqu'aux genoux dans un amas de matériel de torture rouillé et tordu, **un hobgobelin** (épée bâtarde, 14 PC et 96 PA) fouille à la recherche d'un ustensile intéressant pour torturer le strige en 7. Il y a 5% de chances de trouver n'importe quel petit ustensile de torture utilisable.

13. Le gouffre de la Flamme éternelle

Sur 50 cm au-dessus du niveau de l'eau, les murs sont couverts par des herbes et du limon (l'eau est salée puisqu'elle vient du bassin de Korm). Le long des murs, on voit les restes de menottes scellées dans la maçonnerie. Les marches au nord mènent à un mur aveugle de construction récente. La pièce est inondée sur une hauteur de 50 cm, sauf dans le carré central de 6 m de côté qui correspond au gouffre de la Flamme éternelle, profond de 8 m. Le fond du gouffre est couvert de chaînes et de squelettes lestés. Le squelette le plus proche de la surface est celui de Yezaal, le grand prêtre des Sandlanders. Il porte encore une ceinture-porte-monnaie contenant 190 PO, une petite créature d'os sculpté attachée à une lanière de cuir (voir ci-dessous) et une masse +1. Une large fissure part du fond du gouffre et rejoint le bassin de Korm, au pied de la tour centrale du quai. C'est par là que l'eau de mer s'est infiltrée.

La statuette en os, le rugisseur-de-buffles du chemin des Morts, est sculptée à l'image du susurrus. Quand on soufflé dedans, il produit un

sifflement aigu qui fait battre paisiblement en retraite le susurrus, loin du siffleur. Mais il peut se défendre si on l'attaque.

Pour chaque tour passé dans la pièce, il y a 20% de chances que **1-3 hommes-lézards** (CA 5, DV 2+1, TAC0 19, Att 1-2/1-2/1-6, BM p. 143) émergent des eaux du gouffre.

Sous l'eau, au pied des marches nord, gît un corps en décomposition vêtu d'une cote de mailles rouillée avec un sac à dos qui contient 58 PO, une épée large corrodée et une dague. La porte secrète dans le mur sud est à 5 m au-dessus du niveau du sol.

14. Chambre du géôlier

Une torche dans un support du mur nord éclaire une femme nue et attachée – Clara (voir 15) – étendue sur un lit contre le mur sud. Près du lit, rouge et haletant, se tient un homme particulièrement laid, à moitié déshabillé, dont le visage est couvert de verrues et d'écrouelles :

Vivlok (guerrier niv. 1, mauvais-chaotique, PV 6, CA 6)

Il ne porte pas grand-chose sur lui, mais a encore assez de cote de mailles pour avoir une CA de 6. A côté de la couche se trouvent la ceinture de Vivlok, avec un porte-clefs pourvu de cinq clefs (pour les cellules en 15), une bourse contenant 17 PA, une épée courte et un grand sac vide. Le tout est humide de vin échappé d'une cruche renversée. Au pied du lit, une épée à deux mains est appuyée contre le mur, tandis qu'au-dessus de la couche pend une corde qui, si on la tire, comme Vivlok le fera si on le dérange, fait sonner une cloche d'alarme en 17 (voir 17 et 23).

15. Cellules

Les cellules garnies de barreaux sont verrouillées (les clefs sont sur Vivlok en 14) à part « d » qui est ouverte et contient les vêtements déchirés de Clara.

Clara (magicienne niv. 1, bonne-loyale, CA 10, PV 2)

Son livre de sorts (qui n'est pas là) contient Lumières dansantes, Agrandissement, Lumière, Projectile magique, Bouclier, Disque flottant de Tenser. Elle n'a plus de sort en ce moment, les ayant tous utilisés dans le combat au cours duquel elle a été faite prisonnière. Elle ne connaît que Vivlok et Erig (voir 15 et 21) qui l'ont capturée et se relaient comme géôliers. Les cellules sont vides, à part « b », où est enfermé un homme en haillons, à l'air insoluble.

Paxon (prêtre niv. 2, bon-loyal, CA 10, PV 9) Paxon n'en sait pas plus que Clara au sujet de leurs ravisseurs, car la magicienne et lui étaient membres du même groupe malheureux, mais un druide qu'il a rencontré autrefois lui a parlé de l'apparence, des capacités et du chant des abeilles du susurrus.

16. Cellule murée

Une Bouche magique a été placée là pour faire des bruits féroces et bestiaux chaque fois que quelqu'un s'approche à moins de 3 m de la porte nord depuis le côté nord.

17-22. Quartiers des gardes

17. Une table et 5 chaises occupent le centre de la pièce presque vide, éclairée par des lanternes murales. Une cloche pend à une chaîne dans le mur nord ; on la sonne en tirant la corde en 14. Si cela n'a pas été fait, un gnome est assis à la table, regardant, fasciné, un cube (voir ci-dessous) qu'il tient dans la main. Il porte également un long couteau.

Trob le Noir (gnome, mauvais-chaotique, CA 5, DV 1, TAC0 19, Att 1-6)

Le cube est un kaléidoscube transparent avec des faces de 4 cm. Lorsqu'on le secoue, de petites sphères colorées ricochent en tous sens à l'intérieur, laissant de superbes traînées de couleur translucide, ce qui suffit à fasciner et rendre heureux n'importe quel humanoïde de faible intelligence. Un kaléidoscube n'a que peu de valeur (1-5 PO) car les magiciens les distribuent communément à leurs serveurs les moins intelligents.

S'il y a le moindre bruit ou combat, les occupants des pièces 19-22 feront irruption. Si on a sonné la cloche auparavant, ils seront présents et prêts, y compris Trob qui aura placé le cube dans une bourse à son côté.

Odo la Sombre (voir 23) apparaîtra, si nécessaire, à un moment opportun. Elle observera les événements à travers un judas dans la porte depuis 20.

18. Un grand coffre de bois, dans le coin nord-ouest, contient 17 m de corde, 8 pointes de fer, un fléau, une masse, 2 fioles d'huile, une fiole de vin, 6 torches. Un double fond recèle 339 PO, 131 PA et de l'onguent (6 utilisations) qui, lorsqu'on l'applique sur une personne ou un objet, crée le sort Armure. Fixé au mur sud, un fouet avec des chaînes d'or (30 PO). Le lit de bois sculpté est recouvert d'un dessus de lit dont l'ourlet est lesté, afin qu'il pende régulièrement autour du lit et dissimule l'espace dessous. Il n'y a rien sous le lit, mais les poids dans la couture sont 666 PA. Une petite table, portant des cruches d'eau et de vin, et une chaise occupent le coin nord-est. Allongé sur le lit, il y a Mudras, un clerc humain :

Mudras (prêtre niv. 3, mauvais-chaotique, CA 4, PV 12)

Il utilise une masse et possède les sorts : Effroi (x2), Blessures légères, Soins des blessures légères, Immobilisation des personnes.

19. Un lit et une table de toilette grossiers contre le mur sud, sur lequel brûle une torche dans un support. Sous la table de toilette : un petit coffre contenant une fiole d'huile et un pot de terre vide. Une fausse pierre dans le mur nord cache 88 PO et 89 PC Sur le lit, tirant nonchalamment sur les pattes d'une petite araignée, repose la guerrière Runas.

Runas (guerrière niv. 1, mauvaise-chaotique, CA 4, PV 8)

Elle sait manier et possède une épée longue et une étoile du matin.

20. Comme 19, sauf qu'ici, dans un double fond de la table de toilette, on trouve 24 PO et une petite pièce de fer ovale rouillée avec un bord denté. L'occupant habituel est Trob (voir 17).

21. La pièce est meublée comme en 19.

Erig (guerrier niv. 1, mauvais-chaotique, CA 4, épée bâtarde, arc court, 18 flèches, 70 PO)

Erig est assis à la table de toilette. Il a une petite bourse de corne de minotaure pulvérisée dont il a versé une partie dans une cruche de vin, croyant, à tort, qu'il s'agit d'un aphrodisiaque.

22. Une voleuse dort sur le lit d'une chambre identique à 19.

Orwen (voleuse niv. 2, mauvaise-chaotique, CA 7, PV 8)

Elle possède une épée courte, une dague cachée et 96 PO. Il y a 4 torches sur la table de toilette.

23. Appartements de Yezal

Une petite cascade atterrit dans une pièce d'eau éclairée par six lanternes de couleur pendues au mur au-dessus d'un étroit rebord courant autour de la piscine. Dissimulée derrière les eaux de la chute, une pointe de fer est enfoncée dans le roc. Une chaîne en part et va, sous l'eau, rejoindre un sac de cuir fermé contenant 237 PO et 2 gemmes (300 et 650 PO). Dans la piscine, profonde de 4 m, vivent deux koalinhth (CA 5, DV 1+1, TAC0 19, Att 1-8, BM p. 141) charmés par Odo la Sombre, la magicienne qui paresse sur les coussins somptueux de la pièce. Sur le sol, à côté d'elle, une pipe à eau en cuivre (10 PO) dans laquelle elle fume le mélange virughan violet de lotus noir qui permet d'entendre les sons (sur 1-5) pour 6 tours. Dans une petite boîte en onyx (12 PO), à côté de la pipe, il y a assez de virughan violet pour une utilisation.

Des couvertures unies couvrent l'essentiel du sol. Contre le mur ouest, une petite statuette d'un magicien tenant une boule de cristal (une perle de 60 PO) surmonte un coffre de bois contenant 45 PO, 83 PA, un pot en terre recelant les cendres des amants d'Odo la Sombre, un kaléidoscube (voir 17), 3 torches, 3 fioles d'huile, et un morceau de bois de 15 cm sculpté à la forme d'un doigt.

Si l'alerte en 17 est sonnée, Odo la Sombre ira d'abord en 25 pour attaquer tous les intrus en 13.

Odo la Sombre (magicienne niv. 3, mauvaise-chaotique, CA 9, PV 6)

Possessions : anneau de protection +1, dague. Sorts mémorisés : Charme-personnes (x2), Sommeil, Invisibilité.

24. Chambre de Yezal

Un grand lit de bois sculpté, une table portant des cruches d'eau et de vin, et un coffre contenant sept rations séchées occupent cette pièce. Dans un compartiment secret, sur la face intérieure du lit, est caché le livre de sorts d'Odo (au MD de choisir ses sorts, environ 6 sorts de 1^{er} niveau et 2 sorts de 2^e niveau). Le compartiment s'ouvre avec un bouton, dans un renforcement voisin, qui est pourvu d'un piège : une aiguille empoisonnée. (Odo la Sombre utilise le doigt de bois pour presser le bouton.)

25. Balcon

Il s'ouvre sur 13 à quelques 5 m au-dessus du niveau du sol.

26. Ancienne réserve

De la paille jonche le sol de cette pièce sentant le chien. Dans le corridor, à 12 m au sud, gît le cadavre dévoré d'un kobold.

27. Salle de veille des gardes

Sur le mur est, à 5 m de haut, il y a une corniche en retrait, sur laquelle ont trouvé refuge **4 kobolds** (CA 7, DV 1/2, TACO 20, Att 1-4, BM p.160), portant des arcs courts (pas de flèches), des épées courtes et 14 PA. Ils sont cachés et à l'abri de **3 chiens sauvages** (CA 7, DV 1+1, TACO 19, Att 1-4, BM p. 42). Les chiens sont en train de dévorer un kobold, près d'une échelle tombée (5 m de haut). Le sol est jonché d'ordures, de haillons, d'os et des 25 flèches des kobolds, dont 4 sont plantées dans un chien fraîchement tué.

28. Pièce de fer

Des murs est et ouest sortent des barreaux de fer alignés verticalement à 15 cm l'un de l'autre. Les bouts pointus se font face, ceux de l'ouest étant alignés avec les espaces séparant ceux de l'est. Sur le sol, entre eux, gît une armure annelée percée de trous de la taille des piquants. Le squelette qui manque en 9 se trouve à l'intérieur de l'armure. La pièce est sans danger.

29. Ancienne réserve

Une odeur de nourriture pourrie émane de plusieurs tonneaux éventrés et moisis. Se nourrissant sur un corps putréfié, à côté de leur trou dans le coin nord-est, il y a **3 rats géants** (CA7, DV 1/2, TACO 20, Att 1-3 + maladie, BM p. 247). À côté d'eux, un vieux sac à dos contient un peu de belladone encore utilisable, 5 pointes de fer ; de petits soufflets faits de bois, de clous, de cuir et de métal (le cuir est éclaté et les rend inutilites) ; une masse, une croix d'argent (12 PO), 52 PC et un anneau de cheville en or (85 PO) portant gravé le nom « Rena ».

30. Ancienne réserve

Deux des bandits d'Odo la Sombre sont dans la pièce.

Jessup (roublard niv. 2, neutre, CA 7, PV 5). Possède 7 PO, un anneau (50 PO), une épée longue et une outre d'eau.

Tuxarra (roublard niv. 1, neutre, CA 7, PV 6). Possède 12 PO, une épée longue et une outre d'eau.

Ils sont assis au milieu d'un tas d'ossements et de rats crevés, et fouillent à la recherche d'un dernier rongeur à déguster. La pièce est encombrée de sacs vides et déchirés.

31. Réserve de Yezal

Des bâtonnets d'encens inutilisés sont répandus par terre, à côté de robes déchirées et d'un vieux coffre fracassé. Un bouchon de bois en saillie sur une pierre fausse (dans le mur ouest) indique une cavité pleine d'une potion de Guérison.

32. Ruisseau

Dans sa partie souterraine, il passe sous un plafond rocheux irrégulier, à environ 2,5 m de hauteur. A demi allongé sur une corniche vers l'est, un corps est tombé lourdement, la main tendue vers une petite boîte (vide) de métal rouillé. Il porte un sac à dos contenant 3 pieux de bois et un maillet, une croix d'argent (15 PO), 3 torches humides, 150 PO, une petite bille en fer, et une petite fiole contenant une potion de Vitesse. Dans le ruisseau profond de 50 cm, sous la corniche et mastiquant tranquillement une des jambes du cadavre, se trouve un **crapaud géant** (CA 6, DV 2+4, TACO 17, Att 2-8, BM p. 47).

texte : **Albie Fiore**

traduction : **Roland C. Wagner**

adaptation : **Pierre Rosenthal**

illustration : **Rolland Barthélémy**

un scénario Casus Belli pour

Vampire

Maux d'esprits

Pour de jeunes vampires capables de lire entre les lignes et d'interpréter les non-dit.

En piste

Paris, un soir d'automne. Les PJ sont en route pour le Louvre où les attend le Prince, Son Excellence François Villon. Même s'ils sont parvenus à contrer les plans de Verlange dans *La ballade de l'oublié* (voir Casus Belli hors série n° 6), nos jeunes vampires sont loin de la notoriété à laquelle ils aspirent sûrement au sein de la société parisienne. Tout au plus a-t-on pris note de leurs récents exploits. Au Louvre, Villon reçoit les PJ, entouré d'une cour somptueuse et agitée. Devant une assistance attentive, il explique aux personnages ce qu'il attend d'eux : il s'agit cette fois d'une mission de confiance. Peter Mc Fulton, vieil ami de Villon, a besoin d'aide. De son petit village d'Ecosse, il a adressé au Prince de Paris une missive suppliante.

« François,

Au nom de notre ancienne amitié, tu dois m'apporter ton aide ; toi seul le peux, et tu sais pourquoi, mon ami : elle est revenue. Ne me demande pas comment ni pourquoi, après tout ce temps. Les souvenirs de ces années maudites reviennent hanter ma mémoire, même si je sais

que tu m'as depuis longtemps déjà accordé ton pardon. Pour l'amour du passé, François, envoie-moi de l'aide. Tu sais que jamais je ne pourrai quitter mon cher Strenway et ses sombres collines. Je suis seul, ici. Fais vite.

Peter. »

Froissant la lettre dans son poing, Villon darde sur les PJ un regard de glace : « Bien qu'il me répugne de remuer les cendres d'un passé oublié, je me dois de porter secours à cette canaille de Mc Fulton. Il vous expliquera ses problèmes lui-même. Je compte sur vous pour régler la situation aussi vite que possible et vous montrer à la hauteur de votre réputation naissante. Asgaard (tous les regards se tournent vers une sorte de géant blond, vêtu de jeans déchirés, adossé bras croisés à une statue antique) vous tiendra compagnie. La prudence et la discrétion seront comme toujours vos alliées les plus fidèles. Souvenez-vous : "Nécessité fait gens méprendre et faim saillir le loup du bois". Hum. Messieurs, je vous souhaite bonne chance. »



Les voyages forment la jeunesse

Gagner le petit bourg de Strenway, niché dans les Highlands, ne sera pas chose aisée. Le conteur peut faire jouer ce voyage rapidement, mais il serait plus intéressant de semer le parcours d'embûches diverses. Les ports, les gares et les

aéroports sont contrôlés en permanence par un ou plusieurs vampires ; il est par conséquent quasiment impossible de passer inaperçus.

De plus, l'Angleterre est plongée dans une époque de troubles profonds et la paranoïa exacerbée qui règne désormais sur le pays rendra toute rencontre, au mieux, problématique. A Londres, le Prince ne donne plus signe de vie ; Edimbourg est rongée par la décadence et la misère sous l'œil indifférent d'un toréador libéral. Glasgow pour sa part est déchirée par le conflit qui oppose les Ventruie aux Brujah. Pour plus d'informations sur la situation de l'Angleterre, le MJ se référera au guide *World of Darkness*. D'autres difficultés peuvent surgir à volonté : comment trouver une voiture de nuit à Glasgow ? Comment éviter les garous du clan des Fianna, dont les féroces hurlements planent sur les Highlands comme une menace indicible ? Bref, le voyage ne sera sans doute pas de tout repos.

Quelques heures avant le lever du jour, les PJ arrivent finalement en vue de Strenway : une poignée de petites maisons, serrées frileusement les unes contre les autres. Une petite église, un peu à l'écart. Un cimetière qui semble presque abandonné. Comment un vampire peut-il vivre ici ?

Strenway, here we are !

Asgaard a été désigné par Villon comme le chef du groupe (il est plus âgé que les PJ). Sortant du mutisme dans lequel il se complait depuis le début du voyage, il jette un œil à la feuille d'instructions que lui a remis son Prince et s'arrête devant une bâtisse d'aspect modeste mais robuste, qui donne sur la grand-place. « Je crois que c'est ici », lâche-t-il. Il tape doucement à la porte et au bout de quelques minutes, une vieille femme toute ridée vient leur ouvrir. « Je suis Lennie », dit-elle avec un accent particulièrement prononcé. Elle semble sans âge.

« Entrez, le Maître vous attend. » Nos amis pénètrent dans un salon cossu. Lennie ouvre une trappe de sous un tapis et invite les vampires à la suivre dans un escalier qui descend. Arrivés en bas, les PJ découvrent un véritable palais, qui s'étend sur une surface bien plus importante que celle de la maison. De grandes pièces meublées avec un luxe insolent attestent du goût prononcé de Mc Fulton pour les belles choses. Des tableaux de maître côtoient des sculptures exotiques, et les styles les plus divers se marient avec un certain bonheur : commode Louis XVI, secrétaires rococo, divans Belle Epoque ; partout, l'œil est accroché par une nouvelle trouvaille. Un « homme » imposant se lève de son fauteuil de cuir pour souhaiter la bienvenue à ses invités. Mc Fulton arbore un sourire un peu triste mais fait le maximum pour mettre ses hôtes à

l'aise. Après les politesses d'usage, il invite les personnages à le suivre dans le salon, et leur expose les faits.

En fait...

Tout commence en 1804. Pendant toute la durée du règne de Napoléon I^{er}, Villon restera mystérieusement absent de la cour parisienne, donnant de temps à autres quelques signes de vie dès qu'on parle de lui trouver un successeur. A cette époque, pris d'un besoin impérieux de faire le point et de se ressourcer, Villon parcourt l'Angleterre, drainant dans son sillage une foule de jolies filles et d'esprits brillants. Parmi eux, Peter et Lenna Mc Fulton, un couple de jeunes mariés. Séduit par l'innocence de Peter, Villon décide de s'en faire un compagnon plus intime, et lui offre – par l'intermédiaire d'un autre vampire, Asgaard –, l'immortalité. D'abord horrifié, Peter développe peu à peu une sorte de passion morbide pour sa nouvelle situation et propose finalement à Lenna, sa femme, de lui donner à son tour la vie éternelle. Celle-ci refuse, par peur et par conviction religieuse, mais sentant son époux s'éloigner d'elle inéluctablement, consent à devenir sa goule. A partir de ce moment, elle arrête de vieillir. Durant quelques années, Peter, Lenna, Asgaard, Villon et quelques autres sillonnent l'Ecosse en quête d'émotions et de rencontres. Un soir, en 1814, Villon et Mc Fulton dénichent une jeune beauté de vingt ans, Lisbeth, dans un pub enfumé au cœur de Glasgow. Tous deux en tombent instantanément – et éperdument – amoureux. Ils l'emènent avec eux. Déchiré par la rancune et les jalousies, le petit groupe n'est plus que l'ombre de lui-même ; déjà, Villon songe à se débarrasser de son ami d'hier.

Peter, lui, se montre de plus en plus pressant dans ses avances, et la jeune femme est prête à accepter le don qu'il lui propose. Le Prince de Paris, écoré, ne l'entend pas de cette oreille. Le drame éclate. Alors que notre petite troupe est réunie chez les Mc Fulton, à Strenway, une dispute violente oppose Villon à Peter. Rapidement, les deux vampires en viennent aux mains. Dans la confusion qui s'ensuit, Asgaard prend la fuite avec Villon, Peter et Lenna sont

blesés et Lisbeth gît à terre, morte. Dans les années qui vont suivre, Villon rentre à Paris et reprend le commandement de la ville pour noyer sa douleur. Mc Fulton, terrassé, insensible aux protestations de sa femme qui jusque-là a tout supporté stoïquement, enjoint à cette dernière de partir, définitivement. Anéantie par cette décision, Lenna gagne Edinburgh, où une vieille tante la recueille. Elle recommence à vieillir ; la vie, en apparence, reprend ses droits. Mais Lenna mûrit sa vengeance, et s'adonne dans l'ombre à la sorcellerie, auprès d'un obs-

cur mage écossais, Alficante. Puis, en 1866, sentant la mort approcher, elle prend le chemin du retour, direction Strenway. Entre-temps, Peter, resté seul, a fait la paix avec lui-même et avec Villon. Lisbeth hante encore parfois ses pensées, mais plus ses cauchemars. Quant il voit revenir vers lui, après toutes ces années, celle qu'il a sacrifiée aux plaisirs de sa folle jeunesse, la pitié l'envahit. Il la reprend chez lui. Elle devient sa servante en même temps que sa confidente. Mais son âme n'est plus qu'un concentré de haine et de rancœur. Le siècle qui suivra lui donne le temps de penser : elle est redevenue la goule de Peter. La méfiance de ce dernier est totalement endormie. Lenna (ou « Lennie ») hésite. Puis se décide.

La version de Peter

« J'ai fait la connaissance de votre Prince il y a de cela plus d'un siècle et demi. Je me souviens maintenant de lui avec tendresse, mais à l'époque, il y avait comme une barrière entre nous. Elle s'appelait Lisbeth... »

Suit un couplet émouvant sur la jeunesse et la grâce de cette égérie divine, et la passion effarante qu'elle inspirait à ceux qui la connaissaient : c'est le moment pour le conteur de sortir le grand jeu !

« Mais elle mourut, tuée par notre amour (nouvelle variation romantique sur le thème éculé de l'amour assassiné). J'ai cru pouvoir l'oublier. En fait, j'y suis réellement parvenu... jusqu'en 1954. C'est à cette époque que j'ai commencé à... à la voir. J'ai cru tout d'abord à l'hallucination. Elle se tenait ici-même, dans ce salon. Elle me souriait, et je me levai pour la toucher mais bientôt je reculai, pétrifié d'horreur. Son sourire s'élargit en un rictus grotesque et sanglant, et elle tomba à genoux, les bras tendus vers moi. Je constatai avec terreur que son ventre était ouvert et que ses entrailles palpaient d'une façon, emplissant mon crâne d'un martèlement sourd, obsédant, qui allait en s'amplifiant comme les accords monstrueux d'une symphonie désarticulée. Je tombai à genoux à mon tour. Puis, à mon intense soulagement, la vision se dissipa peu à peu. Je me crus victime d'un cauchemar. Je pensais pouvoir l'oublier ; quant on a l'éternité... Mais cette... cette horreur me poursuit.

En 1957, je vis Lisbeth à nouveau. Puis en 1959. A partir de 1966, elle m'apparut tous les ans. Tantôt je la voyais petite fille, assise sur une balançoire, les deux bras arrachés, me souriant. D'autres fois, elle était allongée sur son lit de mort, vieille et raidie, et elle pleurait des larmes de sang en murmurant mon nom. Je serais bien en mal de vous faire l'inventaire de toutes les horreurs que je subis, d'autant que ces visions m'assaillent désormais presque toutes les nuits. Je suis en train de sombrer ; la folie est sur le point de gagner sa bataille. Je ne puis plus supporter cette solitude et la présence de Lennie, pour réconfortante qu'elle soit, ne m'est pas d'une très grande aide. J'ai pensé que seul Villon maintenant pouvait avoir encore pitié de moi, suffisamment du moins pour m'apporter son aide. C'est pourquoi mes amis, je vous supplie de découvrir l'origine de la malédiction qui m'accable. Car je suis le seul à en subir les assauts : Lennie ne voit presque plus rien ! »



Le village

Perdu au milieu des landes folles et sauvages du nord de l'Écosse, Strenway est un village typique des Highlands. Vieux de près de cinq siècles, ce petit bourg a connu son heure de gloire en 1780, mais ces moments fastes sont désormais bien loin. Aujourd'hui, les jeunes quittent le village pour aller tenter leur chance à Glasgow ou ailleurs, et Strenway n'est plus que l'ombre de lui-même : une misérable congrégation de vieillards timorés, unis par la mémoire embellie d'un passé idyllique. Ceux qui gardent les yeux ouverts savent maintenant que Strenway va mourir. Dans des circonstances moins dramatiques, la présence de Mc Fulton passa presque inaperçue au siècle dernier. Officiellement, il est mort en 1856, alors que les langues commençaient à se délier et que les commérages allaient bon train. Depuis, il vit en reclus sous la surveillance de Lennie. Cette dernière ne fait rien pour cacher le fait qu'elle ne vieillit plus, mais la chose n'étonne plus personne : à peine si quelques curieux ont parfois tenté de mener leur petite enquête (on n'a plus jamais entendu parler d'eux, d'ailleurs). Lennie passe pour une veuve sans âge, presque une relique, aussi vieille et respectable peut-être que le village lui-même. Les rares personnes qui ont fait le rapprochement entre « l'ancêtre » et la jeune Lenna Mc Fulton dorment depuis longtemps à l'ombre des cyprès du vieux cimetière communal, où l'on peut encore apercevoir la tombe à moitié défoncée de Peter Mc Fulton, 1779 - 1856. Lennie assure la subsistance du « maître » grâce au sang des moutons du village qu'elle va collecter la nuit tombée, ce qui a donné naissance à de nombreuses légendes (« la dame en noir », « le vampire des landes » ; là encore le conteur peut laisser courir son imagination). Quelquefois, Peter a droit à un extra, lorsque sa vieille servante invite les femmes du village à venir bavasser avec elle autour d'un bon bol de soupe chaude. Elles en sont quittes, le lendemain matin, pour de vagues vertiges accompagnés d'un sentiment de vide intérieur, et deux petites marques sur le cou. De toute façon, Peter est totalement dépourvu de cruauté et est parvenu à réfréner ses pulsions avec une volonté et un courage que lui envieraient bon nombre de ses congénères.

Actuellement, il ne reste que vingt-huit habitants à Strenway. Luke Jeanson est le pasteur de la paroisse. Massif, doté d'une imposante barbe noire, il a malheureusement sombré dans l'alcoolisme depuis longtemps, mais reste sympathique et pourrait même chercher à engager la conversation avec les « étrangers » devant un petit whisky (cela risque de poser un léger problème...). Les Mc Gregor, les Ben Gury, les Dehensons et les Mc Roberts sont les quatre familles principales ; conservatrices et méfiantes, elles appartiennent déjà au passé. Ils sont seize en tout. Le père Mc Gregor est le maire du village. Les Zantzy sont un jeune couple d'origine hongroise venu chercher l'inspiration pour un roman qui s'éternise depuis dix ans. Les Debrends et les Mc Henson se détestent cordialement depuis une bonne douzaine de générations, mais n'attisent le feu de leurs querelles que par des mesquineries dérisoires qui n'intéressent qu'eux. Quant aux Roger, ils vivent un peu à

l'écart de Strenway et prétendent perpétuer le culte d'un vague ancêtre druidique : ils sont à moitié fêlés.

Ce qui peut se passer

Ce scénario n'est dirigé que dans la mesure où les PJ ne font pas preuve de suffisamment d'imagination et d'esprit d'initiative. Si les choses traînent en longueur, certains événements seront inéluctables.

● **Nuit n° 1.** Lenna reconnaît Asgaard, et est saisie par la crainte qu'il ne l'identifie à son tour, ce qui est le cas. Cependant, tous deux n'en laissent rien paraître. Asgaard ne songe pas une seule seconde à mettre Lenna en péril. Villon a pensé en le laissant partir à Strenway qu'il serait heureux de revoir Mc Fulton. Il ignore tout de la haine qui oppose les deux vampires (voir les PNJ). Dès que cela lui sera possible, Asgaard aura une petite conversation avec Lennie et par la suite fera tout pour l'aider à mettre son plan en œuvre, allant jusqu'à envoyer les PJ sur de fausses pistes.

● **Nuit n° 2.** Le père Jeanson, ivre, va cuver au fond du souterrain qui relie la cave de Mc Fulton à la crypte de l'église (située, comme la demeure du vampire, à la sortie du village). Ayant encore plus bu que de coutume, il pense – à raison – entendre des voix au fond du tunnel. Eperdu de frayeur, il sort dans la nuit glacée et crie sa terreur à tue-tête, réveillant tout le village. Scandalisés, les habitants ne croient pas un mot de ses explications incohérentes et lui passent la tête sous l'eau froide avant d'aller se recoucher. Cependant, les Roger ont vent de l'histoire le lendemain et vont interroger le prêtre. Excités par son histoire qu'ils croient à moitié, ils comptent explorer la crypte de l'église un jour prochain.

● **Nuit n° 3.** Lenna, qui sombre de plus en plus dans la folie, tente maintenant de convaincre Asgaard de faire d'elle sa goule, puisqu'elle compte se débarrasser à jamais de Peter. Le vampire refuse dans un premier temps. Les PJ pourront peut-être surprendre les éclats de voix attestant de leur dispute. Durant la même nuit, la vieille femme provoque une apparition cauchemardesque dans la crypte de l'église. Le père Jeanson, confronté au fantôme dénudé d'une jeune femme avec qui il avait péché lors de son tumultueux passé, devient à moitié fou. Il se dirige vers la maison de Lennie, une hache à la main, avec la ferme intention d'accomplir un exorcisme « musclé ». De toute évidence, il commence à se douter de quelque chose, et il est vraiment furieux. Le tuer entraînerait bien des complications...

● **Nuit n° 4.** Durant toute la journée, le village est en ébullition. D'une part, les autres familles ne font pas du tout confiance aux Roger qu'elles

ne sont pas loin d'accuser – non sans une mauvaise foi confondante – d'être responsables des divagations (ou de la disparition, voire du meurtre) du pasteur ; et d'autre part, personne n'est suffisamment courageux et déterminé pour tenter une exploration de la crypte. Personne ne soupçonne encore vraiment Lenna, sauf les Roger. La nuit venue, Mark Roger tente de percer le secret du tunnel de la crypte mais aperçoit à son tour un « fantôme » : son fils Jenny, mort



d'une leucémie à l'âge de six ans. Il perd connaissance sous le choc de la vision. A son réveil, il n'est plus dans le tunnel : Lenna l'a traîné devant la porte de l'église, en prenant soin d'effacer ses traces de pas.

● **Nuit n° 5.** Avec l'arrivée de l'inspecteur de police Georges Delcy, installé chez le maire, les choses se gâtent. Une

enquête serrée devient inévitable. A ce point du scénario, si le mystère n'est pas résolu, la situation devient extrêmement dangereuse pour tous les habitants de la maison Mc Fulton. Une perquisition n'est pas à écarter, d'autant que certains commencent à parler, (« il se passe des choses louches chez la vieille Lennie, inspecteur. Tenez, moi la nuit dernière, je ne dormais pas, et bien... »). En dernier recours, Asgaard dira la vérité pour sauver ce qui peut l'être. Mais il essaiera d'abord de supprimer Peter.

Indices

Nos jeunes vampires ont les moyens d'influer sur le cours des événements. S'ils parviennent à explorer l'étage de la maison Mc Fulton, ils pourront trouver une compilation d'articles de journaux relatant certains événements du début du XIX^e siècle : troubles et assassinats à Glasgow, mort de Lisbeth, etc., qui prouvent que Lennie s'intéresse à l'affaire d'étrangement près pour une simple servante censée n'être née qu'en 1905. Une vieille robe des années 1820, souvenir déchirant d'une époque révolue, perdue dans l'armoire de Lennie au milieu de vêtements plus actuels, peut également attirer l'attention. Moins cependant que ce vieux grimoire de magie noire truffé de symboles cabalistiques, caché sous un fatras de vieux almanachs, dans le cellier de la cuisine ! Plus troublante encore, l'écriture sur les vieilles lettres de la femme de Peter, que ce dernier montrera peut-être aux PJ dans un moment d'auto apitoiement... elle ressemble bizarrement à celle de Lennie sur, par exemple, la liste des commissions. Mais comme la vieille a la tremblote, le doute est permis. Bref, quelques éléments très curieux, mais pas de preuve formelle !

Attention, Lennie n'aime pas que l'on fouille dans ses affaires. La brusque apparition de cette vieille femme aveugle mais silencieuse sur le pas de sa chambre, alors que l'orage éclate et que la pluie bat les carreaux, peut faire monter

la tension d'un cran... (« Vous avez perdu quelque chose ? ») Les fiches d'état civil seront encore plus difficiles à consulter : il faudra pénétrer chez les Mc Gregor, ou soudoyer quelqu'un. Si les vampires y parviennent, ils s'apercevront qu'on ne trouve nulle trace de la mort de Lenna Mc Fulton. Cela devrait leur mettre la puce à l'oreille. A la limite, il est possible, après quelques jours, d'arracher quelques aveux à Peter Mc Fulton (qui est vraiment Lennie ?), mais il faudra pour cela faire montre d'une grande finesse psychologique.

Concluons

Tout cela risque de finir très mal. Les pulsions de haine et de mort refoulées pendant trop d'années risquent de transformer la partie que jouent Peter, Lenna et Asgaard en véritable jeu de massacre. Les PJ peuvent n'être que spectateurs, ou partie prenante dans ce micro conflit aux implications dévastatrices. Quoi qu'il en soit, Villon s'abstiendra de juger les PJ à leur retour. D'Asgaard, ils pourront se faire un ami très cher ou un adversaire farouche, selon la tournure que prennent les

événements. La description des PNJ (voir ci-dessous) aidera le conteur à donner du relief à une aventure somme toute tragique, mais ouverte. Un petit mot sur l'ambiance : les conditions climatiques peuvent jouer un rôle important. Nous sommes en hiver, il pleut presque en permanence et le vent souffle dans les cheminées avec un hullement sinistre et obstiné. Rien de tel pour égayer une petite soirée d'enquête. ■

Fabrice Colin

illustration : Rolland Barthélémy

CARACTERISTIQUES

Peter Mc Fulton

Age apparent : 25 ans, 9^e génération.

« Créé » par Asgaard sur ordre de Villon, il n'a pas reconnu son Sire quand il est arrivé à Strenway, car ce dernier a contrefait son apparence. Il est probable qu'il le craigne encore. Peter est moralement très vieux, rongé par le doute, le remords, la culpabilité, hanté par le souvenir de Lisbeth, qu'il aime passionnément, et le souvenir de sa femme avant qu'il ne la chasse, belle et innocente (même si jamais il n'en parle). Il se demande s'il n'aurait pas dû laisser mourir Lenna, ou lui donner la vie éternelle du temps de sa jeunesse. Il n'aspire désormais qu'à la tranquillité, et fustigera quiconque s'en prendra à Lenna. Néanmoins, si on lui démontre que ses « visions » ont un rapport avec la vieille femme, il déclarera l'avoir toujours su, et entrera dans une colère noire, pouvant le mener à la frénésie. Physiquement, sa stature et son maintien sont impressionnants. De fines moustaches bordent ses lèvres sensuelles : il ne s'est jamais décidé à changer de style, et ressemble toujours à un jeune aristocrate londonien de 1805. Il est resté un romantique dans l'âme. Sa bibliothèque en atteste (Shelley, Byron, Chateaubriand, etc.).

Force 3, Dextérité 3, Vigueur 3.

Charisme 4, Manipulation 2, Apparence 4.

Perception 2, Intelligence 3, Astuce 2.

Talents : Empathie 3, Intimidation 2, Vigilance 3, Esquive 1.

Compétences : Etiquette 4, Armes à feu 3, Musique 3, Furtivité 2.

Connaissances : Médecine 4, Linguistique 3, Politique 3, Occultisme 1, Droit 2, Histoire (XIX^e siècle) 5.

Disciplines : Domination 3, Auspex 2, Présence 3. Conscience 4, Maîtrise de soi 3, Courage 2, Humanité 7, Volonté 5.

Asgaard

Age apparent : 35 ans, 8^e génération.

Cette figure clef de la cour de Villon a connu un passé mouvementé : né au Danemark en 1612, il s'est battu aux côtés du roi Frédéric III, puis déçu par les échecs militaires de son souverain s'est exilé en Allemagne puis en France, où il a fini par se ranger aux côtés du Prince de Paris. Un voile plane néanmoins sur l'histoire de sa transformation et sur les années qu'il passa en Allemagne, durant la terrible guerre de Trente Ans. Ce mystère lui confère une aura de puissance et il n'en est que plus respecté. C'est lui qui a insisté pour accompagner les PJ à Strenway ; Villon, qui connaît son lieutenant, sait que celui-ci obéit à ses ordres uniquement parce



qu'il le veut bien. On pourrait le croire direct, franc, et fait d'une seule pièce, comme ses glorieux ancêtres vikings ; il est en réalité très renfermé, nerveux, irascible et difficile à cerner. Personne ne le connaît vraiment. Il peut changer très rapidement de camp, guidé par son instinct, mais n'accorde sa confiance qu'excessivement rarement. C'est un géant blond aux yeux bleus glacés, qui maîtrise parfaitement l'art du déguisement. Asgaard voue à Mc Fulton une haine mortelle car en 1810, ce dernier a refusé de le suivre et de lui obéir, lui préférant la compagnie d'un Villon plus charismatique. Il se sert de Lennie, en qui il a immédiatement reconnu l'épouse de son ancien protégé, comme d'un subtil objet de vengeance, et se rend compte peu à peu que Lennie en fait autant avec lui. A ce moment-là, il est déjà trop tard.

Force 4, Dextérité 4, Vigueur 4.

Charisme 4, Manipulation 3, Apparence 2.

Perception 2, Intelligence 2, Astuce 3.

Talents : Vigilance 4, Bagarre 4, Esquiver 4, Intimidation 3.

Compétences : Pilotage 2, Animaux 3, Mêlée 4, Armes à feu 3, Sports 3.

Connaissances : Investigation 3, Occultisme 3, Science 2, Médecine 2.

Disciplines : Animalisme 3, Célérité 3, Domination 3.

Conscience 2, Maîtrise de soi 2, Courage 5, Humanité 5, Volonté 7.

Lenna Mc Fulton

Age apparent : 80 ans. Goule de Peter Mc Fulton. Pratiquement aveugle, certes, mais dotée d'un sixième sens qui remplace avantageusement ses sens usés, Lennie ne survit que grâce au sang de Peter, mais lui-même dépend d'elle car elle assure sa subsistance. Physiquement, elle paraît inoffensive, même s'il émane d'elle une vague impression de malaise. C'est une vieille femme à moitié folle, rongée par un appétit de vengeance grotesque et démesurée. Tenace, patiente, déterminée et cruelle, elle mobilise toutes ses facultés dans le combat qui l'oppose à Mc Fulton et à tous ceux qui se placent en travers de son chemin. Si Peter vient à mourir – « the final death » –, elle-même mettra fin à ses jours. La bataille qu'elle livre en secret n'est que l'aboutissement d'une sorte de folie autodestructrice qui peut la mener aux pires exactions : elle voudrait qu'avec elle, noyée dans le souvenir de ces années déchirantes, disparaissent son époux, ses amis, et plus prosaïquement, le monde entier. Inutile de tenter de la raisonner, encore moins d'essayer de s'en faire une amie : elle est certainement la moins humaine d'entre tous. Rappelons qu'elle a vieilli entre 1814 et 1866 car elle était privée du sang de Peter.

Force 2, Dextérité 1, Vigueur 1.

Charisme 1, Manipulation 4, Apparence 1.

Perception 3, Intelligence 3, Astuce 3.

Talents : Comédie 3, Empathie 3, Intimidation 3.

Compétences : Etiquette 2, Furtivité 4, Armes à feu 2.

Connaissances : Occultisme 4, Médecine 3, Politique 3, Investigation 2.

Disciplines : Spirit Thaumaturgy 4 (voir Player's guide). Lenna a progressé dans la maîtrise de cette discipline grâce à laquelle lui est possible de « créer » des fantômes, en invoquant les esprits de personnes disparues. Elle peut désormais l'utiliser jusqu'à deux ou trois fois par jour (il lui fallait beaucoup plus de temps par le passé).

Conscience 2, Maîtrise de soi 3, Courage 4, Humanité 2, Volonté 8.

Les habitants du village sont des humains standard (le pasteur Jeanson est tout de même plus fort physiquement que la moyenne locale).

JEUX DESCARTES PASTEUR



Le supplément n° 4 Spécial
SHADOWRUN™
Toutes les nouveautés
Descartes en V.F.

CHATEAU DE DRACHENFELS
pour WARGAMER
LES COORDONNEES D'ISIS
pour STAR WARS®

ALLANSON

39, Bd Pasteur - 75015 PARIS
Métro PASTEUR - Tél: 47 34 25 14

JEUX DESCARTES WAGRAM

NAPOLEON ET LA GRANDE ARMEE

Rédition dans un luxueux coffret de
48 aquarelles de CARLE VERNET.
Edition limitée à 500 exemplaires.
PRIX : 1440 F + 40 F (Frais de port).
Nous avons également en stock les
différentes séries d'Osprey, ainsi que
tous les magazines anglais et
américains :
(Strategy and Tactics, Command,
First Empire, Colonial
Conquest, Wargames Illustrated,
Moves, Fire and Movement, Counter
Attack, C3I ...).

6, rue Meissonier - 75017 PARIS
Métro WAGRAM - Tél: 42 27 50 09

DESCARTES Boutiques

JEUX DESCARTES ECOLIS



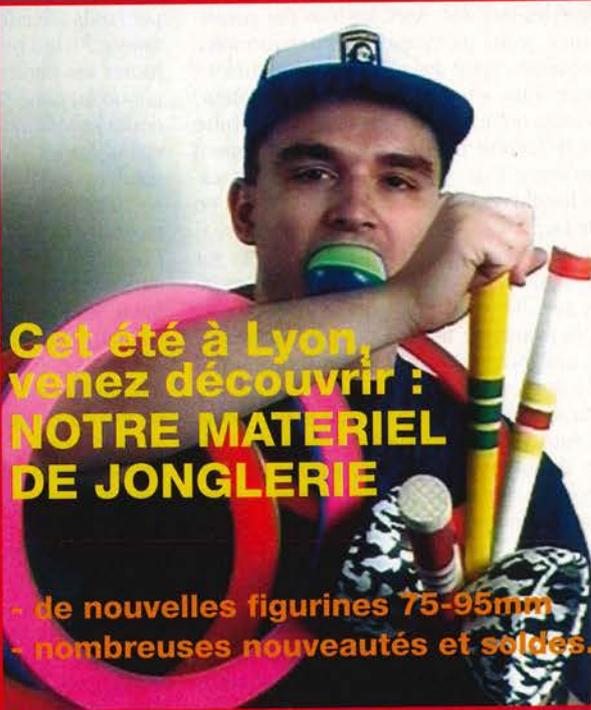
GRANDE PROMO
BATTLETECH®
SHADOWRUN™

Toutes les figurines et toutes
les maquettes (Hellcat...)
Nouveau matériel de
jonglage.

Le tout dans un nouveau magasin climatisé ...
BATTLETECH® est une marque déposée de FASA
Corporation. Copyright © 1993 FASA Corporation.

52, rue des Ecoles - 75005 PARIS
Métro CLUNY LA SORBONNE
Tél: 43 26 79 83

JEUX DESCARTES LYON



Cet été à Lyon,
venez découvrir :
**NOTRE MATERIEL
DE JONGLERIE**

- de nouvelles figurines 75-95mm
- nombreuses nouveautés et soldes.

13, r. des Remparts d'Ainay 69002 LYON
Métro AMPERE VICTOR HUGO
Tél: 78 37 75 94

Les jeux par correspondance

Si vous pensez que seuls les wargameurs et les diplomates peuvent trouver de l'intérêt et du plaisir à jouer par correspondance, vous vous trompez! Si en plus vous croyez que ce domaine ne propose que peu de jeux, intéressant tout au plus une poignée d'initiés, changez d'avis. Croc a tout testé pour vous!



Chère Georges
Comment vous portez-vous?
Sci, l'automne flamboie. Je
sais que vous avez fait
alliance avec les Cavaliers
polonais de Frédéric. Mais
leur position en XB24 ne tiendra
pas deux tours. Voulez-vous
reconsidérer ma proposition en
ZB23 qui saura, je l'espère...

Terres d'aventure à conquérir

Une nouvelle voie ludique

Passe-temps encore peu prisé par les joueurs français, le jeu par correspondance a trouvé ses lettres de noblesse aux États-Unis et en Angleterre où des milliers de joueurs s'y adonnent avec acharnement (certains jeux comptent plus de cinq mille participants!). N'ignorez plus cette façon de jouer, qui vous permet de trouver facilement des partenaires, vous fait passer un bon moment à faire vos ordres alors qu'à la télé il n'y a que *Perdu de vue*, tout en remplissant votre boîte aux lettres de courriers plus excitants que les factures. Avec les jeux par correspondance, vous partagez votre passion avec des centaines, voire des milliers de joueurs. La présence d'un arbitre impartial (l'ordinateur) vous assure qu'aucune erreur ne sera commise et que le facteur chance sera équitablement partagé entre tous. Les modificateurs et paramètres les plus complexes pourront être pris en compte facilement. Le « brouillard de la guerre », si difficile à reproduire avec un wargame sur table, est présent à chaque tour de jeu et ce même avec le jeu de plateau le plus simple. Tous ces avantages font du jeu par correspondance une nouvelle orientation ludique qui gagne à être connue.

Cet article vous permettra de faire le bon choix parmi tous les jeux actuellement arbitrés en France. Puisque, généralement, les jeux par correspondance sont assez coûteux, autant prendre le temps de lire ce qui suit avant d'investir.

Comment ça marche

Un jeu par correspondance se déroule toujours de la même façon. Au départ, vous recevez les règles du jeu et tout ce dont vous avez besoin pour créer votre position de départ (que ce soit un royaume, un personnage, une équipe, etc.). Après avoir posté le tout dûment rempli, vous recevez, en moyenne 15 jours plus tard, les

résultats de votre premier tour sous la forme d'un listing informatique plus ou moins bien présenté (n'ayez crainte, les imprimantes laser sont de plus en plus en vogue). Après avoir pris connaissance desdits résultats, il vous suffit de passer quelques coups de téléphone aux joueurs que vous ne manquerez pas de rencontrer afin d'établir des alliances aussi douteuses qu'éphémères, puis vous remplirez votre (ou vos) feuille d'ordre... Qui influera directement sur le tour suivant, et dont les résultats vous parviendront dans les 15 jours. Et ainsi de suite. La partie dure ainsi en moyenne un an et demi, et je vous jure que vous ne verrez pas le temps passer.

Chez l'éditeur, les feuilles d'ordre sont traitées par l'ordinateur (ou l'arbitre humain dans de très rares cas), qui prend en compte simultanément toutes les informations engrangées avec soin par un ou plusieurs pupitreurs. C'est sans aucun doute l'opération la plus longue, les périodes de calcul étant souvent très rapides et la sortie des résultats, grâce à une imprimante laser, aisée. Sachez que l'écriture d'un tour vous prendra de quelques minutes à plusieurs heures, qu'il vous faudra généralement être équipé d'une calculatrice, de gros marqueurs fluos (histoire de surligner les points importants de votre feuille de résultat), des règles du jeu (souvent touffues et riches de petits points spéciaux à assimiler) et d'un téléphone (même s'il est possible de refuser toute sorte de communication avec les autres joueurs, le principal intérêt des jeux par correspondance reste de pouvoir rencontrer des têtes différentes de celles avec qui vous avez l'habitude de jouer).

Quel que soit le type de jeu que vous choisirez, vos talents diplomatiques seront mis à rude épreuve. Le nombre de joueurs et les conditions de victoire tendent toujours à privilégier ce type de réactions plutôt qu'à inciter les joueurs à se taper dessus en permanence. Certains jeux (Mecha-Tech, Cyberleague, Kif Ball, etc.) sont cependant presque uniquement tactiques et la diplomatie n'y intervient que très peu.

Petit glossaire

Associatif : Les éditeurs de ce type ont pour but d'amuser tout en arrondissant les fins de mois de leurs créateurs. Les jeux proposés sont donc plus conviviaux et pas obligatoirement moins bons que ceux des professionnels. Ils sont aussi moins chers (relativement).

Feuille d'ordre : Feuille sur laquelle le joueur inscrit les ordres qu'il compte voir effectuer durant le tour suivant.

Jeu d'aventure par correspondance : Jeu très proche de ce que les informaticiens appellent « jeu de rôle », c'est-à-dire une gestion la plus rigoureuse possible d'un ou plusieurs personnages. Le rôle étant relié-gué, le plus souvent, en arrière plan.

Jeu de plateau par correspondance : Jeu dont les mécanismes sont trop schématiques ou pas assez réalistes, ou dont le thème n'est pas assez guerrier, pour s'apparenter au wargame.

JPC : jeu par correspondance.

Nombre de positions : Total de toutes les parties jouées par tous les joueurs. Indiqué dans les tableaux pour donner une idée de l'importance de l'éditeur en question.

ONR : Ordre Non Rendu. Le joueur est considéré comme ONR lorsqu'il n'envoie pas (ou en retard) sa feuille d'ordre. C'est donc souvent l'arbitre qui définit succinctement une feuille d'ordre « défensive ». Quoiqu'il en soit, il faut éviter à tout prix les ONR si vous ne voulez pas être fortement pénalisés.

Ordre : Série de caractères alphanumériques que le joueur inscrit sur une feuille d'ordre, et qui représente une action entreprise par une unité, un personnage, une ville, etc.

PBM : Play By Mail (jeu par correspondance, en anglais).

Professionnel : Les éditeurs de ce type ont pour but de développer leurs jeux de façon régulière et sérieuse. Les tarifs sont, généralement, plus élevés que ceux des éditeurs associatifs mais les services offerts sont plus importants (ou tout du moins on est en droit de l'espérer).

Résultats : Feuilles imprimées retournées au joueur, lui décrivant tout ce qui lui est arrivé depuis le tour précédent, ainsi que les effets de ses ordres sur le déroulement général de la partie.

Scénario à la carte : Les paramètres du jeu peuvent être modifiés directement au cœur du programme pour créer des variantes au jeu de base. Ces modifications peuvent être proposées par les joueurs eux-mêmes.

Wargame par correspondance : jeu qui permet de résoudre un conflit historique ou fictif avec des mécanismes de jeu réalistes et relativement complexes.

Panorama des jeux



Vous trouverez ci-dessous la fiche signalétique des éditeurs, suivie de la présentation de leurs produits. Les jeux répertoriés sont des créations originales françaises ou des jeux traduits sous licence américaine ou australienne. Il existe de nombreuses associations qui peuvent vous permettre de vous adonner à votre jeu de plateau préféré par correspondance (Diplomacy, Civilization, etc.) mais ce type de jeu a déjà été présenté de nombreuses fois dans les pages de Casus Belli. Je n'y reviendrai donc pas.

P.B.M. KOMETT

Adresse : 5 rue de Lesseps, 75020 Paris.

Téléphone : 44 64 95 35.

Fax : 44 64 95 35.

Type : professionnel.

Fondée en : septembre 1991.

Nombre de jeux proposés : 3.

Nombre de positions : 300.

Note : Diverses possibilités de réductions (parainage, abonnement, etc.), possibilité de rendre ses ordres par Fax, par minitel ou par téléphone.

World Conquest

Type de jeu : wargame.

Durée : 25 à 30 tours.

Fréquence des tours : 1 tous les 15 jours.

Prix : 40F le tour (règles du jeu + 3 tours : 120F).

Nombre de joueurs par partie : 2.

Univers : Deuxième Guerre mondiale.

But du jeu : conquérir 12 villes.

Nombre de pages des règles : 40.

Nombre de pages des résultats : 3 à 4 recto verso.

Note : possibilités de scénarios « à la carte ».

Ce wargame est très accessible, et les nombreux types d'unités (avions, bateaux, engins roulants) permettent un vaste choix de tactiques. On y trouve même les terribles V2 et les puissants cuirassés qui détruisent tout ce qui leur tombe sous la main (ou à portée de leurs canons). Même si les unités rappellent celles de la Deuxième Guerre mondiale, la carte est différente à chaque partie et les joueurs n'ont aucune limitation historique.

World Conquest 2000

Type de jeu : wargame.

Durée : 25 à 30 tours.

Fréquence des tours : 1 tous les 15 jours.

Prix : 45 F le tour (règles du jeu : 35 F).

Nombre de joueurs par partie : 12.

Univers : Moderne.

But du jeu : conquérir 12 villes.

Nombre de pages des règles : 40.

Nombre de pages des résultats : 3 à 4 pages recto verso.

Note : possibilités de scénarios « à la carte ».

Même principe et même système de jeu que World Conquest. Le côté guerre moderne à outrance est renforcé par la présence de nombreuses armes technologiques (satellites de combat, missiles nucléaires et chimiques, avions AWACS, etc.). Ce jeu est sans aucun doute plus

riche que World Conquest mais aussi beaucoup moins accessible au joueur débutant.

Mecha-Tech

Type de jeu : jeu de plateau.

Durée : 8 à 10 tours par combat.

Fréquence des tours : 1 tous les 15 jours.

Prix : 30F le tour (règles du jeu gratuites).

Nombre de joueurs par partie : variable (4 à 15 suivant le scénario).

Univers : science-fiction (robots).

But du jeu : faire progresser son personnage.

Nombre de pages des règles : 15.

Nombre de pages des résultats : 4 à 5 pages recto (pour chaque robot).

Note : scénarios variés (jeux en équipes ou en solo).

Ce jeu n'est pas sans rappeler Battletech (à part les noms des robots, tout y est : visée, échauffement, armure, localisations, etc.). Mecha-Tech est sans doute le jeu le plus facile d'accès de tous ceux présentés ici. Les combats sont courts (8 à 10 tours) mais votre personnage, s'il survit, peut combattre dans d'autres arènes, créant ainsi des possibilités de jeu infinies.

JEAN-NOËL LIENHART

Adresse : 3 rue des Fauvettes, 67800 Hoenheim.

Téléphone : 88 33 12 84.

Fax : -

Type : associatif.

Fondée en : février 93.

Nombre de jeux proposés : 1.

Nombre de positions : 150.

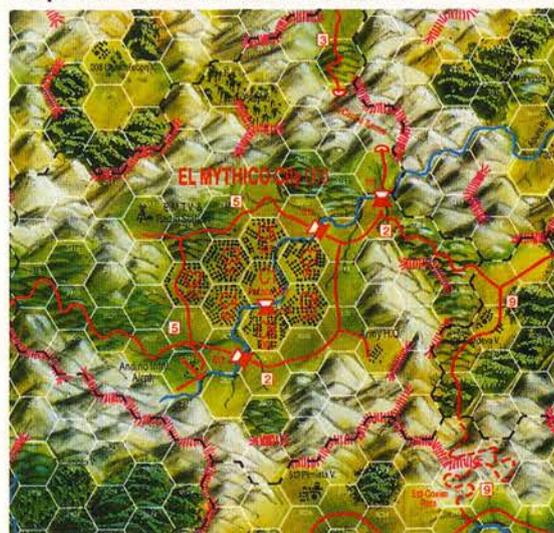
Note : Effort particulier sur la fréquence des tours (point positif : les joueurs n'attendent pas leurs résultats, point négatif : risques d'ONR importants). Possibilités de rendre ses ordres par minitel.

El Mythico

Type de jeu : wargame.

Durée : 30 à 40 tours.

Fréquence des tours : 1 tous les 15 jours.



Prix : 30F le tour (règles du jeu + carte + 3 tours : 100 F).

Nombre de joueurs par partie : 18.

Univers : moderne (guérilla).

But du jeu : être le plus puissant de sa profession.

Nombre de pages des règles : 85 (+ carte couleur).

Nombre de pages des résultats : 4 à 8.

Note : Version à 6 joueurs (durée : entre 15 et 25 tours). Possibilités de scénarios « à la carte ».

Ce jeu reproduit les conflits militaires et politiques dans un petit pays « mythique » situé entre le Nicaragua, le Salvador et le Guatemala. Les joueurs incarnent des guérilleros ou des petits gouverneurs de province. Les combats se déroulent à coups de chars achetés aux grands « blocs » ainsi qu'avec les moyens du bord (assassinat, sabotage, trafic de drogue). Atmosphère sordide et particulièrement propice à la diplomatie, très proche, par le thème, du jeu de plateau Junta. Un peu d'humour en moins, beaucoup de plaisir en plus.

JPC+

Adresse : La Motte aux Rochers BP21, 35190 Quebriac.

Téléphone : 99 68 13 62.

Fax : 99 68 13 69.

Type : professionnel.

Fondée en : novembre 1992.

Nombre de jeux proposés : 4.

Nombre de positions : 120.

Note : Cette jeune société compte rapidement augmenter le nombre de jeux proposés (3 ou 4 sont en préparation).

Quest of the Great Jewels

Type de jeu : wargame.

Durée : entre 20 et 30 tours.

Fréquence des tours : 1 tous les 15 jours.

Prix : non communiqué (environ 30F le tour, règles du jeu : 25 F).

Nombre de joueurs par partie : 12.

Univers : heroic fantasy.

But du jeu : récolter des trésors, conquérir des territoires.

Nombre de pages des règles : 40.

Nombre de pages des résultats : environ 4 recto.

Note : -

Wargame d'heroic fantasy sur carte hexagonale, ce jeu a aussi un petit parfum de « jeu de rôle » puisque vous y incarnez un personnage appartenant à une classe bien précise (parmi quatre). La magie est présente sous la forme de plus de deux cents talismans qui accordent des pouvoirs aussi délirants que puissants (invisibilité, modification de la carte, etc.).

Dragon's Horde II

Type de jeu : jeu d'aventure.

Durée : 18 tours environ.

Fréquence des tours : 1 tous les 15 jours. ▶

Prix : 28 F le tour (règles du jeu : 25 F).
Nombre de joueurs par partie : 14 à 16.
Univers : heroic fantasy.
But du jeu : récolter des trésors, conquérir des territoires.
Nombre de pages des règles : 40 pages illustrées.
Nombre de pages des résultats : 5 à 6 recto.
Note : JPC+ offre gratuitement trois tours de jeu aux débutants (avec une version du jeu légèrement modifiée).

Entre wargame et « jeu de rôle », ce jeu reproduit les combats qui se déroulent sur un continent que les joueurs découvrent au fur et à mesure de leurs explorations. Ils incarnent un magicien qui domine plusieurs cercles de magie et dont la principale occupation est d'être le général d'une armée aussi puissante que cosmopolite (on y retrouve presque toutes les races non humaines des jeux d'heroic fantasy).



Avatar II

Type de jeu : wargame.
Durée : 18 à 20 tours.
Fréquence des tours : 1 tous les 15 jours.
Prix : 395 F la partie (règles du jeu : 25 F).
Nombre de joueurs par partie : 16.
Univers : science-fiction.
But du jeu : variable selon les personnages.
Nombre de pages des règles : 42.
Nombre de pages des résultats : 4 à 8 recto.
Note : Ce jeu (la version « I ») est un des premiers à avoir été commercialisé. Ses règles sont donc tout à fait rodées.

Très proche d'un jeu américain très connu dont il s'inspire, Avatar II est un jeu de conquêtes spatiales dans un monde futuriste. Des empires formés de dizaines de planètes luttent les uns contre les autres avec des vaisseaux spatiaux très puissants. Les ordres à envoyer et les résultats qu'on reçoit étant codés, il est quelquefois difficile de s'y plonger. La grande force de ce jeu vient des nombreux types de personnages que l'on peut incarner et qui ont tous des conditions de victoire différentes (le marchand doit transporter des matières premières, l'empereur doit contrôler des planètes, etc.).

Synaps

Type de jeu : wargame.
Durée : 15 à 16 tours.
Fréquence des tours : 1 tous les 15 jours.
Prix : 325 F la partie (règles du jeu : 25 F).
Nombre de joueurs par partie : 16.
Univers : science-fiction.
But du jeu : développer son « cerveau » et conquérir des planètes.
Nombre de pages des règles : 60.
Nombre de pages des résultats : 4 à 8 recto.
Note : -
 Chaque joueur incarne un cerveau flottant dans l'espace qui doit conquérir des planètes pour se développer. Le tout est assez délirant et les nombreux objets qui traînent ça et là ont des noms aussi étranges (Vibromaster, Visoskope R.) que leurs effets. Les ordres sont codés de la même façon que ceux d'Avatar II, et il vaut mieux être un habitué des JPC avant de se lancer dans cette expérience très... psychédélique.

DÉLIRES

Adresse : 58 avenue de Wagram, 75017 Paris.
Téléphone : -
Fax : 43 80 01 60.
Type : professionnel.
Fondée en : septembre 1992.
Nombre de jeux proposés : 1.
Nombre de positions : 1100 (700 réguliers).
Note : nouveau jeu à venir.

Quest

Type de jeu : jeu d'aventure.
Durée : infinie.
Fréquence des tours : 1 tous les 10 -15 jours.
Prix : 23 F le tour (règles du jeu : gratuites).
Nombre de joueurs par partie : infini (1000 par continent).
Univers : heroic fantasy.
But du jeu : vivre de palpitantes aventures.
Nombre de pages des règles : 30.
Nombre de pages des résultats : 6 à 7 recto.
Note : édition d'un zine par continent (toutes les six semaines).

Ce jeu se rapproche beaucoup des « jeux de rôle » informatiques (genre Eye of the Beholder ou la série des Ultima) avec, en plus, la possibilité de rencontrer des dizaines de groupes incarnés par d'autres joueurs et avec lesquels vous pouvez vous battre, vous allier ou tout simplement échanger des informations. Ça ne remplace pas un bon petit jeu de rôle sur table, mais c'est tout de même passionnant et largement supérieur à tous les jeux informatiques sortis à ce jour.

STYRAX CORP.

Adresse : Richard Piedel, 193 bd de l'Égalité, 59200 Tourcoing.
Téléphone : -
Fax : -
Type : associatif.
Fondée en : -
Nombre de jeux proposés : 1.
Nombre de positions : en test.
Note : Cette petite association ne possède qu'un seul jeu, qui n'est d'ailleurs pas tout à fait terminé. Il m'a semblé assez original pour être inclus dans ce panorama.

GAG (Grands Anciens Galactiques)

Type de jeu : wargame.
Durée : variable.
Fréquence des tours : 1 tous les 15 jours.
Prix : 10 F le tour (règles du jeu : 20 F).
Nombre de joueurs par partie : 20.
Univers : science-fiction.
But du jeu : conquérir la galaxie.
Nombre de pages des règles : 10.
Nombre de pages des résultats : 2 à 5.
Note : version en test actuellement.
 Jeu de science-fiction galactique d'apparence conventionnelle, GAG est original sur plus d'un point : entre autres la carte n'est pas définie au départ mais construite, à l'aide de routes galactiques, par les joueurs eux-mêmes. Vos adversaires pouvant, bien entendu, utiliser les routes que vous venez de créer. Ce jeu mérite que l'on s'y intéresse.



AIMÉE CORPORATION

Adresse : 3 rue Eugène Vallin, 54000 Nancy.
Téléphone : 83 32 11 28.
Fax : -
Type : associatif.
Fondée en : janvier 1993.
Nombre de jeux proposés : 1.
Nombre de positions : 50.
Note : en cours de développement.

Kyf Ball

Type de jeu : sportif.
Durée : infinie (1 match par tour).
Fréquence des tours : 1 tous les 15 jours (ou tous les 9 jours).
Prix : entre 35 et 50 F le tour (règles du jeu + 1 tour : 30 F).
Nombre de joueurs par partie : infini.
Univers : science-fiction.
But du jeu : marquer le plus de buts possible.
Nombre de pages des règles : 20.
Nombre de pages des résultats : 30 à 35.
Note : possibilités d'abonnement (voire de payer en nature).

Basé sur un sport futuriste situé entre le basket et le foot américain, le jeu est très proche de Cyberleague (voir plus loin). On y confectionne avec soin ses robots et on remplit consciencieusement ses feuilles de stratégie. Kyf Ball demande une certaine expérience pour être apprécié à sa juste valeur et il vous faudra quelques matchs avant de mettre au point une équipe et une tactique cohérentes.

PRODUCTIONS ROLAND DANARD

Adresse : 39 avenue Pierre Brossolette, 92120 Montrouge.
Téléphone : 46 56 57 95.
Fax : -
Type : professionnel.
Fondée en : septembre 1987.
Nombre de jeux proposés : 6.
Nombre de positions : 150.
Note : Cette société propose d'excellents jeux très peu connus. N'hésitez pas à vous inscrire, vous serez bien reçus. Possibilité de remise des ordres par minitel.

Hypastia

Type de jeu : wargame.
Durée : environ 20 tours.
Fréquence des tours : 1 tous les 15 jours.
Prix : 300 F la partie (règles du jeu : gratuites).
Nombre de joueurs par partie : jusqu'à 15.
Univers : médiéval.
But du jeu : conquérir des territoires.
Nombre de pages des règles : 15 (format A5).
Nombre de pages des résultats : 6 à 7.
Note : possibilités de parties « club » à 150 F (au minimum 8 positions).
 Hypastia est un jeu de combats et d'alliances dans un univers médiéval pur et dur. Les règles sont très simples, et le thème est très proche du jeu de plateau Fief (on retrouve les pressoirs, les moulins et les différents titres de noblesse). La carte est énorme (275 secteurs) et les tactiques aussi nombreuses que faciles à mettre en place.

Chica-York 1920

Type de jeu : wargame.

Durée : au maximum 35 tours.

Fréquence des tours : 1 tous les 15 jours.

Prix : 375 F la partie ou 25 F par tour (règles du jeu : gratuites).

Nombre de joueurs par partie : jusqu'à 20.

Univers : Prohibition.

But du jeu : prendre le contrôle d'un Chica-York.

Nombre de pages des règles : 20.

Nombre de pages des résultats : 6 à 7.

Note : possibilités de parties « club » à 200 F (8 positions).

Jouez un gang dans une ville fictive des années vingt. Basé sur le même système de jeu qu'Hy-pastia, ce jeu vous permet de racketter, de semer le désordre et surtout d'accumuler de grandes quantités de dollars. Les alliances sont toujours présentes et il vous faudra allier talents tactiques et diplomatiques pour ne pas vous retrouver trop rapidement en bas de l'échelle. Vous pourrez aussi, bien entendu, corrompre les officiels de la ville et même les forces de l'ordre.

Empire stellaire 2.0

Type de jeu : wargame.

Durée : indéfinie.

Fréquence des tours : 1 tous les 15 jours.

Prix : 20 F par tour (règles du jeu : gratuites).

Nombre de joueurs par partie : environ 50.

Univers : science-fiction.

But du jeu : conquérir la galaxie.

Nombre de pages des règles : 10.

Nombre de pages des résultats : 6 à 7.

Note : -

Jeu de conquêtes spatiales simple, au système de jeu éprouvé (la version précédente tourne depuis près de six ans). Ces mécanismes en font un jeu apprécié de tous les amateurs de JPC. Un jeu énorme avec plus de mille planètes à explorer et à conquérir.

Adventurer Kings

Type de jeu : wargame.

Durée : 12 à 15 tours.

Fréquence des tours : 1 tous les 15 jours.

Prix : 25 F par tour (règles du jeu : gratuites).

Nombre de joueurs par partie : 12 (ou plus lors de parties spéciales).

Univers : heroic fantasy.

But du jeu : récolter des trésors, conquérir des territoires.

Nombre de pages des règles : 30.

Nombre de pages des résultats : 8 environ.

Note : Edition d'une carte en couleur à chaque tour, qui décrit les régions explorées par le joueur. Jeu sous licence américaine.

Adventurer Kings est proche de Dragon's Horde II et d'Epic, et remporte un succès énorme aux États-Unis. Les résultats des combats sont décrits en langage courant et pas avec une suite de chiffres comme dans de nombreux autres jeux. Les actions militaires de votre roi devront aller de pair avec les actes glorieux de vos héros.

World Emperor II

Type de jeu : diplomatie.

Durée : 20 à 25 tours.

Fréquence des tours : 1 tous les 15 jours.

Prix : 25 F par tour (règles du jeu : gratuites).

Nombre de joueurs par partie : 25.

Univers : antique-médiéval.

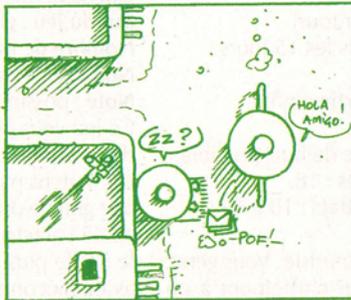
But du jeu : conquérir des territoires.

Nombre de pages des règles : 15.

Nombre de pages des résultats : 4 (+4 feuilles d'ordre).

Note : jeu sous licence australienne.

Jeu de diplomatie pur et dur, World Emperor privilégie en effet ce type de comportement par rapport au combat à outrance (le système est particulièrement simple et sans surprise). La carte et les déplacements sont visibles de tous, ce qui permet d'établir une stratégie à longue échéance. Les empires contrôlés par les joueurs sont directement issus de la Terre et on y trouve de curieuses peuplades (Atlantes, Polynésie, etc.).



Blood, Gore & Guts across the Galaxy

Type de jeu : wargame.

Durée : 30 tours environ.

Fréquence des tours : 1 tous les 15 jours.

Prix : 25 F par tour (règles du jeu : gratuites).

Nombre de joueurs par partie : jusqu'à 50.

Univers : science-fiction.

But du jeu : conquérir la galaxie.

Nombre de pages des règles : 12.

Nombre de pages des résultats : 4 (+4 feuilles d'ordre).

Note : jeu sous licence australienne.

BGG across the Galaxy décrit la conquête spatiale de nombreux empereurs en herbe. Les types de vaisseaux sont nombreux et la colonisation des planètes n'est pas seulement une question de contrôle militaire. Il faut amener des colons, industrialiser la planète et la rendre habitable. Du travail en perspective (il existe environ quatre cents planètes à coloniser).

COMA

Adresse : 3 bd Clémenceau, 49100 Angers.

Téléphone : 41 81 00 83.

Fax : -

Type : associatif.

Fondée en : ?

Nombre de jeux proposés : 1.

Nombre de positions : ?

Note : Je n'ai pas réussi à obtenir un contact téléphonique avec cette association. Mes remarques sur le jeu seront donc très vagues. A vous de leur écrire pour obtenir des informations.

Epic

Type de jeu : jeu d'aventure.

Durée : illimitée.

Fréquence des tours : ?

Prix : ?

Nombre de joueurs par partie : ?

Univers : heroic fantasy.

But du jeu : récolter des trésors, conquérir des territoires.

Nombre de pages des règles : 60.

Nombre de pages des résultats : ?

Note : -

Jeu d'aventure apparenté à Dragon's Hordes et à Adventurer Kings, Epic est un jeu complet et relativement complexe. La règle est riche et élaborée.

A noter que ce jeu d'origine américaine fonctionne très bien dans son pays d'origine et que son succès en France n'est pas encore celui qu'il mérite.

Sa durée illimitée le rend très proche du célèbre jeu Tribes of Crane.

MCR

Adresse : Marie-Claude Gordi et Rémi Pelletier, 14 square Baudelaire, 78760 Jouars-Pontchartrain.

Téléphone : 34 89 85 42.

Fax : -

Type : associatif.

Fondée en : fin 87.

Nombre de jeux proposés : 1.

Nombre de positions : 4.

Note : possibilité de remise des ordres par minitel (avec réduction sur les prix).

Shaddam

Type de jeu : wargame.

Durée : 54 tours environ.

Fréquence des tours : 1 tous les 10 jours.

Prix : 16 F par tour (règles du jeu et inscription : 50 F).

Nombre de joueurs par partie : 24 à 30.

Univers : science-fiction.

But du jeu : conquérir la galaxie.

Nombre de pages des règles : 9.

Nombre de pages des résultats : 2.

Note : -

Jeu « ancien » (et donc sérieusement testé) très proche d'Avatar II, Shaddam est un jeu de conquêtes et de guerres spatiales. Le jeu se déroule sur une matrice de 25 cases sur 25 où l'on peut découvrir, explorer et conquérir environ deux cents planètes. Ce jeu est l'un des plus longs de tous ceux qui sont arbitrés en France mais la durée entre chaque tour (10 jours) permet de finir une partie en un temps relativement raisonnable.

SAM PRODUCTIONS

Adresse : BP 13, 75261 Paris Cedex 6.
Téléphone : 43 54 45 97.
Fax : -
Type : professionnel.
Fondée en : juillet 1992.
Nombre de jeux proposés : 1.
Nombre de positions : 250.
Note : un autre jeu en préparation.

Arena

Type de jeu : jeu de plateau.
Durée : infinie (5 combats par tour).
Fréquence des tours : 1 tous les 15 jours.
Prix : 50 F par tour (règles du jeu : gratuites).
Nombre de joueurs par partie : 30.
Univers : heroic fantasy.
But du jeu : gagner tous les combats.
Nombre de pages des règles : 20.
Nombre de pages des résultats : 18.
Note : -
Sur le même thème que le très célèbre Duelmaster, Arena est une simulation de combats d'arène dans un monde d'heroic fantasy. Vous suivez l'évolution de cinq gladiateurs dans les combats qui vont les mener à la gloire... Ou à la mort. Ce jeu prend aussi en compte tout ce qui se passe en dehors des combats (entraînement, expérience, etc.).

KORUM

Adresse : 8/10 place de l'Europe, 94220 Charanton.
Téléphone : 48 93 75 62.
Fax : -
Type : professionnel.
Fondée en : non communiqué.
Nombre de jeux proposés : 3.
Nombre de positions : non communiqué.
Note : -

Légendes viking

Type de jeu : wargame.
Durée : variable.
Fréquence des tours : 1 tous les 21 jours.
Prix : environ 45 F par tour.
Nombre de joueurs par partie : entre 25 et 100.
Univers : médiéval.
But du jeu : exploration et course à la gloire.
Nombre de pages des règles : non communiqué.
Nombre de pages des résultats : variable.
Note : -
Légendes viking est un superbe jeu de conquêtes et de diplomatie. Les règles sont livrées dans une carte hexagonale en couleur qui reproduit les divers pays que votre clan viking pourra explorer. Déjà chroniqué dans Casus Belli, je vous conseille de lire l'article qui s'y rapporte dans le numéro 63.

Nemak

Type de jeu : wargame.
Durée : infinie.
Fréquence des tours : 1 tous les 15 jours.
Prix : environ 25 F par tour.
Nombre de joueurs par partie : infini.

Univers : science-fiction.
But du jeu : conquérir la galaxie.
Nombre de pages des règles : non communiqué.
Nombre de pages des résultats : variable.
Note : édition d'un fanzine mensuel traitant du jeu (5 F par numéro); jeu en constante évolution.

Le principal intérêt de Nemak est qu'il se modifie au cours de la partie. Plus le programme s'étoffe, plus les possibilités offertes aux joueurs sont importantes. Vous pouvez donc bénéficier des dernières améliorations sans avoir besoin de commencer une nouvelle partie. Le thème du jeu est la conquête d'une étoile qui rapporte de nombreux pouvoirs et dont le nom est Nemak. Aucun joueur n'est encore parvenu à la conquérir...

Cyberleague

Type de jeu : sportif.
Durée : infinie (1 match par tour).
Fréquence des tours : 1 tous les 15 jours.
Prix : environ 40 F par tour
Nombre de joueurs par partie : infini.
Univers : science-fiction.
But du jeu : marquer le plus de buts possible.
Nombre de pages des règles : 18.
Nombre de pages des résultats : 10 à 12.
Note : -
Jeu de simulation sportive futuriste. Vous gérez une équipe de cyborgs qui participent à un sport aussi violent que spectaculaire. Pour plus de renseignements, lisez la Tête d'affiche réalisée dans le numéro 75 de Casus Belli.

LAURENT MILLARD

Adresse : 11 rue Viollet-le-Duc, 54710 Ludres.
Téléphone : 83 26 36 83.
Fax : -
Type : associatif.
Fondée en : non communiqué.
Nombre de jeux proposés : 1.
Nombre de positions : non communiqué.
Note : -

Odyssée galactique

Type de jeu : wargame.
Durée : environ 20 tours.
Fréquence des tours : non communiqué.
Prix : non communiqué.
Nombre de joueurs par partie : 12 environ.
Univers : science-fiction.
But du jeu : conquérir la galaxie.
Nombre de pages des règles : 4.
Nombre de pages des résultats : 2 à 3.
Note : Aucun contact précis n'ayant été pris avec le créateur, vérifiez par vous-même le bon déroulement du jeu avant de vous inscrire. Ce jeu aux règles sympathiques et très simples permet des parties passionnantes, riches en rebondissements. Les joueurs disposent d'un pouvoir unique et caché qui affecte directement les tactiques à employer pour gagner (un pouvoir permet même de modifier la position d'une étoile pendant le jeu).



SAVA VALSER

Adresse : Pascal Spitaels, 105 rue Irma Fiévez, 7021 Avre, Belgique.
Téléphone : (19) 32 65 87 15 93.
Fax : -
Type : professionnel.
Fondée en : 1992.
Nombre de jeux proposés : 2.
Nombre de positions : 70.

Note : possibilité de remise des ordres par téléphone.

Football Champions

Type de jeu : sportif.
Durée : infinie (38 tours par saison).
Fréquence des tours : 1 tous les 15 jours.
Prix : 60 FF par tour (règles du jeu + 2 tours : gratuit).
Nombre de joueurs par partie : 65 (répartis en quatre divisions).
Univers : football.
But du jeu : gagner le championnat.
Nombre de pages des règles : 20.
Nombre de pages des résultats : environ 15.
Note : possibilité de gagner des tours gratuits. Ce jeu vous place dans la peau de l'entraîneur d'une équipe de football. Les tours sont longs (2 à 4 matchs par tour) et les joueurs décrits avec une grande précision (chacun est défini par plus de 25 caractéristiques). C'est sans aucun doute le jeu le plus réaliste créé sur ce thème; il est assez méconnu et mérite pourtant que l'on s'y intéresse.

Notons aussi l'existence de trois autres jeux qui n'ont pas été testés pour diverses raisons (arbitres impossibles à contacter ou trop occupés, jeu en cours de développement, etc.) : Basket Ball, Pacifia, Yuks, Germinator et Hiti Retourner Maison. Nous vous en reparlerons lorsque la situation sera éclaircie.



Quel jeu pour qui

A mon humble avis, un joueur voulant s'initier aux jeux par correspondance devra se tourner vers Quest, Mecha-Tech ou Dragon's Horde. Les férus du genre devront essayer World Conquest, Avatar, Shaddam et El Mythico. Tous ceux qui adorent les simulations sportives devront obligatoirement (attention : j'ai les noms!) s'inscrire à Football Champions. Pour le reste, c'est vous qui voyez.

Croc
illustration : Didier Guiserix

J P C
JEU PAR CORRESPONDANCE ARBITRÉ PAR ORDINATEUR

NEMAK ETOILE IMPERIALE

Vous êtes un commandant de flotte stellaire au sein d'une immense galaxie. Déjà plus de 500 joueurs.

LEGENDE VIKING

Nouvelle version. Devenez Chef de clan Viking et... combats, découvertes, trocs, pillages... seront votre lot quotidien pour devenir le plus glorieux.

CYBER LEAGUE

Entraînez et dirigez une équipe de Cyborgs au sein de la CYBER LEAGUE : jeu violent comprenant greffes, coups sanglants, tactiques... (championnat et coupes).

PENALTY

Nouveau. Jeu facile d'accès dans lequel vous gérez une équipe de football.

Pour recevoir une documentation gratuite et les bulletins d'inscriptions, renvoyez-nous vos nom, prénom et adresse à :

KORUM

8/10, Place de l'Europe 94220 CHARENTON
Tél. (1) 48.93.75.62.

GRATUIT - GRATUIT - GRATUIT - GRATUIT - GRATUIT - GRATUIT - GRATUIT

MECHA-TECH

Le Premier jeu de Combats de Robots par correspondance géré par ordinateur

- Oui, je désire recevoir **gratuitement*** les règles de *Mécha-Tech*, je désire créer mon Pilote et jouer **gratuitement*** durant un tour de jeu.
- Non, je ne veux pas jouer, ni créer de Pilote. Mais je désire recevoir **gratuitement*** les règles de *Mécha-Tech*.

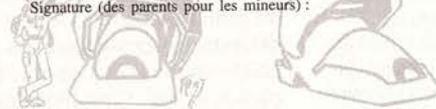
Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

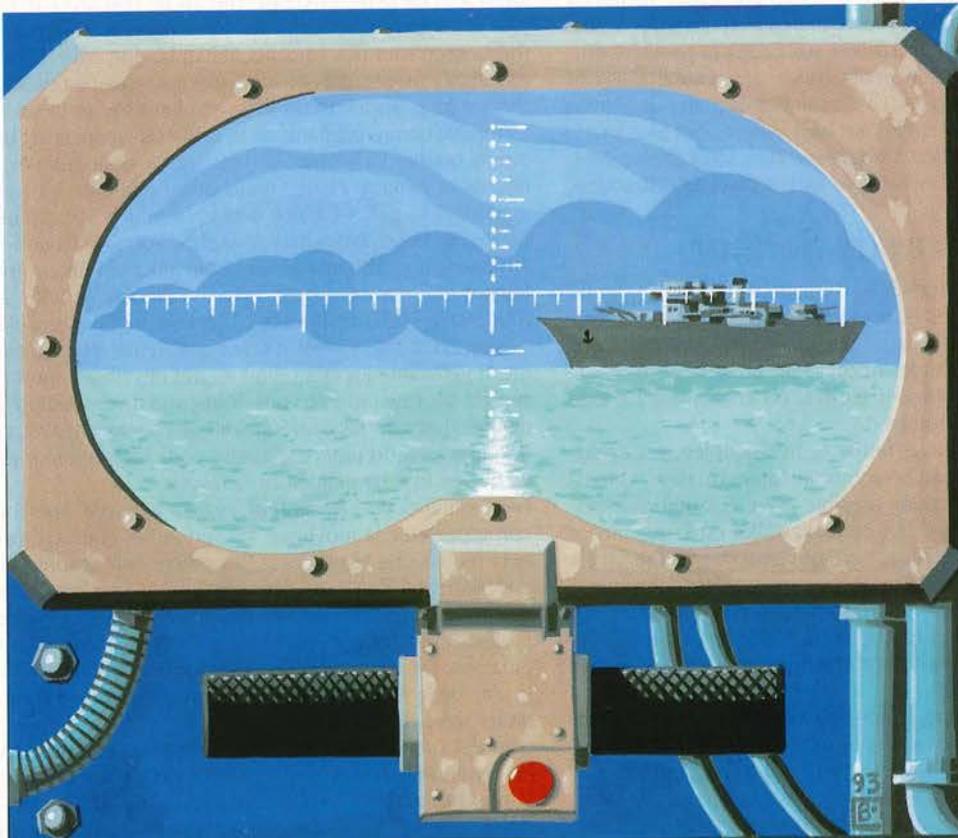
Je possède déjà un compte chez PBM Komett que je vous indique ici :

Signature (des parents pour les mineurs) :



Bulletin à renvoyer à : **PBM Komett, 5, rue de Lesseps, 75020 Paris**
Tél. : (1) 44 64 95 35
Fax : (1) 43 71 54 89

* Offre promotionnelle, valable durant toute l'année 1993, limitée à un seul pilote par personne.



- 0 à 4** Vit. moteur
- T** virer à tribord
- B** virer à babord
- P** en plongée !
- S** faire surface
- Z** zoom
- ?** Inventaire
- ENVOI** envoyer un message à tous
- FR** Fréquence secrète
- F** feu torpille
- M** feu missile
- C** feu canon
- L** Largage mines

1,27 FTTC/m

3 6 1 5 C A S U S

mot-clé UB U-BOOT



Notre visite de Paorn, le monde aux quatre empires, se poursuit.
Sujet du jour : le Salthar, un royaume paranoïaque,
coincé entre trois puissants voisins.

Il est important d'avoir lu les premiers épisodes
de notre guide touristique (CB n° 74 et 75),
et d'avoir les cartes du pays sous les yeux.

Lettre du Bailli de Valjia (Rittmark) au chancelier Eyvrin

« Je dois vous informer que la guerre a repris entre le baron Forst de Château-Althang et le baron Rovitz de Château-Noika. La querelle repose sur le vol supposé d'un troupeau de moutons et le meurtre d'un berger au service du baron Rovitz par des gens du baron Forst. La guerre fait rage depuis une semaine à présent, sans avantage décisif pour l'un des deux camps. Mes émissaires ont été poliment mais fermement éconduits et mes appels à la paix n'ont pas été entendus.

Je pourrais faire appel au régiment d'infanterie lourde en garnison à Hochdal, voire aux rangers de Laëfin dont on m'a signalé la présence à proximité du mont Kortul, mais le temps que sire Philémonte donne son accord, que ces troupes se mettent en branle et arrivent sur place, la guerre risque de s'être éteinte d'elle-même. Au pire, les belligérants se retrancheraient dans leurs châteaux respectifs, immobilisant des unités royales à un endroit où leur utilité stratégique n'est pas démontrée.

Je préconise donc, à moins que la guerre ne s'étende aux seigneuries voisines, de laisser le conflit périliter de lui-même et d'infliger aux barons révoltés une forte amende pour avoir défié l'autorité royale. Les pertes qu'ils auront l'un et l'autre subies ne leur permettront pas de faire cette fois obstacle à la justice royale... »

La méfiance malade de ses habitants, le caractère tatillon de son administration et un relief tourmenté font du Salthar une région peu attirante. Pourtant, c'est là que naissent la plupart des grands fleuves de Paorn, tandis que les riantes prairies d'Arbenfeld font oublier l'austérité des montagnes Noires. Terre de contraste, le Salthar est également celle de toutes les aventures.

Il y a bien longtemps...

Les bardes saltharites racontent qu'au temps des dieux, les géants Bolbom et Golbag se disputèrent Paorn. Afin de délimiter les possessions de chacun, Bolbom traça de la pointe de son épée une frontière divisant les terres en deux parties égales. C'est ainsi que naquit le fleuve Linamaz. Bolbom s'attribua l'est et proposa l'ouest à Golbag qui n'y vit aucun inconvénient. Mais Gurlu, le maître des lutins, animé d'une perversité maligne, s'empressa de semer la discorde en montrant à chacun des deux géants la mauvaise qualité des terres qu'ils s'étaient l'un l'autre attribués. Bolbom et Golbag débattirent donc des avantages et défauts de leurs possessions respectives, mais sans parvenir à s'accorder, car au moindre signe d'entente, Gurlu instillait à nouveau le doute dans leurs cerveaux épais. Le temps passa. Hommes, non-humains, animaux et créatures monstrueuses firent leur apparition sur Paorn et proliférèrent. Des royaumes naquirent et disparurent dans l'oubli. Puis vint l'ère des quatre empires. La plupart des habitants de Salthar sont persuadés que sur le plus haut sommet des Sinisterias, Gurlu poursuit son jeu. Dans le secret de leurs chaumières, ils prient pour qu'il ne se lasse jamais de cette distraction.

Les provinces du Salthar

Le Salthar cultive une réelle diversité de paysages... et de climats. Les plaines et les sommets peu élevés du Rittmark sont souvent balayés par un violent vent d'est. Les pluies abondantes et les nuages bas, arrêtés par les hauts sommets des montagnes Noires, contribuent à l'image d'une « terre des brumes ».

La vallée du Linamaz, fertile et très peuplée, est également le principal axe de communication du pays. La culture intensive est rendue possible grâce aux limons déposés par le fleuve lors de ses crues. La vallée est fréquemment parcourue par un vent du nord qui peut être violent. Il est appelé « Gurlu », en l'honneur du maître des Lutins, car il est, tout comme lui, imprévisible. Tantôt il apporte des nuages de neige, ou des bouffées d'odeurs pestilentielles d'au-delà des Sinisterias, tantôt il disperse les nuées, faisant place au beau soleil.

La capitale, Kronberg, borde l'extrémité nord de l'imposant lac de Kruth, dont les eaux poissonneuses nourrissent la population de la vallée. Le voyageur est souvent surpris par les dimensions relativement modestes et le mauvais agencement de la cité royale. S'y promener est rarement une partie de plaisir tant les rues sont étroites et fangeuses, sans compter les embarras dus à l'afflux de chariots, calèches et chaises à porteurs. Des lois strictes régissant la circulation et prévoyant l'élargissement de certaines artères

seraient à l'étude. Une petite île fait face au port de la capitale. Un noir donjon y dresse sa silhouette sinistre, et l'accès en est interdit. Il ne viendrait à personne l'idée de transgresser cette loi, car le donjon est le siège saltharite de l'Arcania, la police magique. Les hurlements qui en émanent certaines nuits suffisent à dissuader les plus aventureux... La cour quitte rarement le palais royal, dont la masse imposante et puissamment fortifiée domine la cité depuis la colline du Haut Kronberg. A la belle saison, le roi Drogon quitte la touffeur de son palais et va chercher un peu de fraîcheur dans sa résidence d'été, située près de Drax.

Les montagnes encadrant la vallée du Linamaz grimpent à près de 3000 mètres. Elles sont exploitées pour leurs riches minerais et l'on y trouve de nombreuses colonies naines qui y travaillent, pour certaines, sous contrôle militaire.

En Arbenfeld, tout est beaucoup plus agréable. Les hautes montagnes laissent place à des prairies vallonnées où chantent rivières et ruisseaux. Le soleil est plus présent que dans le reste du Salthar, et n'était la proximité menaçante de la Burgonnie, la vie y serait douce.

Cette diversité se retrouve également dans le comportement et le mode de vie des Saltharites. Les habitants du Rittmark sont naturellement tournés vers la Tsovaranie, avec laquelle ils ont de fructueux échanges commerciaux. Les Rittmarkiens sont de taille moyenne, blonds de poil, avec le teint pâle et les pommettes saillantes. Par rapport aux normes saltharites, ce sont des gens accueillants, durs à la tâche et davantage préoccupés de leurs élevages que de politique. Ils sont attachés à leur honneur et plutôt susceptibles.

La réputation des habitants de la vallée du Linamaz est bien moins bonne. La plupart de ceux qui les ont côtoyés les décrivent comme étant « maussades, méfiants à l'extrême, âpres au gain » (Scifion de Tambersculle : *Les peuples de Paorn*). Poursuivons avec le sage Scifion : « A l'égard des étrangers, les habitants de Kronberg affichent un comportement qui leur est propre, appelé *coldochure*. » Il s'agit d'un terme saltharite intraduisible, exprimant une vigilance soupçonneuse teintée d'une mystérieuse réserve, comme si votre interlocuteur était au fait des plus importants secrets du royaume et vous soupçonnait de vouloir les dérober. Dans les faits, un Saltharite se comportant avec *coldochure* a l'air d'un conspirateur particulièrement retors, ce qui est loin de plaider en sa faveur.

Les habitants de l'Arbenfeld, région agricole, sont plus corpulents que la moyenne. Ils portent les cheveux longs et la moustache tombante. On exagère leur accent particulièrement traînant qui suscite les moqueries des Saltharites du centre et de l'ouest. Le Rittmark et surtout l'Arbenfeld sont plus ouverts au commerce que la province du Linamaz. Les autorités y sont parfois moins exigeantes sur le plan de la réglementation, notamment en ce qui concerne les titres de déambulation.

L'un des problèmes majeurs du Salthar est celui des axes de communication. Chaque province est isolée des autres par les montagnes Noires, dont la taille ne facilite pas les déplacements. A titre d'exemple, la seule voie de communication entre la vallée du Linamaz et le Haut-Melkiar passe par le col d'Orkhot. Le problème est pratiquement similaire à l'ouest, avec le Rittmark. La plupart du temps, il faut se contenter de chemins muletiers, difficiles à em-



INSTANTANÉS

Le bailli de Helz a des problèmes

Pauvre bailli ! C'est pourtant un homme intègre mais rien ne va dans son bailliage. Les seigneurs mettent son autorité en cause, ses propres troupes grommellent et l'ennemi burgon n'est pas loin. Il engage les aventuriers en qualité d'espions, afin que ceux-ci, sous la couverture de marchands ambulants, enquêtent discrètement et découvrent la source des troubles. Ils sont nombreux : le fidèle lieutenant du bailli est en fait un affreux prévaricateur qui détourne les aliments destinés aux soldats royaux et envoi des espions semer le trouble dans l'esprit des seigneurs voisins. Les aventuriers devront accumuler des charges contre lui afin que le bailli puisse arrêter celui qui brigue son poste.

L'auberge saltharite

Les aventuriers sont employés par le bailli de Helz, reconnaissant, afin d'aller prendre livraison d'une cassette à l'auberge du Nain de Fer, dans les montagnes Noires. Le voyage se déroule dans des conditions climatiques épouvantables. Une fois à l'auberge, nos amis sont bientôt bloqués par une tempête de neige. Ils ne tardent pas à localiser leur contact, mais outre les congères qui rendent tout déplacement impossible, ils doivent faire face à un autre problème : l'auberge est truffée d'espions tsovriens, althusiens, burgons, ainsi que des membres de la rülli, de l'arcania (et peut-être même Flèche d'Argent). Comment se faire remettre discrètement le coffret, comment le conserver et éviter les pièges nocturnes ? Et au fait... que contient ce coffret si important ?

La licorne blanche

Le bailli Bovetz du Sud-Rittmark est ivre de colère. Son cheval préféré, un étalon qui était en cours de dressage a échappé à la surveillance de ses palefreniers et s'est échappé en direction du sud. Forte récompense à qui le trouvera ! Les aventuriers vont donc s'enfoncer dans cette région mystérieuse qu'est la Cicatrice, peuplée de créatures étranges et riche en mystères. Ils découvriront bientôt que l'étalon est à présent inséparable d'une superbe licorne blanche. Est-il bien raisonnable de séparer un couple d'amoureux ?

prunter et menacés par les éboulements, les avalanches, les torrents de boue. Une rumeur veut que l'armée saltharite possède des itinéraires secrets comportant d'étonnants raccourcis, mais cela n'a pas été vérifié. Il semblerait par contre qu'il faille accorder davantage de crédit à l'information selon laquelle il existerait un canal souterrain navigable reliant le Linamaz au lac d'Artweiler, via la rivière Artwill. Ce canal coulerait en partie sous les montagnes Noires et serait totalement sous contrôle militaire. Il expliquerait la rapidité de l'intervention des troupes cantonnées à Drax, lors de la révolte starovienne, sous le règne de Folroï le Goutteux.

Le Haut-Melkiar, également appelé « Melkiar mouvant » en raison de l'imprécision de ses frontières et, dans certains cas, de la particularité de son statut juridique, est un bailliage à part. Conquis sur la Burgonie à l'issue des guerres de Strash le Cruel, il conserve, malgré les pressions de l'administration de Kronberg, nombre de particularités.

Ses habitants ont gardé des coutumes burgonnes. Ils parlent indifféremment le saltharite, le burgon ou le melkien, patois dérivé du burgon. Strash l'ayant exterminée, il n'existe plus de noblesse locale. Les fiefs du Haut-Melkiar reviennent donc à des cadets de famille dont la fidélité au trône est la principale qualité. Selon la manière dont ils gèrent leurs domaines, ils vivent plus ou moins longtemps. Il semblerait que les habitants du Haut-Melkiar aient emprunté à leurs voisins orientaux la pratique des « accidents ».

De surcroît, le Haut-Melkiar a une frontière commune avec la Reïpublica Palana. Les relations entre les deux territoires sont ambiguës, formées d'un mélange d'attraction et de répulsion. En théorie, les Haut-Melkiens ne peuvent qu'être séduits par l'harmonie apparente de la Reïpublica, qui pourrait être par ailleurs une alternative à l'occupation saltharite ou à la réintégration burgonne. Un groupe semi-clandestin pêche d'ailleurs ce rattachement. Il existe malheureusement un revers à cette belle médaille. En effet, le Collège de Paladine est plus que tenté d'utiliser le statut mouvant du Haut-Melkiar et l'instabilité qui caractérise ce territoire pour en faire le siège de ses intrigues. Il arrive ainsi que des personnalités de la Reïpublica soient retrouvées assassinées de l'autre côté de la frontière, au grand dam du bailli saltharite. La Reïpublica Palana est ainsi perçue comme une enclave étrange, intéressante mais grouillante d'espions de diverses nationalités. L'expression « Il vient de Paladine », passée dans le langage courant, signifie que la

personne dont on parle n'est peut-être pas aussi fiable qu'il y paraît.

C'est sans doute l'une des raisons pour lesquelles le pouvoir royal entretient d'importantes forces armées au seuil du Haut-Melkiar. Ce sont pour l'essentiel des mercenaires du Rittmark. A la sortie du col d'Orkhot se trouve la forteresse de Kharzabûl. Elle verrouille l'accès à la vallée du Linamaz et sert de garnison à deux unités d'élite de l'armée saltharite : les Chevaliers de fer de Mendell et le 7^e Tranche-Col de Zamrak, une unité de combattants nains particulièrement redoutée. Leur présence aux frontières du Haut-Melkiar a jusqu'à présent découragé toutes les velléités burgonnes.

Les relations sont bien moins tendues avec les Libres Forestiers de **Baomwalth**. Ceux-ci forment une communauté autonome, vivant au nord-est de l'Arbenfeld, au sein d'une forêt impénétrable. Le Salthar ayant toujours répugné à engager une guerre de conquête dans cet environnement hostile, il a préféré signer un traité d'amitié et d'assistance éternelles avec les Libres Forestiers. On sait peu de choses à leur propos. Certains vivent en communautés établies dans des clairières, d'autres sont nomades. Les gours, certains Libres Forestiers vivant seuls, auraient le pouvoir de se transformer en animaux. La capitale de Baomwalth, si tant est que ce terme ait un sens dans la grande forêt, serait une ville en altitude, composée de plates-formes construites dans les fourches d'arbres géants. Il semble que le gouvernement soit assuré par un conseil de sages, ne se réunissant qu'en cas de crise.

Au sud-ouest du Salthar, se trouvent deux régions reculées et particulièrement inhospitalières : la Grande Cicatrice et le Sud-Rittmark. Ces régions au relief tourmenté, appelées « **les Terres sombres** », sont particulièrement mal connues et ne relèvent d'aucun bailliage ni seigneurie. Selon les rumeurs, elles regorgent de créatures malfaisantes ou au contraire de choses merveilleuses ; affirmations difficilement vérifiables à moins de se rendre sur place... ce qui relève de la folie. Les légendes parlent de châteaux suspendus dans le ciel, de lueurs éternelles, de géants de métal et de peuples secrets, ignorés même des plus anciens grimoires du palais de Kronberg.

Il est certain, en revanche, que la périphérie de ces régions est peuplée par des tribus de créatures non humaines belliqueuses. Ces créatures effroyables semblent elles-mêmes terrifiées par quelque chose ou quelqu'un vivant au cœur

Extrait de Salthar : ébauche d'une société idéale ? par Ermold le Noir

« Sous le règne de Folroï le Goutteux, les Burgons décidèrent de s'emparer du Haut-Melkiar, au cours d'une campagne-éclair basée sur l'effet de surprise. Folroï étant réputé pour son indécision, la riposte saltharite serait sans doute lente à venir, et le temps que l'ost royal ne passe le col d'Orkhot, il ne pourrait que constater le retour du Haut-Melkiar dans le giron burgon. Des plans furent établis en grand secret. Les mouvements de troupes furent effectués de nuit et sans tapage, et finalement, l'armée burgonne fut dissimulée à la frontière du Haut-Melkiar, prête à fondre sur sa proie. La veille de l'attaque surprise, un prisonnier burgon libéré des geôles de Helz se présenta dans la grange qui servait de quartier général secret à l'état-major burgon. Il tendit au connétable un parchemin qu'on lui avait remis à Helz, au moment de sa libération. C'était la copie très exacte des préparatifs d'invasion du Haut-Melkiar, comportant le positionnement des différents corps d'armée et les axes d'attaque. Ce plan était annoté d'une main ironique par le connétable du Salthar qui soulignait çà et là quelques erreurs stratégiques. L'état-major burgon n'était pas encore remis de sa stupeur qu'un violent incendie éclatait plus au nord, à l'endroit où était dissimulée la majorité de sa cavalerie, entraînant une indescriptible panique. Le projet d'invasion du Haut-Melkiar fut abandonné et le Burgon, suspecté d'être un agent triple, fut empalé malgré ses protestations véhémentes. Il s'en suivit un climat de suspicion au sein de l'armée burgonne qui entraîna l'arrestation et l'exécution, la plupart du temps infondée, de la moitié de ses officiers supérieurs. L'armée d'Olméria mit longtemps à se remettre de ces purges... »

Extrait de L'Histoire interdite par le moine Kolkhar le Triste

« Olanfer était vénéré au nord-est de l'Arbenfeld. C'était un dieu sourcilieux, qui ne badinait pas avec la moralité. On lui rendait grâce en effectuant près de sept prières journalières et en sacrifiant de jeunes chevreaux. La référence

des Terres sombres, au point qu'elles sont parfois poussées à effectuer des raids dans la partie habitée du Rittmark. La réponse du connétable Philémonte est en général rapide et expéditive. Un corps d'armée saltharite, composé d'un détachement du célèbre 7^e Tranche-Col, de chevaliers locaux et d'une piétaille renforcée de mercenaires tsovranien, extermine les envahisseurs et effectue un prudent nettoyage des abords des Terres sombres. Une colonne du 7^e Tranche-Col effectue parfois un raid en profondeur, mais les observations effectuées au cours de celui-ci restent secrètes, et les nains survivants en reviennent plus sombres et plus berserks que jamais.

Politique intérieure

Le Salthar entretient une armée de taille modeste, ce qui est étrange compte tenu de son agressivité diplomatique. Cette armée est composée de fantassins, de quelques rares unités de cavalerie et d'un embryon d'artillerie naine (bombardes, coulevrines, mortiers). Concentrée autour de Kronberg, en Arbenfeld et dans le Haut-Melkiar, l'armée royale saltharite est réputée pour la discipline, le courage et la férocité de ses combattants.

Mais à côté de cette armée, il existe une multitude de petites troupes dont l'existence plus ou moins saisonnière correspond à des besoins ponctuels. Il s'agit d'unités spécialisées, tels les archers de Baomwalth ou l'infanterie de montagne naine, et bien entendu des garnisons et gens d'armes propres aux seigneurs locaux.

Le Salthar connaît des rivalités seigneuriales et des guerres internes. Les conflits ne sont donc pas rares, ponctués de trêves et de trahisons. Si le pouvoir royal réussit à imposer sa loi dans la vallée du Linamaz, il n'en est pas de même aux marches du royaume, notamment au nord de l'Arbenfeld et dans le duché de Rittmark dont l'honneur des habitants est souvent source de terribles vendetta. La réaction du bailli local est alors à la mesure des forces dont il dispose et de ses talents de négociateur. La plupart du temps, l'impuissance à agir se traduit par une absence de réaction et la guerre s'éteint d'elle-même, vaincue par la mauvaise saison et la pénurie de combattants.

Les espions du roi

Plus que son armée, plus que son relief tourmenté, le véritable atout du Salthar est un réseau d'espions qui n'a pas son pareil sur Paorn. « Rusé comme un espion du Salthar » est un proverbe qui est décliné sous tous les modes dans les autres empires. Nous possédons bien peu de renseignements sur les agents du Salthar, ni sur leurs manières d'opérer. Il semblerait toutefois qu'une partie d'entre eux sillonne le pays, traquant les espions étrangers et notant au passage mille détails concernant les personnalités les plus diverses ou les événements les plus anodins. Une autre partie est implantée dans les empires voisins, communiquant avec Kronberg par les moyens les plus variés : animaux volants, colporteurs, et peut-être même magie (encore que cela reste à démontrer, tant cela impliquerait de choses au niveau du fonctionnement de l'arcania). Les espions saltharites sont virtuellement insoupçonnables. On les trouve dans toutes les couches de la population, certains « dorment » pendant des années, d'autres sont actifs en permanence. Leur efficacité est proverbiale, et il est vrai que le roi Drogon est tenu au courant des moindre faits et gestes de ses voisins. On ignore de quand date la création de cette redoutable armée de l'ombre, ni même qui la commande. Est-ce Korweiss le Sénéchal, chargé des relations avec l'extérieur, ou Eyvrin le Chancelier, ou encore le mystérieux marquis d'O ? Seul le roi Drogon le sait. Il est

probable qu'il existe plusieurs « strates » d'espions. Certains étant recrutés par les baillis directement, d'autres à un niveau plus élevé. La rumeur prétend qu'il existerait dans les montagnes Noires, près de Drax, une école où seraient formés les espions et les soldats chargés d'effectuer des opérations secrètes derrière les lignes ennemies.

Les espions saltharites ne sont toutefois pas infaillibles, et il leur arrive d'être démasqués. Ils se montrent courageux sous la torture et prompts à se donner la mort. La capacité d'un réseau d'espions saltharites à disparaître lorsqu'un des siens est démasqué, puis à se reconstituer un peu plus tard, est proprement stupéfiant.



Les espions saltharites ne vont jamais au secours d'un dignitaire en danger ; seule leur mission compte.

Les religions du Salthar

Le Salthar n'est pas à proprement parler un pays religieux. Il y a peu de philosophes, et l'inclinaison naturelle de ses habitants tend davantage vers la satisfaction des besoins matériels que spirituels.

Il existe une foule de petits cultes locaux, attachés à une divinité tutélaire (le Premier Chêne chez les forestiers, la déesse Cheval chez les cavaliers du Rittmark...). Deux ou trois cultes sont pratiqués à l'échelle de la province : ceux de la déesse Cheval au Rittmark, de la déesse des Sources dans la vallée du Linamaz, et de Gulbön le Prodigue en Arbenfeld. Les temples sont construits grâce aux dons des fidèles, et les membres du culte jouissent d'une relative liberté de pen-

sée. Les grands prêtres sont choisis dans une liste que chaque culte soumet au roi Drogon.

Chose curieuse, dans tout le royaume est célébré Gurlu le maître des lutins, et ce bien qu'aucun temple ni clergé ne lui soit consacré. C'est une sorte de divinité sans représentants, à laquelle les fidèles s'adressent familièrement à tout moment de la journée, souvent pour lui faire part de l'injustice du destin.

Les cultes mineurs se trouvent plutôt dans les villes. Certains d'entre eux sont des émanations directes de la chancellerie saltharite et sont créés de toutes pièces, avec des fortunes diverses, pour contrôler la population. Cette pratique est assez récente et l'on manque d'éléments pour juger de son impact sur les « fidèles », mais elle semble être une alternative intéressante – et anonyme – à la défection de cultes d'État plus anciens, tels celui du Prince Soleil, totalement tombé en désuétude.

Les ennemis du Pouvoir

Une armée crainte, des espions omniprésents et des cultes sous surveillance ne suffisent pas à assurer la sécurité du Salthar, décidément bien convoité. Les portes de chacune des villes du royaume sont ornées d'une plaque de pierre sur laquelle est dessinée la silhouette d'un homme coiffé à la mode burgonne, dont les traits sont typiques d'un Tsovranien et le costume indubitablement celui d'un Althusien. Au-dessus de la silhouette est gravée la sentence : « Attention : il est partout ! »

Ce rappel du danger extérieur omniprésent ne doit pas faire oublier les menaces internes, tout aussi dangereuses.

— **Le culte d'Oombar** est interdit depuis trois siècles, ses membres ayant développé des pouvoirs mentaux dont l'utilisation visait à prendre le contrôle du souverain, pour la plus grande gloire d'Oombar, le Grand Ver. Le culte existe toujours, pratiqué secrètement dans les catacombes de certaines cités. On le dit plus développé dans le Haut-Melkiar, et soutenu par la Reipublica Palana et l'empire d'Althusia, cette dernière affirmation restant à confirmer.

L'arcania s'occupe plus qu'activement de traquer les oombaristes.

— **Flèche d'Argent** est le cauchemar des baillis d'Arbenfeld. C'est un brigand, probablement d'extraction noble (un Robin des Bois, mais en plus « brigand »). La forêt et ses sentiers sont son domaine et il opère en bordure du domaine des Libres Forestiers ainsi que dans les forêts du sud. On l'a même vu opérer pendant un temps dans les forêts du sud-ouest, où il mit en échec les rangers elfes de Laëfin. L'arme favorite de Flèche d'Argent est un arc d'if, mais il est aussi habile à la fronde et à l'épée. Il doit son surnom aux flèches qu'il emploie et qui sont ornées de fils d'argent. Son visage est inconnu, et n'était la signature particulière de ses forfaits, on pourrait douter de son existence. Flèche d'Argent semble bien informé (peut-être utilise-t-il la magie ?) et certains rapports lui attribuent des compagnons de brigandage, au nombre de neuf.

— **La rüll, la mafia naine.** On en parle peu mais elle existe. Elle est surtout présente dans les montagnes Noires, là où les colonies naines sont nombreuses et prospères. Soudés par la loi du silence et une fidélité sans faille, les membres du clan participent activement à l'achat, au transport, au stockage et à la vente de toutes sortes de denrées prohibées : depuis les substances hallucinogènes (lotus noir d'Althusia...), la revente de bombardes de guerre en pièces détachées, en passant par le trafic d'esclaves. Harcelée par les espions royaux, plusieurs fois surprise et défaite par des troupes spéciales, la rüll a toujours su épargner le gros de ses troupes et se faire oublier un temps avant de revenir sur le devant de la scène. La rumeur prétend que le patron en est le noble Khor-Lehon, patriarche des nains de Zeden, mais le fait reste à prouver. Des mauvaises langues rapportent que la rüll aide ponctuellement le pouvoir royal lorsque celui-ci cherche des contacts dans les autres empires, et qu'il existerait une alliance objective entre les deux.

Coutumes saltharites et personnages imaginaires

● **La journée des fous.** Elle se déroule chaque année à Kronberg, au moment du solstice de printemps. À cette occasion, les habitants se costumant et se répandent dans les rues. Tout est permis, à l'exception des crimes de sang. Ce dévouement collectif vise souvent le pouvoir royal et celui des principaux seigneurs, dont les mannequins et effigies connaissent des fortunes diverses.

● **Le fifrelin des bois.** Cette créature mystérieuse hante les bois et forêts du Salthar. On ignore à quoi elle ressemble mais les forestiers lui attribuent tous les malheurs de la vie quotidienne. Elle est censée épier les humains et passer son temps à concevoir divers moyens de leur nuire : enlever les enfants en bas âge, suggérer à des castors de construire un barrage en amont d'un ruisseau d'irrigation, etc. De là, une série d'expressions populaires : il a une tête de fifrelin (le visage de cet homme respire la fourberie), il agit comme un fifrelin (il dissimule ses faits et gestes).



• LÉGENDES

- | | |
|---|---|
| 1 Barrage (et lac) de Linavia (alt.: 1600m) | 14 Faille du Serpent (1600m) |
| 2 Barrage (et lac) de Kruth | 15 Col sans retour (vallée elfe d'Ofea, sans issue) (2200m) |
| 3 Barrage (et lac) de Verd | 16 Col du Miskal (1200m) |
| 4 Barrage (et lac) de Wilsdorf (alt.: 800m; chute 250m) | 17 Col d'Orkhot (1300m) |
| 5 Barrage (et lac) d'Arnifol | 18 Mt Bersek (4500m) |
| 6 Col du Yack noir (1900m) | 19 Mt des Ombres (3600m) |
| 7 Col de la Vengeance (dit aussi Col Sombre) (1600m) | 20 L'homme debout (3000m) |
| 8 Col des Morvians (2000m) | 21 Pic d'Arskunn (4800m) |
| 9 Col d'Arben (ou col des Caravanes) (1200m) | 22 Mt des Ravines chaudes (3200m) |
| 10 Col des Grandes Forêts (1500m) | 23 Mt Diavalan (4500m) |
| 11 Col du Bas-Melkian (900m) | 24 Mt Melk (6300m) |
| 12 Passe de l'Ermite (1000m) | 25 Mt Orkhot (4800m) |
| 13 Passe du Spectre (1300m) | 26 Les Crocs blancs (3800m) |
| | 27 Le Gardien gris (4000m) |
| | 28 Forteresse althusienne de T'rak |
| | 29 Mines burgonnes d'Ezar |

● **Ghùl le moine maudit.** Cet étrange personnage est le héros d'une légende encore vivace en Arbenfeld. Ghùl aurait été jadis un prêtre important, au point de servir d'intermédiaire entre les dieux et les hommes. Mais son orgueil entraîna sa chute dès lors qu'il souhaita lui-même devenir d'essence divine. Il fut aveuglé ; sa main et son pied droits furent tranchés. Depuis, il erre sur les routes du Salthar et d'ailleurs. Sa haute silhouette claudicante, enveloppée d'une robe de bure élimée, hante les cauchemars des voyageurs. On lui prête des pouvoirs divinatoires, mais ses révélations ont la réputation d'être plutôt épouvantables.

Denis Beck
illustration : Thierry Ségur
plan : Guillaume Fournier

Plan du Salthar

à des sacrifices humains semble erronée. Une suite d'étés pluvieux ayant gâché les moissons, les plaintes commencèrent à affluer vers les temples.

Les prêtres locaux imposèrent alors une chasteté absolue à tous leurs fidèles, mais sans grand effet, si ce n'est d'assombrir leur humeur. Sur ces entrefaites, un groupe de moines itinérants aux bedaines rebondies vint à traverser le pays, prêchant l'amour sans entraves, tel qu'il était souhaité par Woof, le dieu Cerf. Woof fit rapidement des adeptes, le nombre de prières quotidiennes étant tombé à deux, et celles-ci se pratiquant essentiellement en duo, entre personnes de sexe différent. La région où le culte s'était le plus implanté bénéficia d'une crue bénéfique qui fertilisa les terres et annonça de belles récoltes. Les temples dédiés à Olanfer furent désertés et l'on ne compta plus les chapelles bâties à la gloire de Woof. La saison suivante, un partage idéal entre pluies et soleil sembla donner raison aux fidèles de Woof, et Olanfer fut définitivement oublié. »

Le barrage de Wilsdorf

Dans notre ancienne rubrique *Bâtisses & Artifices*, des voyageurs venaient raconter et décrire les lieux, les bâtisses, les gens extraordinaires qu'ils rencontraient au cours de leurs pérégrinations. Nous renouons avec cette tradition en présentant le barrage de Wilsdorf, un haut lieu de la stratégie défensive saltharite.

Cet édifice peut être utilisé avec un autre univers que Paorn, à condition d'être un monde médiéval-fantastique.

INSTANTANÉS

● Les aventuriers sont chargés par un espion k'neth d'aller enquêter près des « puits à céréales ». A partir de Solkoon, ils devront remonter le Linamaz, déjouer les pièges du barrage et emprunter les canaux jusqu'aux puits. Un raid nocturne particulièrement délicat à mener !
Que trouveront-ils dans les mystérieux puits ? En fait, sous un mètre de céréales, un faux plancher dissimule une salle remplie d'alambics, de cornues, de fioles, et de tonneaux étiquetés « Algues de fièvre furibonde », « Herbe du riant urticaire », ou encore « Mousse du gargouillement lugubre ». Les feux sont entretenus par deux humains inexpressifs : les collègues de l'espion k'neth, charmés par les 30 nixes (lutins aquatiques) qui travaillent là. La salle du dessous, au niveau de l'eau, abrite un élevage de lamproies.
● Remontant d'Althusia, les aventuriers sont forcés de faire halte à Silneya. Ils feront connaissance de sa population et d'un étrange savant qui prétend chercher en secret un trésor dissimulé sous l'eau dans la cité engloutie... Il proposera aux aventuriers de l'aider à explorer le fond de l'eau à l'aide d'appareils respiratoires rudimentaires. Mais le « savant » n'est-il pas davantage intéressé par le barrage que par le trésor ?
● Une créature volante aux ailes multicolores hante les brumes des chutes Loyolines... Radotage de pêcheurs ou réalité ? En tout cas, la disparition de barques althusiennes et de patrouilles saltharites pousse Tagelberg à entreprendre une action commune avec des notables althusiens afin de résoudre ce mystère. Une « commission d'enquête » bipartite dont nos aventuriers seront les « observateurs neutres » saura-t-elle résoudre ce problème ? Et à propos, quelle est cette créature mystérieuse ?

Historique

Au débouché du lac de Kruth, et jusqu'aux chutes Loyolines qui forment la frontière sud du Salthar, le Linamaz s'engage dans une série de défilés rocheux resserrés qui lui font prendre de la vitesse. Jadis, il débouchait avec une violence inouïe des Portes des Géants et tombait avec fracas dans le lac de Solkoon, avant de poursuivre furieusement sa route en direction de la mer. Certaines années, lorsque l'enneigement avait été important et que la fonte des neiges survenait brusquement, le Linamaz se transformait en un tueur impitoyable. Ses eaux gonflées des multiples torrents de montagne faisaient déborder le lac de Solkoon et inondaient la ville du même nom. L'empire d'Althusia connaissait alors de nombreux désagréments. Les récoltes étaient perdues, les cités de Solkoon, Klade et Soodia ravagées. Leurs habitants étaient contraints de tout rebâtir, une fois de plus. Du haut de leurs montagnes, les Saltharites ricanaient et louaient Gurlu pour la bonne farce qu'il venait de jouer aux Althusiens.

Sous le règne de Strash le Cruel, un différend territorial concernant les eaux du lac de Solkoon opposa le Salthar à l'Althusia. La situation militaire n'était guère favorable aux Saltharites : Strash et son demi-frère Vrude le Borgne, occupés à conquérir l'Arbenfeld, n'avaient pas accordé l'attention nécessaire aux rapports de leurs espions faisant état d'une importante concentration militaire k'neth à Solkoon. C'est alors que Gurlu provoqua un soudain radoucissement du climat. Le Linamaz, gonflé par les torrents dévalant des montagnes, sortit de son lit et dévasta les alentours du lac de Solkoon. L'armée k'neth fut balayée comme un fétu de paille, laissant le temps à Vrude de débouler du col d'Orkhot à la tête du 7^e Tranche-Col et de prendre position près des chutes Loyolines. Le Salthar était sauvé, et gloire fut rendue à Gurlu. Cet épisode mit en avant deux points : le problème épineux de la défense de la frontière sud du Salthar, et la nécessité de maîtriser les eaux fougueuses du Linamaz, car la région située entre le lac de Kruth et les chutes Loyolines avait également souffert des inondations.

Revenu victorieux des guerres burgonnes, Strash s'attacha à résoudre ce problème. Il décida la construction de barrages-fortresses le long du Linamaz. Cet ensemble d'ouvrages aurait le double avantage de canaliser les débordements du fleuve et de décourager les tentatives d'agression althusiennes.

Un ouvrage type : le barrage de Wilsdorf

Six ouvrages monumentaux jalonnent le Linamaz, depuis le pic de Kessel jusqu'aux chutes Loyolines. Leur construction débuta sous le règne de Strash et fut achevée sous celui de Korlinn l'Ingénieur, son petit-fils.

Le barrage de Wilsdorf fut le premier d'entre eux à entrer en service. Situé à proximité de la frontière, à quelques milles seulement des Portes des Géants, c'est celui dont la vocation militaire est la plus affirmée. Il fut construit en trois années seulement, et plusieurs architectes se succédèrent sur le chantier. C'est le nain Zerak Khamûl qui traça les plans définitifs, y compris ceux des fortifications.

Le secret fut remarquablement gardé. La région fut déclarée « zone interdite ». La population de la vallée dont les habitations et les terres allaient être inondées fut déplacée « en douceur », parfois jusque dans le Haut-Melkiar.

Le barrage de Wilsdorf est une retenue d'eau importante, couplée avec un ensemble de fortifications militaires, appelé « la ligne Khamûl ». Cette ligne n'est que l'élément avancé d'un système défensif s'étendant en profondeur sur près de 100 milles et six barrages.

Long de 250 mètres et haut de 120, le barrage de Wilsdorf est un ouvrage imposant. Son mode de fonctionnement, bien que rudimentaire par rapport aux barrages plus récents situés en amont du fleuve, lui permet de régler le débit du Linamaz d'une manière très satisfaisante. En cas de guerre entre le Salthar et l'Althusia, sa possession deviendrait un enjeu déterminant. C'est pourquoi les autorités de Kronberg ont veillé à l'inclure dans un corset défensif particulièrement imposant.

1. Le barrage. Le barrage proprement dit est surmonté d'un parapet crénelé. Une tour de garde se dresse tous les 50 mètres et abrite les patrouilles lors des intempéries ou des périodes de repos. A l'extrémité est du barrage se trouve le donjon de Gal-Valor (9). C'est un ouvrage de trois étages, regroupant la capitainerie, les quartiers des officiers et des soldats de la garnison. On prétend qu'il existe des pièces secrètes et un véritable quartier général de campagne sous le donjon, c'est-à-dire à l'intérieur même du barrage.

2. La forteresse de Gal-Bodur. C'est une forteresse imposante, pouvant contenir une garnison de cinq cents hommes environ. C'est le siège du « bailliage austral ». On y trouve donc un état-major au grand complet, ainsi que tous les services nécessaires au bon fonctionnement d'une infrastructure militaire complexe. L'accès à cette place forte est réservé aux soldats saltharites ou, exceptionnellement, à des personnes accréditées par le bailli. Un sentier de montagne truffé de pièges mène au donjon de Karok, à la frontière même de l'Althusia.

3. Les « puits à céréales ». Officiellement, il s'agit d'entrepôts contenant des vivres et des matériaux de première nécessité. Ces entrepôts sont des tours rondes, bien gardées et reliées au Linamaz par des canaux permettant à de petites embarcations d'y accoster. Les espions althusiens sont persuadés que ces entrepôts contiennent des produits hautement toxiques qui, une fois déversés dans le fleuve, pourraient le polluer sur une grande partie de son cours. L'utilisation d'une telle arme, si tant est qu'elle existe vraiment, dévasterait immanquablement le lac de Solkoon et son pourtour. Les rumeurs les plus folles circulent au sujet de ces puits. Ainsi, des rapports prétendent qu'ils abritent des races lacustres étranges que les Saltharites tenteraient d'appivoiser afin d'en faire des combattants ou des espions...

4. La forteresse de Gal-Hamon. Un peu plus petite que celle de Gal-Bodur, elle se dresse sur un éperon rocheux, à l'extrémité est du barrage. Elle abrite une garnison importante, dont un détachement de cavalerie, chargée d'intervenir rapidement sur la frontière en cas de troubles. Gal-Hamon est une forteresse ouverte par laquelle transitent les voyageurs désireux de passer du Salthar en Althusia, et

vice versa. On y trouve des bureaux où accomplir les démarches administratives nécessaires au passage de la frontière ou à la découverte du Salthar. La cour de la forteresse est habituellement fort animée. On y rencontre une population composée non seulement de soldats, mais également de trappeurs, de prospecteurs, d'éclaireurs, ou de commerçants ambulants. Le contraste avec l'austérité de Gal-Bodur est flagrant.

5. Le village de Silneya. Lors de la construction du barrage, la population de la vallée fut déplacée vers l'intérieur du Salthar. Néanmoins, une main d'œuvre importante resta sur place afin d'aider à l'édification de l'ouvrage. Une fois celui-ci terminé, Silneya continua d'abriter une cinquantaine de familles, dont l'activité principale devint la pêche. C'est un village assez désordonné (selon les normes saltharites), et ses habitants sont rudes. Les bagarres sont fréquentes lorsque les soldats de Gal-Hamon descendent écumer les tavernes du petit port. On peut s'interroger sur les raisons qui poussent le bailli à tolérer une telle source de désordre potentiel à proximité d'installations militaires si importantes...

6. La cité engloutie. La cité de Treggel, autrefois prospère, fut engloutie lors de la mise en service du barrage. De nombreuses légendes courent à son sujet. On chuchote que les eaux du Linamz auraient été libérées plus tôt que prévu et que de nombreuses personnes auraient péri noyées. Leurs esprits hanteraient encore le lac de retenue... On parle également de temples secrets et de trésors cachés.

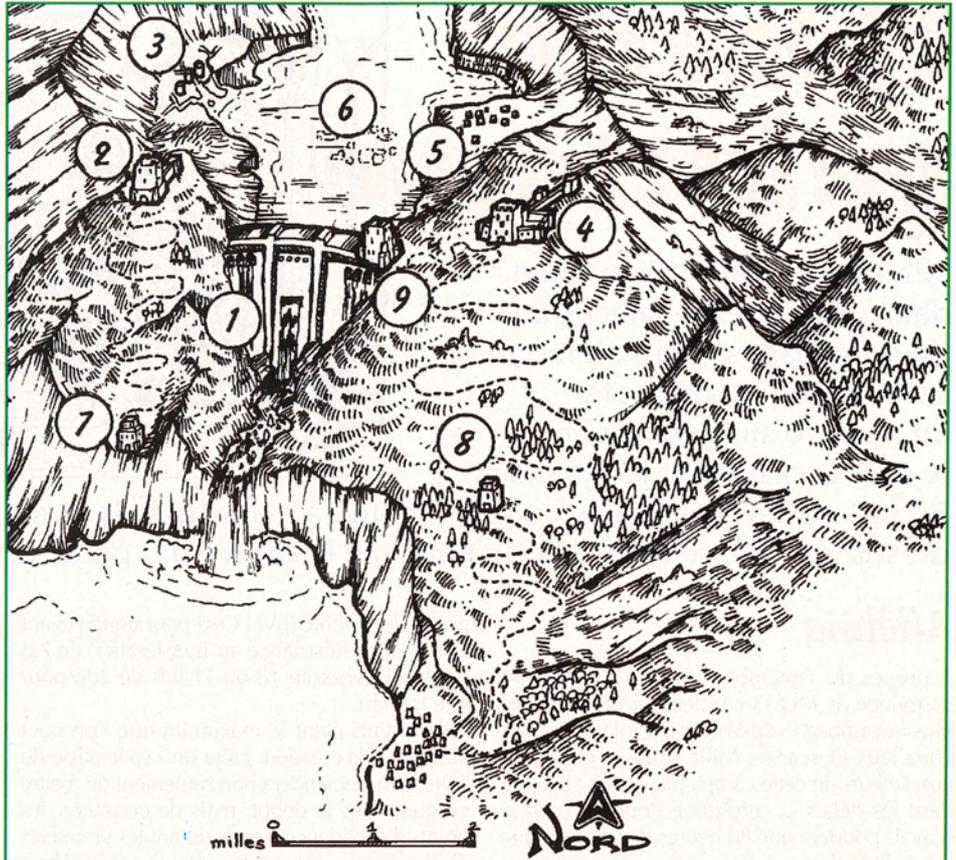
7. Le donjon de Karok. Il fut édifié en même temps que la forteresse de Gal-Bodur, juste à côté des chutes Loyolines, afin d'observer le lac de Solkoon. Sa construction fut décidée à Kronberg, par des technocrates de l'état-major saltharite qui n'avaient jamais quitté les abords du lac de Kruth. En conséquence, la première garnison qui vint s'installer à l'intérieur du donjon constata que sa mission de surveillance était rendue totalement impossible en raison de la vapeur d'eau dégagée par les chutes ! Malgré la quantité de rapports envoyés à Kronberg, la réponse des autorités est toujours la même : il est nécessaire de maintenir une garnison à Karok !

Les autorités althusiennes sont persuadées qu'un escalier secret, taillé à l'intérieur de la falaise, permet d'atteindre l'une des nombreuses grottes qui bordent le lac. Une flottille saltharite serait dissimulée dans ce dédale, prête à fondre sur Solkoon à la moindre occasion.

8. Le donjon de K'num. C'est le poste frontière saltharite. Un soin tout particulier est apporté à son entretien, afin que les voyageurs venant d'Althusia soient impressionnés. Tout est parfaitement entretenu : pas une mauvaise herbe ne pointe entre les maillons de la tour. Les étendards claquent au vent et une partie de la garnison parade en permanence dans un ordre remarquable. Le sentier montant de Solkoon, plutôt poussiéreux, se mue à partir du donjon en une route dallée (du moins jusqu'à Gal-Hamon).

Quelques personnalités

Korn Tagelberg. C'est le personnage le plus important de la région. Il est à la tête du bailliage austral et détient tous les pouvoirs. C'est un cadet de famille qui s'est plusieurs fois illustré lors de guerres seigneuriales ou d'accrochages frontaliers. Sa compétence dans le domaine militaire est indéniabla, et il a su remarquablement organiser son bailliage. Au physique comme au moral, c'est un homme austère. Il parle peu, mais ses décisions sont sans appel. Ses soldats le craignent et le respectent.



Pfyrd Hagnor. On le présente souvent comme le bras droit de Tagelberg, bien que ce dernier s'en défende. Pfyrd est un homme rondouillard et affable, qui ne dédaigne pas une certaine ostentation. Officiellement, Pfyrd est chargé des relations commerciales et frontalières, avec rang de bailli sans circonscription. Il n'a aucun pouvoir d'ordre politique ou militaire, hormis celui de commander à une micro administration de trois officiers royaux, dont la tâche consiste à s'occuper des formalités des voyageurs et commerçants. Cependant, on le voit très souvent en compagnie de Tagelberg. Pfyrd effectue de fréquents voyages en Althusia (il aurait des contacts avec les K'neth de Solkoon), et certains marchands itinérants jurent l'avoir entr'aperçu en Reïpublica Palana.

Gorlim Hakzâl. Gorlim est un ingénieur nain, chargé de la surveillance et de la maintenance du barrage. Pour cela, il dirige une petite équipe permanente d'une vingtaine de gens de sa race, qui quittent rarement Gal-Valor. Il veille sur l'ouvrage avec une jalousie malade et y passe la majeure partie de son temps. On peut néanmoins le croiser à Gal-Hamon, surtout lorsqu'une troupe naine est de passage. En tant qu'ancien officier artificier du 7^e Tranche-Col, il s'est attiré la sympathie de Tagelberg.

Markuz Berenz. Fort en gueule, Markuz est le patron de la coopérative des pêcheurs de Silneya. C'est un colosse paternaliste, qui règne en despote sur le village. C'est indiscutablement une « personnalité » locale, connue à des lieues à la ronde ! En état d'ébriété, il se prétend « seigneur de Silneya ». Il a eu plusieurs fois de terribles affrontements verbaux avec Tagelberg, qui ne le supporte pas. L'un de ces affrontements l'a même amené à tâter du cachot... l'espace de quelques heures !

Denis Beck,
Didier Guiserix,
Patrick Bousquet, Christophe Debien
plan : Cyrille Daujean

Caractéristiques pour AD&D2

Soldat saltharite standard
Guerrier niveau 1, CA 7 (cuir clouté), PdV 8, Dégâts 1d8 (épée longue), TAC0 20.

Cavalière d'élite
Guerrier niveau 3, CA 5 (cotte de mailles), PdV 22, Dégâts 1d6+2 (lance), TAC0 17. Compétences : Spécialisation martiale (lance), Équitation 13.

Éclaireur
Rôdeur niveau 2, CA 8 (cuir), PdV 15, Dégâts 1d8 (épée longue), TAC0 20. Compétences : Pistage 14, Connaissance des animaux 10, Météorologie 13, Orientation 15.

Nain standard du 7^e Tranche-Col
Guerrier niveau 4, CA 4 (cotte de mailles + bouclier), PdV 30, Dégâts 1d8 + 2 (hache d'arme), TAC0 17. Compétences : Spécialisation martiale (hache), Alpinisme, Combat aveugle.

Nain du service d'entretien du barrage
Constructeur niveau 0, CA 10, PdV 7, Dégâts 1d6 (épée courte), TAC0 20. Compétences : Alpinisme, Acrobatie 15, Maçonnerie 13.

Korn Tagelberg
Guerrier niveau 10.

Pfyrd Hagnor
Prêtre niveau 9.

Markuz Berenz
Rôdeur niveau 6.

Gazette galactique

Joueurs de Mega, bienvenue dans une Gazette galactique de deux pages. Normalement, cette rubrique alternera, un numéro sur deux, avec le *Petit Capharnaïm* de Simulacres.

En fait, cela se réglera au coup par coup, à la hache à deux mains. Si dans le numéro de septembre, ce n'est pas de nouveau la Gazette qui passe, c'est que j'aurai perdu.



Alléluia

A propos de septembre, miracle!, la version cartonnée de Mega3-contient-du-background-plus-la-campagne-du-Voleur-d'Ygol paraît enfin chez Jeux Descartes. Mille excuses publiques aux auteurs de cette campagne, qui avaient fini dans les délais (... presque). Pour ma part, je n'avais pourtant que 80 heures de travail à faire sur ledit background, mais quand on est aussi rédacteur en chef d'une célèbre revue de jeu de rôle, ça se répartit en environ 960 fois 5 minutes, une ou deux fois par jour, et on ne voit vraiment pas le temps passer (ce qui n'est pas le cas de ceux qui attendent, je sais, je sais...). Et maintenant, sans transition :

Spécialistes du Transfert/Transit

De nombreux joueurs de Mega trouvent que le Transfert est une opération difficile. Et c'est effectivement le cas : se transférer dans un hôte particulièrement réfractaire consomme plus de la moitié des points de Volonté du Mega, et il ne lui en reste alors plus suffisamment pour effectuer un retour. Il va devoir trouver le temps de se reposer, et même de dormir, avant de réintégrer son corps. Un délai qui pose souvent, en cours d'action, de multiples problèmes à l'équipe. Comment contourner cet obstacle ? Les tactiques à adopter concernent deux niveaux : celui du joueur et celui du personnage.

Pour le joueur

C'est au moment de la création du personnage qu'il faut se poser des questions. Bien qu'il ne s'agisse par d'un métier ou d'une spécialisation mega, c'est à ce stade qu'on peut décider de créer un « spécialiste du Transfert » ou non. Si c'est le cas, il faut impérativement attribuer un bon nombre de points en Volonté (au détriment des autres traits, donc). S'il veut que son personnage puisse se transférer dans des personnages-sans-joueur (PSJ) importants, qui ont souvent un fort caractère, et en revenir aussitôt, il faut qu'il puisse dépenser, en moyenne, 20 à 22

points de Volonté (pV) ! Ceci pour un PSJ ayant environ une Résistance au Transfert (RT) de 72, seuil qui nécessite 10 ou 11 jets de 2d6 pour être franchi.

Vingt points étant le maximum que l'on peut attribuer à la création, créer un « spécialiste du Transfert » demandera non seulement de mettre ce quota dès le début, mais de consacrer les points d'expérience acquis durant les premières parties à augmenter cette valeur jusqu'à 22.

Un Mega arrivant à ce stade devient vraiment puissant, mais de façon méritée, et non sans avoir dû faire des sacrifices sur d'autres plans. Lorsqu'un tel personnage est présent dans un groupe de joueurs, le meneur de jeu (MJ) doit être attentif, lors de la conception de ses scénarios, à ne pas laisser de PSJ important traîner trop près des Megas en début de partie, sans quoi un Transfert astucieux peut écourter notablement la session de jeu !

D'autre part, un spécialiste du Transfert devient, *ipso facto*, capable de créer un point de Transit, en quelques jours et avec peu de possibilités d'échec. Là aussi, la présence d'un Mega de ce genre doit être prévue dès la rédaction de l'aventure.

Il est même conseillé d'y penser systématiquement. Après tout, il est logique que la Guilde pousse ses agents les plus doués à travailler cette capacité, et qu'elle mette au moins un de ces spécialistes dans chaque groupe qu'elle envoie en mission spéciale.

Et si cela n'a tout de même pas été prévu ? Mieux vaut demander au joueur de choisir un autre personnage dans ceux qu'il a déjà créés.

Une variante plus jouable est le « semi-spécialiste », qui possède entre 16 et 18 en Volonté. Pour se transférer dans le même PSJ, il va consommer lui aussi 10 ou 11 pV, ce qui lui en laisse, mettons, 6. Or une heure de halte lui suffit à récupérer 1/4 de ses pV de base, c'est-à-dire 4. Le voilà revenu à 10. S'il en a consommé 10 à l'aller, il peut revenir dès à présent. S'il en a consommé 11, il lui faudra se reposer trois heures, pour récupérer 1/3 de ses points de base (5, ou bien 6 s'il avait 18pV) et remonter à 11 ou 12.

Sans être immédiat, le retour du personnage dans son propre corps peut donc se faire dans

des délais raisonnables, et passer inaperçu si le plan des Megas a été bien monté, même s'il reste une part de risque...

On voit dans cet exemple que la différence entre 16pV et 18pV peut avoir une grosse influence sur le déroulement de l'aventure !

Pour le personnage

Une fois ce choix fait à la création du Mega, il faudra adapter les stratégies du personnage à ses capacités. Car un délai de trois heures, ou même d'une heure, est parfois plus que ne peuvent se permettre les Megas en mission au cœur du danger. La bonne tactique va donc consister à se transférer non dans un personnage important susceptible d'avoir une forte RT, mais dans un personnage proche, moins résistant : aide de camp d'un général, laborantin du savant fou, etc. Attention à ne pas se tromper de cible : dans un tandem empereur fantoche et éminence grise, c'est l'éminence grise qui possède probablement la plus forte résistance au Transfert !

L'envie d'utiliser son pouvoir contre des grands méchants ne doit pas non plus aveugler le Mega efficace. Il est parfois plus profitable de se transférer à moindre frais dans un brave pékin niais – mais en règle – qui va franchir sans encombre un poste de contrôle, s'il ne s'agit que d'aller voir de l'autre côté, ou de rejoindre un informateur.

De même, si le but est de fouiller la mémoire de l'hôte pour y trouver une information, il vaut mieux se demander d'abord si le renseignement ne peut être obtenu d'un PSJ plus faible. Le paisible veilleur de nuit qui accompagne le directeur de l'entreprise X au coffre en connaît aussi probablement la combinaison. Certes, il n'a pas la clé, lui. Mais les Megas ne sont pas manchots, en général.

Si on jouait à autre chose ?

Si les règles de Mega3 commencent par la création du personnage tel qu'il était avant de devenir un agent de la Guilde, c'est pour faciliter la création de personnages-sans-joueur tout aussi

détaillés. Mais cette démarche permet aussi d'utiliser Mega3 comme un système de jeu « générique », c'est-à-dire en ne prenant que le système de règle, pour l'adapter à un univers de votre invention.

Cela vous demandera de développer certaines parties, notamment l'équipement, éventuellement de créer de nouveaux métiers (ceux proposés p.12 des règles sont utilisables pour la plupart des thèmes antiques et médiévaux, mais ne suffisent plus pour jouer à l'époque de d'Artagnan ou au Far-West!).

Pour ce qui est de créer de nouveaux équipements, la panoplie incluse dans les règles donne déjà une idée des échelles de valeurs, pour les armes notamment, dans un large éventail d'époques, qui vous serviront de référence.

Cela ne veut pas dire que Mega3 peut servir à tout : un système de jeu développé pour un univers précis est toujours plus pratique, dans la mesure où il colle mieux au thème, insistant sur ce qui compte beaucoup et ne s'encombrant pas de règles qui ne seront pas jouées.

Cette possibilité du système Mega doit plutôt être prise comme un moyen de prendre des « vacances ». Pour éviter que s'installe une sorte de routine dans les façons de vos joueurs habituels, rien de tel que de les emmener, pour quelques séances, dans un type d'aventure différent. En plus de changer d'ambiance, cette digression demande aux joueurs de créer des « natifs » du cadre de l'aventure, des personnages qui sont donc plus directement et plus facilement concernés par les bouleversements du monde qui les entourent, ou par les possibilités d'y devenir un héros.

Utiliser Mega3 de cette façon vous évite de devoir apprendre un nouveau système de jeu, tout en vous laissant libre d'explorer toutes sortes de thèmes, dont certains pour lesquels il n'existe pas du tout de jeu de rôle (du moins en français, le système GURPS offrant en anglais un choix difficile à concurrencer).

Mêler Megs et non-Megs

Suite naturelle du paragraphe précédent, et c'est là où je voulais en venir, une manœuvre habile consiste à panacher d'une part les aventures megas ou non megas, d'autre part les personnages megas et non megas.

En effet, selon le caractère des joueurs, il arrive qu'ils perdent un peu leur motivation de sauveteurs des univers, à force de jouer des agents envoyés en mission dans des lieux chaque fois différents. Pour pallier cet éventuel problème existentiel, voici une recette, à adapter à votre sauce.

Dans un premier temps, faites jouer une série de scénarios sur un monde quelconque (disons médiéval-fantastique pour simplifier). Les personnages sont des natifs de ce monde ; comme dans notre Moyen Âge, il ont une idée fautive du monde qui les entoure, et *a fortiori* se considèrent comme les seuls habitants de l'univers. Qu'ils soient chevaliers, aventuriers, voyageurs ou brigands, plongez-les dans des aventures échevelées au sein d'une époque troublée (invasion, guerre de succession, arrivée d'une période maudite prédite par les augures, etc.), en

n'omettant pas de créer des liens entre eux et des PSJ hauts en couleur (famille, instructeur ou mentor, compagnons d'arme, aventuriers secourables ou même ennemis, magiciens fous et j'en oublie...).

Maintenant, supposons qu'à la différence des scénarios habituels, où nos héros annihilent les monstres et les méchants, rétablissent l'équilibre, sauvent leur province, ou éventuellement deviennent riches en trouvant quelque trésor oublié, supposons donc que les choses empirent, que les magiciens (ou les héros eux-mêmes) déclenchent des forces qui les dépassent, mettant en danger l'existence même de leur univers. Qui pourrait bien arriver à la rescousse. Qui, hein ? Qui ? Mais oui, les Megs !

Il ne vous reste plus qu'à envoyer les mêmes joueurs, mais dans la peau d'agents de la Guilde cette fois, dans ce monde qu'il ont pris l'habitude de considérer comme le leur. L'hypno-éducation justifiera en bonne partie leur



connaissance des lieux, et quelques transferts dans des personnages qu'ils ont connus dans leurs aventures précédentes compléteront le tableau.

Une variante de ce procédé consiste à mêler des Megs et des non-Megs. Par exemple, si dans le groupe d'autochtones, des personnages sont morts, ce sont leurs joueurs qui vont revenir dans la peau de Megs, tandis que les autres gardent leur personnage d'origine. Certes, cela demande une bonne part de « role-play » de la part de ces derniers, qui vont considérer les nouveaux venus comme des étrangers bizarres, et leurs appareils mystérieux comme autant de manifestations surnaturelles. Mais bon, la plupart des joueurs que je connais font cela très bien, et je vais vous souhaiter qu'il en soit de même pour vous. ■

Didier Guiserix
illustration du même auteur,
dans la même collection.

Une fiche de créature

Mega^{III} Fiche de Créature

Nom.....		Initiative.....	
Planète d'origine.....		Points de vie (non localisés)	
Type.....		L <input type="checkbox"/>	
Habitat.....		G <input type="checkbox"/>	
Taille.....	Poids.....	M <input type="checkbox"/>	
Vitesse.....			
Nombre.....			
Dressage.....		Animal de compagnie.....	
I.....nI.....	P.....nP.....		
D.....nD.....	R.....nR.....		
V.....nV.....	F.....nF.....		
M.....nM.....	C.....nC.....		
E.....nE.....	A.....nA.....		
Type et niv. d'attaque, de protection (Att / Par / CA / CD)			
.....(..... / / /)			
.....(..... / / /)			
.....(..... / / /)			
.....(..... / / /)			
Blessures localisées			
(O = blessure légère)			
(□ = blessure grave)			
(△ = blessure mortelle)			

Lorsqu'on voit la profusion de créatures qui arpentent notre planète à la recherche de leur prochain casse-croûte, on a peine à imaginer le nombre total de toutes les races vivantes de tous les univers. Pour les MJ méticuleux qui désiraient tenir à jour une liste exhaustive de TOUTES lesdites créatures, voici une fiche qui, n'en doutons pas, leur fera gagner de précieux millions d'années. A reproduire en quatre exemplaires sur une page avant de passer à la photocopie en série. La silhouette vous permet de localiser les coups, uniquement dans le cas de très gros animaux : à vous d'indiquer les valeurs de localisation et les dégâts que peut encaisser chaque partie de la créature.

Consultez les Anciens !

JeE : Jeu en encart ; sc. : scénario ; Prof. : Profession ; Pdf : Portrait de famille ; Epreuve du Feu : EdF ; FJ : Fiche-Jeu ; PL : Première Ligne

NUMÉROS DISPONIBLES

- 26 - Empire : figurines - Battles for the Ardennes.
- 28 - Alésia - Maléfices - Middle Earth.
- 29 - James Bond - Crusader.
- 30 - La ferme fortifiée - 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 (le numéro original).
- 37 - Turenne 1674 - Prof. : Maître de Donjon - Les jeux Reagan.
- 38 - Tank Leader - RuneQuest - Warhammer Fantasy RPG.
- 39 - Chill - Stormbringer.
- 40 - JeE : F.A.R. 90 - Éditer son jeu de rôle.

42 - Les provinces de Laelith - La série Europa - Gardien des Arcanes.

43 - Wargames : jouez plus souvent - RuneQuest : critique + sc.

44 - Star Wars - Blood Bowl, Civilization - Wargame : les hélicos.

45 - La Vallée des Rois. Combat naval moderne.

46 - JeE : 1940. Empires & Dynasties, Animonde - L'art de la guerre à la Renaissance.

47 - JeE : Sentiers Obscurs - James Bond, Trauma - la guerre dans le golfe Persique.

48 - Qui veut la peau du jeu de rôle ? Marvel Super Héros et Hawkmoon - la guerre aérienne - Kremlin.

49 - Multimondes - Space Master - Cyberpunk - Les Princes d'Ambre - l'An Mil - The Great Patriotic War - Les châteaux forts - Figurines : quelle règle choisir ? JeE : Caspara 1812.

50 - AD&D 2^e édition - Top Secret - Prof. : semi-réaliste - Wargames : Napoléon.

51 - Hurllements, Athanor - Battletech - The Hunt for Red October, Red Storm Rising - wargames asiatiques (II).

52 - JeE : Article 104 - Les Divisions de l'Ombre, Aux armes, Citoyens ! - Prof. : semi-réaliste - Wargames : Napoléon.

53 - Space 1889 - AD&D 1 à 2 - MJ à Hawkmoon - Les Gnobelains de Gofefinker(1) - Guerre de Sécession - Axes and Allies.

54 - JeE : 1941 - Ars Magica - L'Appel de Cthulhu : Pdf + sc. - Gofefinker(2) - Wargames Europeans, Blue & Gray - Fortress America.

55 - Les Terres du Milieu - Zargos, Space Hulk, Excalibur, Illuminati, Colonisator, Fief 2, Diplomatie - Berlin XVIII, Héroïka, Gofefinker(3), Aquablue - Créateur d'Univers. Première Ligne : règle pour jeu avec figurines - Le combat aérien moderne.

56 - In Nomine Satanis/Magna Veritas - Les jeux Cyberpunk - PL(2) - Civilization, Imperium romanum II, 5th Fleet, combat aérien (suite).

57 - Mini Car Wars - Rolemaster : critique + sc. - Prof. : improvisateur - Advanced HeroQuest - Jeu de négociation par correspondance - PL(3) - Le combat opérationnel moderne. sc. : Réve de Dragon, Stormbringer, Simulacres horreur, AD&D niv. 0.

58 - Le Cristal Majeur BD & JdR - Les Celtes - Jarandell(I) - Le costume médiéval - Figurines : la bidouille - PL(4) - Murder party : les fleurs du mal - Team Yankee et Test of Arms - Light division, Harpoon - sc. : l'Appel de Cthulhu, Premières Légendes Celtiques, JRTM.

59 - Torg - JeE : Raphia - Les vikings - Twilight 2000, Sniper I et Ambush - Jarandell (II) - Dragon noir - sc. : INS, Chill, Space Hulk et Gulf Strike.

60 - Mimétis - Shadowrun - Fire Team, Air Cave et MBT, tactique moderne au 300^e - base pirate spatiale et coin de galaxie - Jarandell (suite et fin) - Aristo - sc. : Shadowrun, Cthulhu 90 et AD&D niv. 5.

61 - Prédateurs - Vikings - Roi Arthur - Les Diadoques (jeu diplo) - sc. : Twilight 2000, Paranoïa, AD&D niv. 6. PL(5), Raphia avec figurines.

62 - Cyberpunk 2020 - Les Aztèques - Simulacres : règles de campagne - Torg - Fantasy Warriors - Conquistador - Viceroy - New World - Modern Naval Battles - Les Diadoques (suite) - PL(6) - sc. AD & D niv. 3, Imperium Romanum II, Star Wars.

63 - Heavy Metal - Akira - Légende Viking - Fonderie à domicile - Republic of Rome - Les diadoques(II) - Le front Russe (I) : Europa, World War II, World in Flames - sc. Réve de Dragon, Hurllements, JRTM.

64 - DC Heroes 2 - Warhammer JdRF - The Great Patriotic War, Eastern Front Solitaire, Russian Front, Trial of Strength. sc. : Capitaine Vaudou, Berlin XVIII, Stormbringer, Torg, Guide détachable de peinture de figurines (tome 1).

65 - Formule Dé : l'Echangeur 17 - Mercenaires - Vertigo, Junta - sc. : Cyberpunk, AdC, Warhammer, James Bond - Le front de l'Est version SL/ASL, Turning Point Stalingrad, Edelweiss, Auerstaedt.

66 - Vampire - la Méthode du Dr Chestel - Voitures des Années folles - Space Crusade, Blood Bowl - sc. : Magna Veritas, Star Wars, AD&D, Mercenaires - JeE : 1792, la patrie en danger.

67 - Bloodlust - Guide de Peinture : les dioramas - Les catastrophes - Pdf, Torg - 1792 : la patrie en danger (II) - Homet Leader, Harpoon - sc. : RuneQuest, la méthode du Dr Chestel, AD&D niv. 8, Torg.

68 - Pdf : In Nomine Satanis/Magna Veritas - Prof. : Hurllements - les voyages de l'astronome (I) - Domain, Dungeon et Dungeonquest - JeE : Bellum Gallicum - sc. : Réve de Dragon, l'Appel de Cthulhu, Bloodlust.

69 - EdF : Bitume MK5 - Prof. : maître des Anneaux - Le traître - Grands Stratèges, Stand & Die : la bataille de Borodino, Bellum Gallicum - sc. : Hawkmoon, Warhammer JdRF, Cyberpunk.

70 - Amber - Pdf : James Bond 007 - Les vraies licornes - JdR : Le Petit Peuple - Blood Bowl : la forge de Sigmar - Pax Britannica - Battle of the Bulge - sc. : AdC, Star Wars, AD&D niv. 5-6, Mega III.

71 - EdF : Gurps - Prof. : Simulacres - Des tournois de jeux de rôle, pour-quoi faire ? Formule Dé : les motos - World Conquest - Mega III errata - Dossier World in Flames - Crossbow and Cannon - Sc. : Grand écran Warhammer, James Bond 007, In Nomine Satanis, Réve de Dragon.

72 - EdF : Mega III et Dangerous Journeys - JeE : Volga 43 - Seigneurs de Guerre - Quest - Prof. : INS/MV - Le marchand - sc. : Space Crusade, Mega III, JRTM, AdC, Shadowrun.

73 - EdF : Pendragon, Nephilim, Werewolf - Warhammer, Res Publica Romana - La fête médiévale - World in Flames (2) - Guderian's Blitzkrieg, Stalingrad Pocket, Race for Tunis et Bloody Kasserine - Volga 43 (2) - Sc. Grand Écran L'appel de Cthulhu, AD&D niv. 6-8, Réve de Dragon.

74 - EdF : Stella Inquisitorus, Aliénoids. - Pdf : Stormbringer & Hawkmoon - Dune, Midway, la Patrie en danger / 1793 - ASL Croix de Guerre, Aides de jeux : profession inhumain, Glorantha, Médecine années 20, Advanced Third Reich, World in Flames - Résultats des trophées CB 92, un nouvel univers : Paorn - Sc. Shadowrun, AdC, Warhammer JdRF, Pendragon.

75 - EdF : Shadowrun 2^e édit. - AD&D 2^e édit. - Pdf : Bloodlust, Just Plain Wargames - FJ : Flash-Point : Golan, Les ailes de la Gloire, Perryville et Embrace an Angry Wind, Imperator - Wargame fantastique : Dragon Noir 2 - Profession maître d'équipage - Le monde de Paorn (2) : Olméria - Test : Que savez-vous du vrai Moyen Âge ? - 2 scénarios pour Space Hulk - Wargame : le jeu de rôle à la rescousse du wargame. Sc. : Mega III, Stormbringer, Stella Inquisitorus, Torg, Grand Écran AD&D.

HORS SÉRIES DISPONIBLES

HS 1 - SIMULACRES : ÉPUISÉ.

HS 2 - LAELITH, la ville mystique. Un numéro 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.

HS 3 - MORCEAUX CHOISIS. Reprise des meilleurs articles des 25 premiers numéros de Casus Belli. Ce numéro comporte deux tiers de jeu de rôle : Le tout premier article sur D&D + sc., le portrait du Grosbill, notre feuille de personnage AD&D, le royaume d'Alarian, classes de personnage : le samourai, le barbare, la courtisane ; Devine... et un tiers de wargame : Squad Leader, Cry Havoc.

HS 4 - GRANDEUR NATURE. Les divers jeux grandeur nature : définitions et précisions, killer, murder party, paintball, le jeu de rôle grandeur nature - L'organisation d'un grandeur nature - Témoignages et interviews - les règles - Fabriquer ses costumes, ses armes blanches - Comment écrire un scénario - sc. murder party contemporaine, killer, GN médiéval-fantastique, GN années 30 - Mini-annuaire des clubs et associations.

HS 5 - MEGA III : ÉPUISÉ.

HS 6 - SPÉCIAL SCÉNARIOS. Conseils pour les meneurs de jeu - Règles de jeu élémentaires pour Simulacres - Sc. : ADD, INS/MV, Mega III, Stormbringer, Cyberpunk, Hurllements, Star Wars, RuneQuest, Capitaine Vaudou, Vampire, JRTM, AdC.

HS 7 - JEUX DE STRATÉGIE. Pdf : la série First Battle - Friedland Juin 1807 - Portrait d'un jeu : The Emperor Returns - Interview : Alexandre Adler - Dossiers : Res Publica Romana, Diplomatie, Figurines antiques, médiévales, Jeux de pions - Jeux de société : les jeux antiques, les jeux de parcours, les cousins du Risk - Variantes : Grands Stratèges, World War II, Full Metal Planète, Dune - Critique livre : le Traité des Cinq Roues, le Paradoxe de la Stratégie - Magazine : Wargame et enseignement, Gènes d'un jeu - Megafortress et B-17 - Compte-rendu : Advanced Third Reich - Nostalgia : War of the Ring, 1870, Nato Division Commander - Opinions : Les limites de l'invincibilité - Conseils de jeu : Empires in Arms - Jeu en encart : La bataille de Marengo.

HS 8 - SCÉNARIOS. Accessoires de jeu : feuilles de campagne - Sc. : Shadowrun, Réve de Dragon, Mega III, JRTM, Nephilim, AD&D, Hawkmoon, Aventures Extraordinaires (Simulacres), Bloodlust, Hurllements, Appel de Cthulhu, Pendragon, Mercenaires.

ET NOS RELIURES !

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMÉROS & RELIURES

- Je souhaite recevoir les N° de CASUS BELLI Hors-série n°8 SCÉNARIOS
au prix unitaire de 35 F franco (Étranger : 40 F). (prix unitaire de 45 F franco - Étranger : 50 F).
 - Je souhaite recevoir Hors-série n°2 LAELITH
(prix unitaire de 40 F franco - Étranger : 45 F)
 - Hors-série n°3 MORCEAUX CHOISIS
(prix unitaire de 40 F franco - Étranger : 45 F)
 - Hors-série n°4 GRANDEUR-NATURE
(prix unitaire de 45 F franco - Étranger : 50 F)
 - Hors-série n°6 SPÉCIAL SCÉNARIOS
(prix unitaire de 45 F franco - Étranger : 50 F)
 - Hors-série n°7 JEUX DE STRATÉGIE
(prix unitaire de 49 F franco - Étranger : 54 F)
 - Je souhaite recevoir reliures CASUS BELLI
au prix unitaire de 65 F franco (Étranger : 72 F).
- NOM, Prénom
Adresse
Code Postal Ville
Ci-joint mon règlement de F par chèque à l'ordre de CASUS BELLI BRED.
A retourner paiement joint à : CASUS BELLI, 75503 Paris Cedex 15.
Étranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.

Métalliques

« Je sais, il y avait déjà des orques en ouverture du dernier numéro, mais ils se sont montrés très persuasifs... »

Après un premier numéro consacré à l'œuvre de Tom Meier (voir Casus Belli n° 73), le dossier du bimestre est consacré à Nick Lund, talentueux sculpteur anglo-saxon. Mon coup de cœur sera un coup de blues face au désespoir qui commence à étreindre de ses mains glacées le cou fragile du collectionneur qui espère des nouveautés et, tel sœur Anne, ne voit rien venir.



Nouveautés

Pour ceux qui ont mal à la tête depuis la lecture de la phrase ci-dessus, je voulais dire qu'il y avait peu de nouveautés, et que la tendance est calme. Heureusement, il reste quelques marques pour passer l'échéant en peinture.

CITADEL/ MARAUDER

Le gros événement du bimestre est la sortie d'une nouvelle gamme complète pour Warhammer Battle : les nains du chaos. Originaux, au risque de ne pas plaire à tous, ces nouveaux nains ont beaucoup de caractère, et sortent vraiment du stéréotype du nain « basique ».

On trouve des hallebardiers/porteurs de hache, des nains avec d'énormes tromblons, des centaures (corps de taureau et buste de nain), un état-major, un canon,

un lance-roquette dont les facéties en combat vont devenir légendaires, et surtout un général sur taureau ailé qui est une véritable pièce de collection.

Et en cadeau, l'historique complet des nains du chaos est disponible dans le n° 4 de *White Dwarf*, et j'espère que vous découvrirez les listes d'armées correspondantes dans le n° 5 (elles sont sorties dans le n° 162 de l'édition anglaise).

Notons également la sortie de nouveaux orques sauvages, toujours aussi réussis, et de quelques nouvelles boîtes au contenu aussi sympathique que désastreux pour le portefeuille : un héros elfe et l'empereur Karl Franz lui-même, tous deux sur griffon géant, et deux très belles pièces pour les nains « normaux » : le trône du pouvoir, et l'enclume sacrée montée sur roues.

Le livret sur les nains ne devrait d'ailleurs pas tarder, et leurs plus fidèles adorateurs pourront enfin s'adonner aux joies de la magie runique.



Savez-vous que les battlemachs en plomb surchauffent moins que ceux en plastique !

GRENADIER

Pouvant convenir à tous les jeux cyberpunk, mais aussi aux jeux de science-fiction plus classiques (Star Wars, Traveller ou Mega 3), la série que Marc Copplestone est en train de développer est très prometteuse. Sont déjà disponibles plusieurs blisters de cinq figurines, des robots, et surtout les premières voitures à l'échelle 25 mm, ce qui devrait permettre la réalisation de dioramas originaux. Enfin, le catalogue Grenadier 93 est épuisé, mais quelques boutiques ont peut-être encore un peu de stock. Précipitez-vous !

PRINCE AUGUST

La bataille des Champs du Pelennor est le thème de la nouvelle série Mithril, qui sera certainement disponible fin juillet. Les méchants à la solde de Sauron sont

composés d'un chef haradrim sur son cheval, ainsi qu'un courrier de la même race maudite (M 293 et 294), ainsi que d'un troll noir de Mordor (M 295).

La vague de délire antiplomb qui déferle sur les États-Unis (cf. CB n° 75) épargne pour l'instant notre beau pays. Nos correspondants veillent au grain et nous rappellerons dans le prochain numéro.



Le délire est de retour chez Citadel, et l'originalité est au rendez-vous.

Les valeureux et courageux membres de l'armée royale du Gondor se voient quant à eux gratifiés d'un piquier et d'un combattant avec épée (M 291 et 292).

Mais la nouveauté la plus intéressante est composée d'un ensemble contenant six boucliers (M 295), adaptables aux figurines du Gondor, et représentant ses six provinces : Ithilien, Anorien, Calenardhon, Lebennin, Belfalas et Enedwaith. Enfin, petit message à l'usage des adhérents du Mithril Fellowship, ils devraient bientôt recevoir le n° 2 de *Tengwar*, si ce n'est déjà fait.

RAL PARTHA

Calme (presque) plat : des rats géants (R 580), une sylphe (R 581), et trois hommes-lézards (R582); le tout pour AD&D. Même en ajoutant trois mages pour Shadowrun (R 587), ce n'est pas suffisant pour attendre sans trépigner les figurines pour Vampire et Werewolf. Pour rester occupé durant cette attente à peine supportable, n'oubliez pas que Ral Partha produit une grande variété de figurines métalliques

Si vous avez des questions, remarques ou suggestions concernant Métalliques, vous pouvez toujours me contacter sur 36 15 Casus, bal Triplezero.

pour Battletech, ce qui vous permettra de remplacer les figurines plastique de la boîte, ou d'introduire de nouveaux modèles dans vos parties.

THUNDERBOLT MOUNTAIN MINIATURES

Tom Meier continue sa série de figurines sur la geste du roi Arthur. Les dernières créations sont techniquement très réussies, et ce malgré leur légèreté due à l'alliage sans plomb. On y trouve bon nombre de chevaliers, bons et méchants, un roi, une sorcière. Au niveau esthétique, la perfection est vraiment au rendez-vous, à tel point que je me demande s'il est vraiment sérieux de jouer à Pendragon sans elles.

Les textes sont de François Décamp, la mise en scène de Yoëlle, et les costumes de Jean-Marie Abadie, Bruno Allanson et François Décamp.

Révolution dans les socles

Pour illustrer cet « avant/après » : le bébé dragon, une nouveauté de chez Fennryll. Bel exemple de résine de qualité.



Importé de Grande-Bretagne par la dynamique société Remark, dont nous avons souvent parlé dans ces colonnes, le basetex arrive chez nous. Le basetex est LE produit miracle, que tous les figurinistes, amateurs de fantastique ou d'historique, attendaient. Ce mélange de peinture et de sable (entre autres) permet de faire des socles en relief en une ou deux minutes, évitant ainsi le recours au flocage ou à la Patafix.

Ce produit génial existe en six couleurs dont vert, terre, neige et sable. Utile à tous, il sera le compagnon indispensable des joueurs de wargame avec figurines qui gagneront ainsi un temps considérable pour socler leur armée. N.B. : Vous trouverez du basetex chez Jeux Descartes, 6 rue Meissonier, 75017 Paris. Les boutiques désirant distribuer ce produit peuvent contacter Remark, 9 rue Thimonnier, 75009 Paris.

Le dossier

Spécial Nick Lund

Depuis quelques années déjà, Nick Lund est le sculpteur vedette de Grenadier, le « pilier de l'équipe ». Loin de moi l'idée de dénigrer le travail de Julie Guthrie, Bob Naismith ou surtout Marc Copplestone, mais la manière de graver de Nick Lund a vraiment un charme à part.

Morceaux choisis

Si on pouvait qualifier son travail en un seul mot, ce serait certainement : massif. En effet, ne sont-ils pas massifs ces orques féroces au visage taillé à la serpe, aux muscles impressionnants et à la taille imposante, ces nains trapus et puissamment armés ?

Certes, il peut créer une série de personnages-joueurs plutôt fine, mais son style, sa « patte » à lui, c'est l'anguleux et le sauvage : les brutes tribales d'orques noirs ou les lourds nains des montagnes. Vous trouverez dans la gamme Grenadier de quoi constituer de magnifiques armées de ces deux peuples, même si les orques sont en supériorité numérique très nette au niveau du nombre de références disponibles. A l'intérieur même de ces deux séries, je vous recommande tout particulièrement des unités comme les orques sur wargs ou les nains sur ours, ou des pièces d'exception comme le canon des

nains ou le général orque sur son char, qui feront la fierté de votre armée à Fantasy Warriors, règle d'ailleurs écrite par le même Nick Lund et expliquant son rythme de création assez réduit ces deux dernières années. Pour être juste, il faudra accorder également quelque attention aux trolls et ogres, brutaux et réalistes. Enfin, les lecteurs intéressés pourront prolonger cet article en se précipitant sur le catalogue Grenadier 93, où ils pourront admirer toutes les figurines disponibles de Nick Lund.

Les « oldies but goldies » de chez Citadel

Avant de s'occuper de Grenadier, Nick Lund a fait ses classes chez Citadel. Toute la production de ses jeunes années n'est plus disponible, mais il arrive que l'on trouve encore quelques trésors cachés dans les vieux stocks des boutiques, ou lors d'échange ou de vente avec d'autres

passionnés. N'hésitez pas à rechercher ces pièces, qui bien que parfois moins bien finies que la production actuelle n'en possèdent pas moins un charme inimitable.

Encore des orques, ici un mélange Grenadier/anciennes Citadel, mais toujours de Nick Lund.



Vu la couleur de leurs armes, leurs agresseurs doivent être loin...



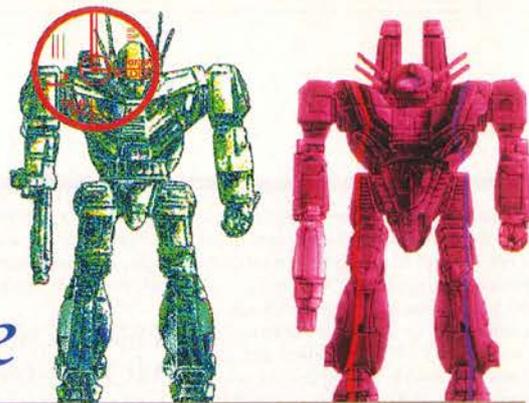
Descendu de son char, le général orque conclut un pacte avec un mercenaire.



Magnifique pièce de collection, ce général orque sur chariot est aussi d'une grande efficacité à Fantasy Warriors.

Battletech

Les colosses en campagne



Aux États-Unis, la gamme Battletech connaît un grand succès et ses aficionados envahissent les conventions de jeu. En France, il lui reste à trouver son public, car rôlistes et wargameurs semblent ne pas savoir par quel bout prendre ce jeu de combats entre robots. Pourtant il a des qualités évidentes, que la version française de Jeux Descartes va permettre de découvrir.

RALE PARTITA

Calmé (presque) plat : des rats géants (R 580), une sylphe (R 581), et trois hommes-lézards (R582); le tout pour AD&D. Même en ajoutant trois mages pour Shadowrun (R 587), ce n'est pas suffisant pour attendre sans trépigner les figurines pour Vampire et Werewolf. Pour rester occupé durant cette attente à peine supportable, n'oubliez pas que Ral Partha produit une grande variété de figurines métalliques

cière. Au niveau esthétique, la perfection est vraiment au rendez-vous, à tel point que je me demande s'il est vraiment sérieux de jouer à Pendragon sans elles.

Les textes sont de François Décamp, la mise en scène de Yoëlle, et les costumes de Jean-Marie Abadie, Bruno Allanson et François Décamp.

Importé de Grande-Bretagne par la dynamique société Remark, dont nous avons souvent parlé dans ces colonnes, le basetex arrive chez nous. Le basetex est LE produit miracle, que tous les figurinistes, amateurs de fantastique ou d'historique, attendaient. Ce mélange de peinture et de sable (entre autres) permet de faire des socles en relief en une ou deux minutes, évitant ainsi le recours au flocage ou à la Patafix.

Ce produit génial existe en six couleurs dont vert, terre, neige et sable. Utile à tous, il sera le compagnon indispensable des joueurs de wargame avec figurines qui gagneront ainsi un temps considérable pour socler leur armée. N.B. : Vous trouverez du basetex chez Jeux Descartes, 6 rue Meissonier, 75017 Paris. Les boutiques désirant distribuer ce produit peuvent contacter Remark, 9 rue Thimonnier, 75009 Paris.

Si vous avez des questions, remarques ou suggestions concernant Métalliques, vous pouvez toujours me contacter sur 36 15 Casus, bal Triplezero.

Le dossier

Spécial Nick Lund

Depuis quelques années déjà, Nick Lund est le sculpteur vedette de Grenadier, le « pilier de l'équipe ». Loin de moi l'idée de dénigrer le travail de Julie Guthrie, Bob Naismith ou surtout Marc Copplestone, mais la manière de graver de Nick Lund a vraiment un charme à part.

Morceaux choisis

Si on pouvait qualifier son travail en un seul mot, ce serait certainement : massif. En effet, ne sont-ils pas massifs ces orques féroces au visage taillé à la serpe, aux muscles impressionnants et à la taille imposante, ces nains trapus et puissamment armés ?

Certes, il peut créer une série de personnages-joueurs plutôt fine, mais son style, sa « patte » à lui, c'est l'anguleux et le sauvage : les brutes tribales d'orques noirs ou les lourds nains des montagnes. Vous trouverez dans la gamme Grenadier de quoi constituer de magnifiques armées de ces deux peuples, même si les orques sont en supériorité numérique très nette au niveau du nombre de références disponibles. A l'intérieur même de ces deux séries, je vous recommande tout particulièrement des unités comme les orques sur wargs ou les nains sur ours, ou des pièces d'exception comme le canon des

nains ou le général orque sur son char, qui feront la fierté de votre armée à Fantasy Warriors, règle d'ailleurs écrite par le même Nick Lund et expliquant son rythme de création assez réduit ces deux dernières années. Pour être juste, il faudra accorder également quelque attention aux trolls et ogres, brutaux et réalistes. Enfin, les lecteurs intéressés pourront prolonger cet article en se précipitant sur le catalogue Grenadier 93, où ils pourront admirer toutes les figurines disponibles de Nick Lund.

Les « oldies but goldies » de chez Citadel

Avant de s'occuper de Grenadier, Nick Lund a fait ses classes chez Citadel. Toute la production de ses jeunes années n'est plus disponible, mais il arrive que l'on trouve encore quelques trésors cachés dans les vieux stocks des boutiques, ou lors d'échange ou de vente avec d'autres

passionnés. N'hésitez pas à rechercher ces pièces, qui bien que parfois moins bien finies que la production actuelle n'en possèdent pas moins un charme inimitable.

Encore des orques, ici un mélange Grenadier/anciennes Citadel, mais toujours de Nick Lund.



Vu la couleur de leurs armes, leurs agresseurs doivent être loin...



Descendu de son char, le général orque conclut un pacte avec un mercenaire.



Magnifique pièce de collection, ce général orque sur chariot est aussi d'une grande efficacité à Fantasy Warriors.



Fiche technique

BattleTech est un jeu de plateau/wargame (selon les avis) subtactique, mettant aux prises des engins humanoïdes pilotés.

Éditeur : Jeux Descartes, sous licence Fasa.

Matériel : un livret de règles (de base et avancées), 14 figurines plastique, deux cartes identiques, des feuilles de Mech (à photocopier).

Complexité : faible ; à plus de deux joueurs, élevée.

Possibilité de jouer en solitaire : faible.

Durée des parties directement liée au nombre de Mechs : de 15 mn à 2 h.

Nombreuses extensions en anglais.

Prévision de traduction (début 94) : Technical Readout (qui comprendra Renforcements + les fiches techniques et le background des 50 Battlemechs non présentés dans la boîte de base) ; un supplément qui regroupera Aerotech et Citytech (avec des cartes et des pions).

Variante informatiques : 3 jeux en un parus sur PC récemment, et un jeu intitulé Mechwarrior disponible sur Super Nintendo américain.

l'immobilisation permet d'achever un adversaire facilement ou de filer reprendre des forces.

La solution aqueuse

S'activer autant donne chaud. Très chaud même. Et le principal défaut de votre colosse est la poussée de fièvre. Toute agitation un peu trop frénétique va en effet provoquer une accumulation de calories au sein de la cuirasse. Naturellement, des systèmes intégrés à la machine vont lui permettre d'évacuer ce trop plein de chaleur. Mais ils ne peuvent faire de miracles, et cette dissipation ne peut excéder un certain seuil. Au-delà, en particulier si vous courez longtemps, faites feu ou utilisez les réacteurs de saut comme les deux Griffons du début de l'article, la chaleur va se faire sentir dans les réactions de la machine. Cela se concrétisera par des malus progressifs au mouvement et au tir, par des explosions de munitions ou un arrêt de réacteur qu'il sera de plus en plus difficile d'éviter, pour aboutir à une fermeture inconditionnelle du réacteur à fusion qui anime l'ensemble de la mécanique.

La solution tient en deux mots d'ordre : ne pas se surmener et aller prendre un bain. La trempette a en effet des vertus salutaires : tout dissipateur de chaleur immergé voit en effet sa capacité de refroidissement doublée.

Les hippopotames sur un nénuphar

Le seul reproche que je ferais à BattleTech tient dans le nombre de cartes de terrain. La boîte en contient deux, et, si elles présentent l'avantage d'être géomorphiques, elles sont malheureusement identiques. On se retrouve donc assez vite dans des situations où chacun connaît les positions à éviter ou à exploiter en fonction de la nature de ses Mechs et de ceux de l'adversaire. La version française n'est pas en cause : il en est de même dans l'édition anglo-saxonne. Mais cela représente une difficulté qu'il est important de parvenir à dépasser lorsque l'on sent poindre sinon l'ennui, du moins l'habitude.

Il existe une réponse assez simple : le recyclage de cartes provenant d'autres wargames tactiques. Les cartes de SL/ASL présentent l'avantage d'être variées et nombreuses, mais l'hexagone qui constitue le socle des figurines déborde du cadre des cases de la carte. On peut naturellement retailer les socles, mais certaines éprouvent alors quelques difficultés à bien se tenir. La situation est à peine meilleure avec les autres jeux tactiques contemporains.

En fait, la meilleure solution est, à mes yeux, de recourir aux cartes d'ASL DeLuxe, à ces deux modules à grands hexagones que sont Streets of

Fire et Hedgerow Hell. Avec quatre cartes à tendance urbaine dans le premier cas, et quatre essentiellement rurales dans le second, vous disposerez là d'un terrain à votre mesure. Voir si votre porte-monnaie peut suivre !³

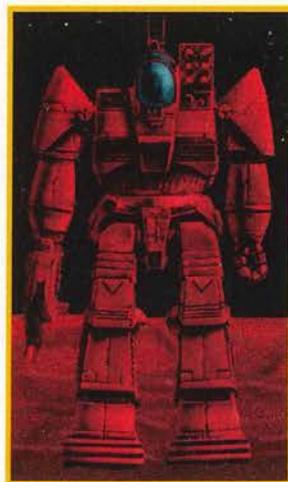
Vous pourrez même en profiter pour affiner un peu les règles, si vous le souhaitez. En conservant l'étalon de distance d'ASL, soit 40 mètres par hexagone, vous pourrez par exemple introduire la notion d'empilement (2 Mechs lourds, 3 moyens ou légers max. par hexagone), ce qui vous permettra d'étoffer le nombre de protagonistes. Vous pourrez modifier le potentiel de mouvement en l'accroissant sur route et en le diminuant ailleurs... La voie vous est ouverte.

Claude Esmein

1. Et laissons tomber le « Battlemach » incohérent de la version française. Soit on garde le terme anglais, soit on le traduit (Bataillmach ?) mais pas de formule bâtarde !

2. Mechwarrior, traduit en français par Hexagonal sous le titre de Technoguerriers.

3. Un comité BattleTech s'est formé à Casus pour vous offrir une carte différente en poster, mais le ministère de l'Encart central prétend que cela ne peut se faire tout de suite. Une affaire à suivre...



Aux commandes d'un vrai monstre

Piloter un Battlemech en réalité virtuelle, c'est ce que propose le BattleTech Center. Huit cabines permettent à autant de pilotes de s'affronter, souvent en deux équipes (les verts et les rouges). Une fois dans la cabine, l'image très réaliste fournie par l'écran vous plonge dans l'action. Chacun bouge à sa guise dans un décor de rocaïlle et de bâtiments militaires, se repérant avec ses radars, tirant au laser ou aux missiles sur les Mechs des autres joueurs, qu'il poursuit ou guette en embuscade...

Pour l'instant, le principal BattleTech Center est à Chicago, deux autres ayant ouvert au Japon. Les prochaines ouvertures prévues sont Toronto, Hong-Kong, Tel-Aviv, San Francisco, San Diego, Dallas, Detroit, Los Angeles. Plus près de nous, un centre à Londres est à l'étude. Quant à la France, elle n'en est qu'au stade de la prospection...

BattleTech Center, North Pier, 435 East Illinois Street #334, Chicago, Illinois 60611.

Tél. : (19-1) 312 836 5977.

Guêpe, Faucon Phoenix et Battlemaster retravaillés d'après les dessins du Battlemech Recognition Cards (voir prévisions météorologiques de ce numéro).

La série Étoile rouge et Croix noire

Le *Moskva*, renouveau *Kursk*, du wargame européen *Kharkov*

Après avoir, pour ses débuts, repris (et amélioré) quelques grands succès (*Okinawa*, *Yom Kippur*, *Zargos*, etc.) de la défunte International Team, Eurogames frappe fort : trois nouvelles simulations sont désormais proposées aux wargameurs de France, de Navarre et du reste de l'Europe. Les trois ont pour thème le « front Est 1941-1945 », des règles communes (à quelques variantes près) et, si la première de la série – *Moskva* – est une reprise de chez IT, les deux autres – *Kursk* et *Kharkov* – sont inédites. Découvrons-les donc ensemble.

La qualité au rendez-vous

A l'ouverture des boîtes on ne manquera pas d'être agréablement surpris par la qualité du matériel. Les cartes sont superbes (lecture et repérage sont facilités par la taille des hexagones). Les quelques 250 pions – marqueurs compris – de chaque boîte (sauf *Kharkov* qui en compte le double) sont également bien conçus : les couleurs sont plaisantes, les appellations historiques n'ont pas été omises et une pastille de couleur permet de différencier les unités de chaque corps ou armée, ce qui facilite grandement le placement initial et accessoirement le classement dans le grand casier de rangement qui est fourni en prime. Enfin, des fiches cartonnées et en couleur (table de combat, tables des effets du terrain, tableau de renfort) fournissent une aide de jeu compacte et efficace en résumant les quelques 8 pages de règles (7 pages de règles standard et 1 page spécifique à chaque jeu). Seul petit reproche qu'un pinailleur professionnel pourrait faire : les règles ne sont pas illustrées par des exemples graphiques (notamment de mouvement et de combat) qui faciliteraient leur « digestion » par les débutants. Nonobstant ce détail, je pense qu'on peut attribuer une note de 9/10 au matériel de la série *Étoile rouge et Croix noire* (*ER/CN*).

Standardisation de rigueur

Au cœur du concept d'*ER/CN*, une bonne idée : la notion de système de jeu. Inutile de réinventer la roue à chaque partie. Il suffit de se faire la main sur un des jeux de la série. On pourra ensuite passer aux autres, après avoir lu la seule et unique page de règles spécifiques (qui concerne d'ailleurs essentiellement les conditions de vic-

toire et le placement initial), ce qui ne nécessite pas un effort intellectuel trop intense. Cela étant dit voyons les caractéristiques dudit système.

ER/CN est une simulation au niveau opérationnel (c'est-à-dire le niveau intermédiaire entre tactique et stratégique). Les unités représentées vont de la brigade à la division et sont assignées à des corps (pour les Allemands) ou à des armées (pour les Soviétiques). Le tour de jeu représente 2 à 7 jours de temps réel selon les batailles et l'hexagone couvre une douzaine de kilomètres de terrain. Les différents types d'unités suivent la nomenclature classique : blindés (+ infanterie mécanisée) et infanterie (avec, pour la variété, des parachutistes, des montagnards et de la cavalerie). Les blindés sont en général plus rapides et plus puissants que l'infanterie, et peuvent s'infiltrer aisément dans les lignes adverses (surtout les panzers allemands qui sont extrêmement mobiles). L'aviation et l'artillerie sont représentées de façon abstraite. Il n'y a pas pour l'instant de règles concernant la marine, mais il est vrai que – tant à Moscou qu'à Koursk ou Kharkov – cela ne s'imposait guère. Peut-être fera-t-elle apparition dans un prochain jeu de la série (Odessa ? Sébastopol ?).

La séquence de jeu suit le schéma suivant : mouvement – 1^{er} combat – 2^e combat – 2^e mouvement (pour les unités n'ayant pas effectué de deuxième combat). Ce qui signifie que les unités de chaque camp se déplacent et/ou combattent deux fois de suite avant que l'adversaire ne puisse réagir. Les unités les plus rapides peuvent ainsi se déplacer de 28 hexagones par tour de jeu en utilisant les routes, ou de 14 hexagones en terrain clair (plus l'avance après combat s'il y a lieu). Sans compter que les unités peuvent également emprunter le train, ce qui leur permet de se téléporter en n'importe quel point du réseau ferré. Force est de constater que la mobilité est à l'ordre du jour. D'autant plus que les zones de contrôle sont semi-rigides (sauf celles des unités blindées allemandes qui

bloquent toutes les unités soviétiques), c'est-à-dire que l'on peut s'infiltrer entre les unités adverses si celles-ci ne forment pas une ligne de défense continue (ce qui est pratiquement toujours le cas, puisque l'on manque en général d'unités pour le faire). A noter cependant que l'infiltration est interdite à travers les fleuves et les fortifications ennemies. Une défense solide doit donc s'appuyer sur une ligne de tranchées ou de rivière. En fait, toute la difficulté du jeu réside dans le système de mouvement : lorsque l'on a compris qui peut aller où et à quel prix, on maîtrise l'essentiel d'*ER/CN*. Et on s'aperçoit vite que le respect des grands principes de base de la stratégie est payant : encercler pour mieux détruire, ne pas se faire encercler, surveiller son ravitaillement et essayer de couper celui de l'adversaire, etc. Cela étant, le système est suffisamment classique pour que les routards du wargame n'aient aucun problème d'adaptation ; quant aux débutants qui feront leurs premières armes sur *ER/CN*, les concepts assimilés leur serviront sans nul doute pour d'autres wargames « classiques » de cette échelle. En tout cas, vétérans comme novices se mettront vite d'accord pour admettre que les règles ne sont guère complexes et que le temps de jeu n'est pas prohibitif (compter une après-midi pour une partie).

Un mot en ce qui concerne les combats. Ils sont assez meurtriers et avantagent plutôt le camp qui a le plus d'unités (en général c'est le Soviétique). À 1/1 on peut occasionner des pertes à l'adversaire et à 3/1 l'attaquant n'est pas à l'abri du résultat « échange » (en gros autant de pertes chez l'attaquant que chez le défenseur). Outre l'élimination directe et la réduction (les unités possèdent 1 à 4 pas et peuvent encaisser autant de pertes), on peut forcer l'adversaire à reculer. Or la retraite à travers les fleuves et/ou les zones de contrôle ennemies occasionne des pertes supplémentaires (d'où l'intérêt d'encercler un adversaire ou de l'acculer à un fleuve). Un adversaire opiniâtre peut choisir de ne pas recu-



FICHE TECHNIQUE

Kharkov, Kursk, Moskva ;
trois wargames édités
par Eurogames, en français.
Echelle : opérationnelle ;
1 pion = 1 brigade ou division ;
1 hexagone = 12 km ;
1 tour de jeu = 2 à 7 jours.
Matériel : 250 à 500 pions
par module, 8 pages de règle,
2 cartes.
Temps de jeu : 3 à 5 heures.
Jouabilité en solitaire : bonne.

ler en encaissant plus de pertes. Enfin, notons que le combat n'est pas obligatoire, mais que si l'on choisit d'attaquer, alors il faut s'en prendre d'une façon ou d'une autre à toutes les unités ennemies qui sont adjacentes aux attaquants.

Répéter l'Histoire ?

ER/CN nous propose donc de simuler trois des plus grandes batailles du front Est : Moscou (hiver 41), Kharkov (hiver 43), Kursk (été 43). De plus, dans la boîte de *Kharkov*, vous est offert en prime le scénario *Rostov* (hiver 41) qui retrace la reprise de cette ville lors de la contre-offensive d'hiver soviétique. Les situations présentées sont donc intéressantes, sans tomber dans le piège du trop classique « Stalingrad 1942 ». Il existe peu de simulations valables qui traitent ces sujets à cette échelle. Comment les choses se présentent-elles ?

De prime abord les ingrédients sont classiques. Les auteurs sont visiblement très marqués par une vision « occidentale » du conflit. Les notes historiques qui accompagnent les scénarios en sont le reflet. Il n'est question que de l'habileté des Allemands, des centaines de milliers de prisonniers soviétiques, etc. Une des citations proposées aux joueurs est d'ailleurs de Paul Carrell, dont les ouvrages (*Les Russes déferlent !*) glorifient le courage surhumain de la poignée de soldats allemands qui, presque à mains nues, arrêtent des divisions entières de Soviétiques malgré le froid et les ordres toujours plus absurdes du Führer ! La vérité est sans doute ailleurs, mais quoi qu'il en soit le jeu est imprégné de quelques-uns de ces clichés qui ont encore de beaux jours devant eux.

Or donc, les unités allemandes sont plus fortes (elles ont notamment plus de pas) et plus rapides que les unités soviétiques, qui n'ont pour elles que l'avantage du nombre. Dans *Kharkov* quelques contingents axistes (Hongrois, Roumains et Italiens) viennent faiblement ap-

puyer la Wehrmacht et ajouter quelques notes de couleurs. Quel que soit le scénario, les unités de la SS sont les meilleures. Pour voir de belles unités soviétiques, il faut attendre Kursk. On le voit, rien de dépayant, on suit la droite ligne des normes en matière de wargame « front Est ».

En fait, c'est dans la situation stratégique générale qu'il faut chercher l'intérêt et le réalisme de la simulation.

Commençons par *Moskva*. Ici les choses sont simples et tranchées. Le Soviétique est sur la défensive, l'Allemand, lui, attaque à tout-va et a les jumelles braquées sur la capitale de l'URSS. Bref rappel historique : Après avoir subi de lourdes défaites durant l'été 1941, l'Armée rouge a cédé beaucoup de terrain. Elle n'est cependant pas anéantie, mais se défend, dos au mur en quelque sorte, puisqu'il n'est guère concevable de reculer au-delà de Moscou. De son côté, la Wehrmacht est usée par les combats incessants menés depuis le début de l'opération Barbarossa. Les pertes, en hommes et en matériel, ont été beaucoup plus lourdes que prévues, et les succès moins importants qu'escompté. Le haut commandement veut porter le coup de grâce à son adversaire, et pour cela il lui faut prendre Moscou avant que l'hiver ne mette un frein aux opérations.

Peu d'options s'offrent aux Soviétiques dans ce scénario. Ils doivent se battre jusqu'au dernier et ne pas céder trop de terrain à l'Allemand. Les contre-attaques seront quasi inexistantes, à moins que quelques unités allemandes ne s'avancent trop imprudemment. La stratégie sera donc de tenir jusqu'au gong final, en encaissant au mieux les coups violents que portera l'Allemand. Le système de jeu impose la constitution de deux lignes de défense, pour éviter les percées trop spectaculaires. Ces deux lignes devront bien sûr être espacées d'un moins un hexagone pour ne pas être attaquées dans le même tour. Jouer le Soviétique à *Moskva*, c'est une bonne école

pour maîtriser l'art délicat de la défense désespérée.

L'Allemand lui, devra faire preuve d'esprit de décision et d'audace. Il a de gros moyens à sa disposition mais le temps lui est compté. Il ne pourra en aucun cas se contenter d'une avance à la Montgomery. Il lui faudra prendre quelques risques pour déstabiliser la défense russe et l'empêcher de s'ancrer solidement sur une ligne de fortifications. Cependant, il a le beau rôle dans ce scénario et il doit obtenir un résultat meilleur que dans la réalité...

Kharkov et *Kursk* me semblent beaucoup plus intéressants, en cela qu'ils illustrent parfaitement l'un des concepts fondamentaux de l'art de la guerre (et du football, pour ceux qui aiment les comparaisons) : le contre. Contre allemand à *Kharkov*, et contre soviétique à *Kursk*. Mais qu'est-ce donc que ce contre ? Et quand faut-il contrer ?

L'art du contre

Le contre part d'un constat : le contreur estime, à tort ou à raison, qu'il est plus faible que le futur contré. Il s'agit donc d'attirer le contré sur le terrain du contreur, de l'affaiblir et, une fois que le rapport de force avantage le contreur, de... contre-attaquer. Le rééquilibrage des forces peut avoir diverses causes : le contreur reçoit plus de renforts que le contré, le futur contré s'épuise plus vite que le futur contreur parce que le ravitaillement ne suit pas ou parce qu'il est obligé d'attaquer des positions clés solidement défendues (lignes fortifiées, etc.).

Le minutage du contre est assez délicat. Si l'on contre trop tôt, le contré peut s'avérer encore trop fort, et le contre tourner au désastre. On ne peut pas non plus se permettre d'attendre indéfiniment, car les forces gardées en réserve pour le contre font défaut ailleurs. Par ailleurs, si on laisse trop de temps au futur contré pour s'organiser, il peut soit obtenir un succès décisif, soit

s'installer sur des positions d'où il sera difficilement délogeable.

On peut distinguer deux types de contre, que j'appellerai contre actif et contre passif. Dans le contre actif, le contreur fuit le combat et entraîne le contré à sa poursuite jusqu'à ce que, jugeant le moment opportun, le contreur se retourne (c'est le cas de Kharkov). Dans le contre passif, le contreur se contente de fortifier une position qu'il sait être un point de passage obligé et d'attendre que le contré se soit cassé les dents dessus (Koursk).

Les exemples de contres, réussis ou manqués, abondent dans l'histoire. Citons pour mémoire : — Alésia : contre passif manqué. César fait bien le siège d'Alésia, mais il ne s'épuise pas. Et les renforts gaulois sont défauts.

— Crécy : contre passif réussi. Les archers anglais attendent la charge de la cavalerie française en terrain favorable. On connaît la triste suite.

— Campagne de Russie (1812) : contre actif réussi. Les Russes refusent le combat (sauf à Borodino, qui justement est une position solide) jusqu'à ce que la Grande Armée ne soit plus que l'ombre d'elle-même.

— Waterloo : contre passif réussi. Wellington s'installe sur des positions solides (fermes fortifiées, contre-pente) en attendant tranquillement l'épuisement de l'armée impériale et l'ami Blücher qui arrive au bon moment.

— La Marne (1914) : contre actif réussi. L'armée française bat en retraite jusqu'aux environs de Paris. Puis, mettant à profit son réseau de communication (dont les taxis) et la désorganisation de l'armée allemande en pleine poursuite, fait volte-face et contre-attaque.

— El Alamein (1942) : contre passif réussi. La 8^e armée s'enterre à El Alamein et attend. L'Afrika Korps, mal ravitaillé, trop éloigné de ses bases, s'use et c'est le contre.

— Midway (1942) : contre actif réussi. Les Américains attirent la flotte combinée japonaise à Midway et la défont.

— Les Ardennes (1944) : contre actif raté. Les Alliés arrivent aux frontières du Reich et sont loin de leurs bases. Les réserves allemandes patiemment amassées contre-attaquent mais n'arrivent pas à percer. Le contré n'est pas assez épuisé et le contreur a sacrifié inutilement trop de troupes pendant l'été 44.

La liste n'est pas exhaustive, il y en a bien sûr beaucoup d'autres. Le contre allemand de Kharkov par exemple fait suite au contre soviétique de Stalingrad. On pourra aussi noter que certains contres ont été sciemment préparés par le contreur dès le départ (Stalingrad, Kharkov, El Alamein) alors que d'autres sont le fruit de circonstances (la Marne), le contreur profitant d'une situation favorable et imprévue.

Comme on le voit, le contre est une stratégie qui peut s'avérer extrêmement payante. Le seul problème est qu'elle requiert une collaboration (involontaire certes) du contré qui doit accepter de se laisser attirer là où on l'attend. Par conséquent le contre ne peut être utilisé que lorsque l'on a affaire à des généraux qui acceptent de prendre des risques (ou qui font de grossières erreurs). On peut contrer Hannibal, César, Napoléon, Rommel, Timoshenko ou Patton. On ne peut pas contrer Wellington, Joukov, von Runstedt, Eisenhower et surtout Montgomery. Ajoutons, pour conclure ces quelques considérations historiques que toute la campagne de Russie entre 1941 et 1944 peut être analysée comme un contre géant pratiqué par les Soviétiques, dont la grande erreur fut sans aucun doute de ne pas jouer le contre dès le départ (il fallait notamment établir la ligne principale de défense derrière le Dniepr et non à la frontière).

Le contre à Kharkov

Historiquement, après la destruction de la 6^e armée de von Paulus à Stalingrad, les Soviétiques progressent sur l'ensemble du front sud. Von Manstein, malgré le désaccord de Hitler, refuse le combat, abandonne Kharkov aux Soviétiques, refait ses forces puis contre. Les Soviétiques surpris sont bousculés et Kharkov est repris.

Pour recréer les conditions du contre, les concepteurs ont obligé chaque armée soviétique à choisir une option parmi les trois suivantes : offensive (cette armée a un bonus en combat mais ne recule pas et attaque à outrance), neutre (comportement normal), défensive (malus en attaque). Au Soviétique de doser son effort.

Cette règle a deux effets bénéfiques sur le plan de la simulation : elle contraint le Soviétique à un effort de planification, elle décourage le « mélange » d'unités appartenant à des armées différentes. Ce mélange, fréquent dans la plupart des wargames où aucune règle ne le pénalise, était peu pratiqué historiquement pour des raisons d'organisation (on cherchait à éviter les situations du type « mais où est donc passée la 7^e compagnie ? »). Dès lors, la tactique historiquement efficace qui constituait à attaquer un secteur situé à la jonction de deux divisions/corps/armées (ce qui entraînait inévitablement une certaine confusion organisationnelle chez l'adversaire) devient reproductible et c'est tant mieux (malheureusement seul l'Allemand peut en profiter).

Evidemment, ce qu'on gagne en réalisme, on le perd en jouabilité. Et le Soviétique devra être très attentif à la gestion de ses différentes unités (en conséquence, si vous utilisez une pendule, prévoyez de donner plus de temps au Soviétique). L'Allemand a moins de contraintes et sa tâche est

la fiche compte-tours, à propos des renforts soviétiques du 3^e tour, il est question d'unités et non de divisions (ou l'équivalent). Heureusement, la règle spécifique signale l'erreur et précise bien *onze divisions (ou l'équivalent)* ; c'est-à-dire, pourquoi pas, vingt-deux brigades.

Par ailleurs, nombre d'entre vous trouvent le scénario standard difficile à gagner pour le Soviétique. D'abord, ce n'est pas l'opinion de tout le monde ! Ensuite, assurez-vous que vous appliquez correctement la règle des renforts du 3^e tour. Enfin, les niveaux de victoire ont été fixés en fonction de la situation historique au dernier tour, considérée comme un match nul en terme de jeu. En terme historique, c'est déjà un succès pour le Soviétique. Mais vous pouvez appliquer la météo indiquée dans l'errata ci-contre (les changements de météo n'étant pas intervenus rigoureusement à la charnière de deux tours, nous avons peut-être été trop généreux avec le beau temps, c'est-à-dire avec l'Allemand).

● **Rostov**. Le décalage prorusse d'une colonne dans tous les combats en fin de partie est mentionné dans la règle, mais non rappelé sur la fiche compte-tours. Soviétique, pensez-y ! Et sachez que ce décalage s'exerce en cas de gel ou de neige, ce qui veut dire qu'il dépend du dé si vous jouez la règle de météo variable. Enfin,

l'errata donne un coup de pouce historique aux rares Panzerdivisionen.

● **Kharkov**. Nous avons simplifié le décompte des points.

● **Kursk**, enfin. L'idée ne nous était pas encore venue, au moment de l'impression des pions de ce jeu, de différencier les pions de « recharge » (troisième et quatrième pas de certaines unités) par rapport aux pions en jeu au début. Un conseil : identifiez-les au feutre-marqueur avant de les découper ou, si les pions sont déjà découpés, prenez un moment pour les marquer, cela vous évitera des pertes de temps au moment de jouer.

Voilà ! Casus Belli a l'amabilité de publier ici des étoiles et des croix que vous pouvez découper et coller sur le bord des cartes, en fonction des précisions à propos des sources de ravitaillement, mentionnées dans les règles spécifiques (*Moskva* : une étoile sur le bord nord en 4517, une croix sur le bord sud en 0109 ; *Rostov/Kharkov* : une étoile marquée K remplacée par une étoile marquée R en 0122), ou dans l'errata ci-contre (*Kursk* : une croix en 1141). Merci Casus !

Frank Stora



Enfin ils sont sortis ! Ça n'a pas été facile : la fabrication d'un wargame est une affaire délicate, surtout avec la structure ultralégère d'Eurogames, qui n'est pas encore, avouons-le, GDW ou Avalon Hill ! Mais nous ne sommes pas mécontents du résultat. Néanmoins, il ne s'agit pas ici de faire de l'autosatisfaction, mais de réparer des insuffisances. Il est vrai que nous n'en rougissons pas trop. En fait d'errata, l'exemple vient des plus grands : Avalon Hill comme GDW, justement, n'en sont pas avares.

A propos de l'article d'Omar Jeddaoui ci-dessus, je tiens à dire que nous sommes d'accord sur un point historique. Les soldats allemands n'étaient pas plus *courageux* que les soldats russes (auxquels Paul Carrel lui-même rend largement hommage). Mais ils étaient bel et bien plus *compétents* (en moyenne bien sûr, et en 41-42 surtout). Cela n'en fait certainement pas des surhommes. Si tout va bien, Omar pourra le constater lors de la sortie de la quatrième boîte...

Je vous propose ci-dessous quelques commentaires.

● **Moskva**. A la suite d'un problème d'impression, une seule moitié de la carte comporte notre si joli mélange bleu glacier-blanc neige en terrain dégagé, l'autre étant bleu uniforme. Cela ne gêne pas le jeu, mais c'est dommage ! Plus ennuyeux : sur

facilitée par la présence de ses divisions de panzers SS qui sont très supérieures à tout ce que les Soviétiques peuvent aligner. Il a cependant peu d'unités et devra faire jouer au maximum sa mobilité. Un beau challenge en perspective.

Le contre à Kursk

Après la mésaventure de Kharkov, les Soviétiques choisissent de laisser les Allemands porter le premier coup de la campagne d'été 43. Du côté allemand, on veut réduire le saillant de Kursk et détruire les forces soviétiques qui s'y trouvent. L'objectif n'est plus de gagner la guerre, mais de retarder l'échéance finale. Pour cela, des moyens colossaux seront mis à la disposition des groupes d'assaut, et notamment les nouveaux modèles de panzers (Panthers, Ferdinand, etc.). Cependant, les Soviétiques sont au courant des plans allemands et se préparent en conséquence. Le secteur de Kursk est abondamment fortifié. La plus grande bataille de l'histoire peut commencer (les moyens engagés à Kursk relèguent El Alamein au rang d'escarmouche).

La difficulté, pour les concepteurs, était de recréer les conditions du contre alors que le joueur Allemand, contrairement à ses prédécesseurs en 1943, sait parfaitement qu'il va être contré. Ils y sont parvenus grâce à deux « artifices » : d'abord les conditions de victoire qui font que l'Allemand est obligé d'attaquer si il veut marquer des points (sans quoi la tentation serait forte pour lui d'essayer de rééditer le coup de

Kharkov) ; ensuite, la majeure partie de la force de frappe blindée soviétique n'est disponible qu'à partir du 4^e tour ; enfin le Soviétique acquiert petit à petit l'égalité, puis la supériorité aérienne, ce qui lui permet, après avoir regroupé sa force de frappe au tour 5, de passer à la contre-offensive. Le contrat pour l'Allemand est donc clair. Il dispose de quatre tours pour faire la différence. Ensuite il sera contré. Soit il obtient des résultats décisifs en quatre tours (c'est-à-dire qu'il arrive à percer les défenses soviétiques et infliger des pertes tellement lourdes à son adversaire que le contre ne pourra avoir lieu) ; soit il se contente d'infliger quelques pertes au Soviétique et de prendre des objectifs secondaires et à partir du 5^e tour il se retire derrière ses lignes de tranchée où il mènera une défense mobile jusqu'à la fin de la partie. Pour le Soviétique, le challenge consiste à résister à la très forte pression allemande des premiers tours sans subir trop de pertes et en préservant ses blindés. Ensuite, il faudra attaquer à outrance, tout en se garantissant des contre-attaques locales allemandes qui peuvent être extrêmement violentes. Si le Soviétique perce la ligne de tranchées principale allemande dès le tour 5, il devrait l'emporter haut la main.

Notons en passant que *Kursk* est le jeu le moins « fluide » de la série. Ceci est dû à la géographie du champ de bataille. Les Soviétiques avaient préparé jusqu'à cinq lignes de défense par endroits, et il y a de nombreux cours d'eau qui ralentissent considérablement les mouvements.

Les Allemands ne sont pas en reste, car ils ont leur ligne fortifiée, doublée par endroits d'une deuxième ligne de tranchées.

A prendre ou à laisser ?

Globalement, les trois jeux de la série *ER/CN* m'ont séduit. Le matériel est de bonne qualité – les concepteurs s'étant beaucoup soucieu du « confort » des joueurs – ; les règles sont simples sans être simplistes ; les situations présentées sont intéressantes, assez originales, et offrent une bonne illustration de quelques concepts stratégiques ou tactiques importants, tels que la défense en profondeur, le contre et la défense mobile pour n'en citer que quelques-uns. Les auteurs ont de toute évidence voulu nous offrir un produit de qualité et ils ont réussi. J'ai hâte de voir quelques éléments de plus enrichir la série, et, pourquoi pas, des règles de campagne.

Si vous avez à choisir parmi les trois jeux, laissez parler votre fibre historique et prenez celui qui simule la situation qui vous intéresse le plus. Pour ma part, si j'avais à établir un classement ce serait : 1) *Kharkov* (surtout parce qu'il contient un deuxième scénario : Rostov 1941), 2) *Kursk*, 3) *Moskva*. Mais quel que soit votre choix premier, je suis persuadé que vous aurez envie d'acquiescer les autres modules rapidement.

Omar Jeddou

Errata pour les règles des jeux de la série Étoile rouge et Croix noire (au 1^{er} juin 1993)

Règles générales

● **Règle G3 (Résultats des combats).** *Rajouter à la fin du dernier paragraphe :*

« Limites :

— En cas de résultat AE, l'attaquant ne peut perdre plus de points que le nombre de points du défenseur (non modifié par le terrain). En cas de résultat AR, l'attaquant ne peut perdre plus de points que le nombre de points correspondant à la réduction du défenseur.

— Si une unité ayant 3 ou 4 pas de perte (unité double) subit un résultat DE, elle ne perd que 2 pas. De plus, elle subit un D1. »

● **Règle J (Élimination des unités isolées).** *Rajouter à la fin du dernier paragraphe :*

« Si une unité portant deux marqueurs *Ravitaillement coupé* quitte la ville où elle se trouve, on lui enlève immédiatement un de ces marqueurs, mais elle doit aussi perdre un pas à l'instant même où elle quitte la ville. »

Moskva

● **Météo.** Sauf si l'on joue l'option météo variable, le tour 4 est un tour de boue (avec 6 points d'aviation allemands et 2 russes). Le tour 6 est un tour de gel (avec 4 points d'aviation allemands et 3 russes), le Soviétique bénéficiant d'une colonne de décalage favorable dans tous les combats dès ce tour.

● **Renforts.** La 10^e Armée russe (en renfort au tour 9) compte bien neuf divisions d'infanterie et une de cavalerie, soit dix unités (comme indiqué par la fiche compte-tours) et non trois corps d'infanterie et une division de cavalerie (comme mentionné dans la règle).

● **Points de victoire.** L'élimination d'un pas de perte de division blindée allemande rapporte 3 points (et non 2) au joueur Soviétique.

Rostov

● **Règle 1 (Particularités des unités).** *Rajouter à la fin du paragraphe a) :*

Toutes les attaques allemandes auxquelles participent une ou des divisions blindées ravitaillées (unités représentées par une silhouette, non pas divisions mécanisées SS, qui ne leur sont assimilées que pour les mouvements et les retraites après combat) bénéficient d'une colonne de décalage vers la droite par division blindée ravitaillée engagée.

Ces unités, amaigries et fragilisées par des mois de combat continu dans des conditions difficiles, conservaient cependant une force de percussion exceptionnelle.

● **Points de victoire.** L'élimination d'un pas de perte de division blindée allemande ou de division mécanisée SS rapporte 3 points (et non 2) au joueur Soviétique.

Kharkov

● **Règle 10 (Points de victoire).** *Paragraphe b) à remplacer et paragraphe c) à corriger :*

b) Décompte des pertes soviétiques

L'élimination de toute unité soviétique dotée d'un pas de perte rapporte 1 point au joueur Allemand.

L'élimination d'une division blindée ou d'infanterie mécanisée soviétique n'appartenant pas à la Garde rapporte 3 points au joueur Allemand.

L'élimination d'une division d'infanterie de la Garde rapporte aussi 3 points au joueur Allemand.

L'élimination d'une division blindée ou d'infanterie mécanisée soviétique de la Garde rapporte 4 points au joueur Allemand.

Toute unité soviétique réduite mais non éliminée rapporte 1 point au joueur Allemand.

c) Décompte des pertes allemandes

L'élimination d'un pas de perte de division blindée allemande ou de la division mécanisée Gross Deutschland (GD) rapporte 3 points (et non 2) au joueur Soviétique.

Kursk

● **Ravitaillement.** L'hex 1141 est une source de ravitaillement pour les Allemands.

Dans la famille GBH,

Le système GBOA/SPQR

Il est relativement facile pour un concepteur de wargame de sortir des sentiers battus et d'imaginer des systèmes de règles originaux. C'est après que les problèmes commencent, lorsqu'il faut confronter ces principes à la dure loi du réalisme historique. Alors quand la réalité remonte à plus de deux mille ans, on peut craindre le pire... et avoir le meilleur!

Antiquité quand tu nous tiens!

La période antique connaît une certaine vogue dans le monde de la simulation historique. De nombreux jeux stratégiques et tactiques sortent sur ces âges lointains, de plus en plus de joueurs s'y intéressent, qu'ils soient repentis de la Troisième Guerre mondiale ou lassés des chevauchées napoléoniennes. Pour un historien mili-

Label qualité

Ainsi que l'explique *L'avènement de la légion romaine* (voir plus loin), la période couverte par GBOA et SPQR a vu successivement dominer sur le champ de bataille, le modèle macédonien puis le modèle romain de l'organisation tactique des armées. Face à ces constantes, les adversaires sont aussi nombreux que variés, des Gaulois assoiffés d'Hasdrubal aux redoutables éléphants de Porus. Il résulte de l'étendue de la période couverte la nécessité de décrire sous forme de pions des types de troupes extrêmement hétérogènes dans leur armement, leur habitude du combat, leur organisation tactique, etc. Le défi de GBH est de ne pas se baser, pour se faire, sur le nombre d'hommes représentés mais d'intégrer une dimension presque psychologique. Le paramètre le plus important des pions est en effet le TQ (troop quality) qui représente littéralement la valeur de l'unité. La taille en nombre d'hommes intervient aussi, bien sûr, mais uniquement en second rang. En effet, à quoi sert de rassembler des myriades de paysans comme le fit Darius à Arbelès s'ils n'ont

l'époque. Imaginez un peu de mettre face à face un frondeur crétois (tunique de lin, sac de cuir plein de pierres, fronde, poignard) et un légionnaire (cotte de mailles, casque enveloppant, bouclier ovale, pilum, glaive espagnol). L'issue du duel est facile à deviner si le Crétois n'a pas de bonnes jambes. Pourtant, dans la plupart des wargames classiques, on jouera ça à 1/1 sur la table de résolution des combats. Dans GBH, que nenni, chaque unité correspond à un type de troupe : lourde, moyenne ou légère, infanterie ou cavalerie. Cette répartition permet de faire varier la colonne de résolution sur la table en fonction de la comparaison des types de l'attaquant et du défenseur. Dans l'exemple, SK (skirmisher crétois) attaque CO (cohorte romaine) de face, un suicide sans aucun doute puisqu'il lancera le dé sur la colonne 2 de la table de résolution des combats allant de 1 à 13. De plus, ce système permet d'affiner les catégories. Pour l'infanterie lourde, vous trouverez les PH (phalange), les HI (hoplites), les LG (légion romaine) qui rassemblent HA (hastati), TR (triarii), PR (princeps) et CO (cohorte alliées). Grâce à cette typologie assez fine, il est plus faci-

Depuis quelques temps que dure cette « mode » de l'Antiquité dans le hobby du wargame, un système de jeu est en train de s'imposer comme un quasi-standard de fait pour les jeux tactiques sur cette période : celui de GMT Games. Nous avons déjà évoqué brièvement les jeux issus de la série *Great Battles of History*¹. Il devenait urgent de vous présenter en profondeur son système, en passe de devenir « l'ASL de l'Antiquité ».

100

CASUS BELLI

taire, elle s'étend grossièrement de Kadesh (-1286 av. J.-C.), première bataille à avoir été chroniquée, aux limites floues entre le bas-empire romain et le Haut Moyen Âge. Dans l'intervalle, quelques civilisations éminemment guerrières, au premier rang desquelles figure Rome, ont laissé de nombreuses traces de leurs conflits et des batailles menées. La tradition des historiens naît à ce moment précis. C'est dire que même si cette documentation est tout sauf exhaustive et objective, la matière est là qui ne demande qu'à être exploitée². Il y a deux manières d'aborder le problème lorsqu'on veut reproduire les batailles de l'antiquité. La moins bonne consiste, comme Decision Games avec *Four Battles of the Ancient World*, à plaquer ces données sur les principes les plus classiques du wargame (zones de contrôle, succession des tours, etc.). Le réalisme historique ne peut être obtenu alors qu'en distordant jusqu'à l'absurde les règles (cf. le scénario Cannae de ce jeu) et il est vraiment difficile de prétendre retrouver la folle ambiance de l'époque quand le terrain et les ordres de bataille sont traficotés. La meilleure méthode, à mon avis, passe par la conception d'un système de règles innovant qui cherche à reproduire sans trahir. C'est la démarche qu'ont suivi Mark Herman et Richard Berg en développant petit à petit le système *Great Battles of History* (GBH) sur les assises posées par *Great Battles of Alexander* (GBOA).

aucune capacité à tenir le choc de la bataille? Comment expliquer l'extraordinaire force des cohortes romaines malgré leur faible taille? Le TQ est là pour représenter la cohésion de l'unité. Plus il est important, plus on a à faire à des « professionnels » de la guerre de l'époque mieux aptes, du fait de leur entraînement, à manœuvrer et à combattre. Le principe moteur du jeu est que tout cela érode la cohésion des unités. C'est en perdant au fil des actions des points de cohésion qu'elles finissent par dépasser leur TQ et déroutent. Il est donc très instructif, pour connaître la valeur de ses troupes, de diviser le TQ de chaque pion par son nombre de points de force. Un argyraspide (HI) séleucide sera crédité d'un 0,86 alors que son homologue triarii (HI aussi) de la 1^{re} légion romaine vaut 4! Heureusement, cet exercice de calcul est rendu moins fastidieux par l'homogénéité des pions représentant le même type de troupes.

LI CO MI RC

L'autre grand mérite des concepteurs de la série GBH est d'avoir pris en compte la diversité des types de soldats que l'on pouvait rencontrer à

le de rendre compte des avantages ou désavantages qu'ont ces troupes les unes par rapport aux autres. En effet, il existe une petite table que l'on consulte lorsque deux unités vont se combattre et qui donne la supériorité éventuelle de l'une sur l'autre lors du choc. Ça n'a l'air de rien mais un AS (supériorité de l'attaquant) double les points de cohésion perdus par le défenseur tandis qu'un DS (supériorité du défenseur) triple ceux perdus par l'attaquant. En l'occurrence, le malheureux SK bénéficie aussi d'un DS de la CO, autant dire qu'avec un TQ de 3, il est virtuellement en déroute. La dimension « historique » de GBH n'est donc pas que folklorique. Il vaut mieux savoir contre quoi il convient de lancer ou de ne pas lancer ses troupes.

Watch your flanks!

Le mode de résolution des combats entre unités est l'autre innovation de ce système. Oubliez le rapport de force, il n'intervient marginalement qu'au bout d'une chaîne complexe d'opérations. D'abord, deux unités qui veulent en découdre – imaginons une cohorte de hastati de la 1^{re} légion (type LG) déboulant au pas de charge

1. *Great Battles of Alexander* (voir la Tête d'affiche qui lui a été consacrée dans CB n° 68), *Juggernaut* (Tête d'affiche dans CB n° 71), *SPQR* (Tête d'affiche dans CB n° 72).

2. Suivant en cela les lettrés de la Renaissance italienne qui ressuscitèrent les historiens antiques pour l'édification et la glorification de leurs maîtres.

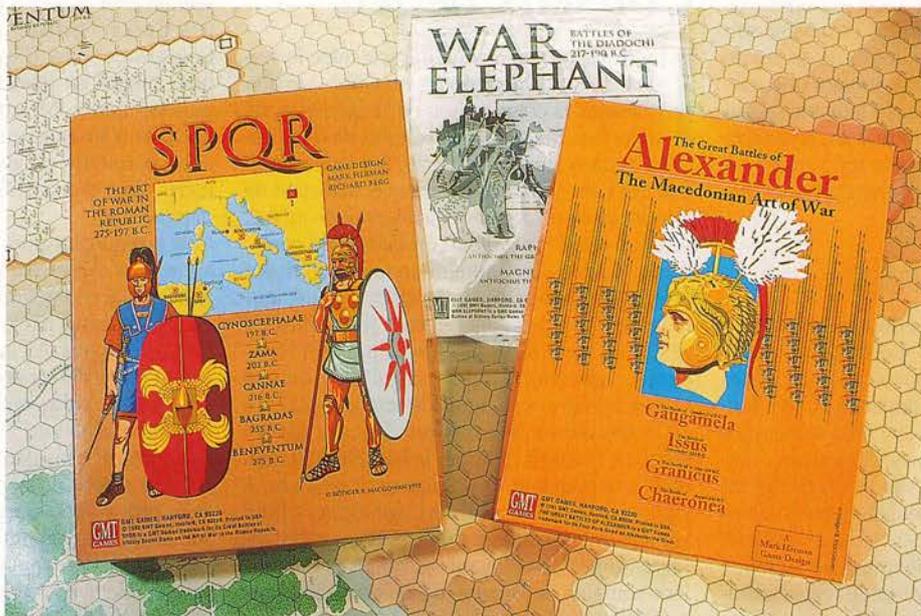
je voudrais GBOA et SPQR...

sur des mercenaires grecs séleucides (type HI) – commencent par lancer leurs armes de jet. Seulement la LG possède un pilum (indication J pour javelin sur le pion). A une case de distance, elle doit faire moins de 5 au dé à 10 faces pour faire perdre un point de cohésion à la cible (valeur de base 6, +1 au dé en tirant sur de la HI). Quel que soit le résultat, la LG est « missile no » pour le reste de la partie (ils n'ont qu'un pilum chacun !). Après, on teste le TQ des adversaires : il est de 7 pour la LG et de 6 pour la HI. Le jet de dé est inférieur au TQ de la LG, qui passe le test sans dommages, mais la HI fait un 8 au dé ce qui lui fait perdre 2 points de cohésion (8-6=2) en plus de celui qu'elle a perdu suite au tir des Romains. Le combat arrive alors en phase critique. Sur la table de supériorité, la LG bénéficie d'un AS face à de la HI. On consulte la « table de choc des lances et des épées » (sic !) pour déterminer la colonne de résolution du combat. L'élément crucial est de savoir par quel côté on attaque l'adversaire : de front, de flanc ou de dos. En effet, si LG contre HI de front se joue sur la colonne 6, c'est la colonne 11 qui est utilisée si l'attaque est de flanc, et la 12 si elle vient de l'arrière du défenseur. Il est donc

préférable, doux euphémisme, de contourner les lignes adverses pour les assaillir (d'autant plus qu'une attaque de flanc ou de dos bénéficie d'un AS automatique). Mettons que les Romains, courageux, y vont face à face (colonne 6). A ce moment, on compare les tailles des unités (le potentiel de combat dans les wargames classiques) : 3 pour la LG contre 6 pour la HI qui bénéficie donc d'un 1L (une colonne

de décalage à gauche sur la table de résolution des combats). Le terrain étant plat comme la main, il n'y a pas d'effet cumulatif du même type. L'attaquant jette donc un dé (score 7) et consulte le résultat sur la colonne 5 de la table. La LG perd 2 points de cohésion et la HI en perd 4 (2x2 car AS). Au total, la HI a donc perdu 7 points de cohésion suite à ce combat, son TQ est dépassé, elle déroute et la LG occupe la case. Il est clair que ce mécanisme complexe doit être parfaitement maîtrisé par les deux joueurs sous peine d'allonger interminablement les parties. Mais cet automatisme vient vite et on se concentre alors plus sur des questions com-

On est même en droit de se demander s'il n'y a pas inflation dans les derniers modules de la série (cf. *War Elephants*) comme si le déroulement un peu trop statique des scénarios de GBOA n'avait incité les créateurs à corriger ce défaut par la suite. Néanmoins, il serait bon qu'ils s'arrêtent là parce que dans ce jeu, le chef fait tout. Son rôle le plus important est de distribuer des ordres. Lorsqu'il est activé, il peut en donner autant que sa valeur en initiative. Les plus importants sont les ordres de mouvement qui sont soit individuels (1 ordre par unité présente dans le rayon de commandement du chef) soit collectifs (1 ordre pour une ligne d'unités de même type). Cette dernière option, présente dans SPQR mais pas dans GBOA, est extrêmement puissante puisqu'elle permet de déplacer en une fois bien plus d'unités que ne l'autorise l'initiative du chef. Cependant, si le commandant en chef de l'armée a une valeur stratégique moyenne (il faut jeter le dé en dessous pour pouvoir donner un ordre de ligne), elle peut se révéler paralysante. Les autres ordres possibles sont : le tir, enlever 2 points de cohésion à ceux accumulés par l'unité, rallier une unité en déroute, etc. Bref, une armée sans commande-



ment « contre quelle unité ennemie vais-je lancer ma cavalerie lourde ? ».

Le chef avant tout

Il est évident que des jeux mettant en scène des héros comme Alexandre le Grand et Hannibal se doivent de faire la part belle au chef. Dans GBH, ils sont nombreux et indispensables.

ment digne de ce nom est perdue (c'est notamment le cas des Romains dans le scénario Bagra-das Plains de SPQR ou des Perses dans le scénario Arbelès de GBOA). D'autant plus que le système GBH ne se joue pas par succession de tours mais par activation des chefs présents sur la carte dans l'ordre croissant de l'initiative. Lorsqu'un chef activé a distribué tous ses ordres comme indiqué ci-avant, il est considéré comme terminé

INVENTORIUM

La série des *Great Battles of History* comporte, pour le moment, deux volumes. Le plus ancien, *The Great Battles of Alexander (GBOA)*, sous-titré *The Macedonian Art of War*, est sorti en 1991. Il contient quatre scénarios (Chéronée, Le Granique, Issos, Arbelès/Gaugamèles) et un ersatz de jeu de campagne, le tout ayant trait à la conquête de l'empire perse. Une réédition est prévue cet été (with colorfull counters Mister Berg ?). GBOA a été complété en 1992 par un module, *Juggernaut*, sur la bataille de l'Hydaspes contre le roi indien Porus. Le second volume, celui qui donne son ampleur à la série, est *SPQR, The Art of War in the Roman Republic*, sorti en 1992. SPQR compte six scénarios : Bénévent (Pyrrhus), les plaines de Bagra-das (première guerre punique), Cannes et Zama (deuxième guerre punique), Cynocéphale (seconde guerre de Macédoine), plus un hypothétique et fascinant « Alexan-

dre le Grand en Italie (319 av. J.-C.) ». Deux modules se sont ajoutés cette année : *Consul for Rome* sur les batailles de la Trébie et du Métaure, et surtout *War Elephants* qui atteint des sommets avec Raphia et Magnésie. Mais l'histoire ne s'arrête pas là. Face au succès de SPQR, même aux États-Unis, GMT Games prévoit de sortir deux nouveaux modules : *The Eagle has Landed*, sur l'invasion de l'Italie du Sud par Pyrrhus (batailles d'Héraclée et d'Asculum) et *Africanus*, sur les premiers succès de Scipion, futur Africain, en Espagne (Baecula, Illipa). En tout, le tandem GBOA/SPQR donnera accès à dix-neuf scénarios ! Ajoutez à ceux-là, les scénarios publiés dans C31, le magazine de GMT Games, sur Marathon et la révolte des Maccabées.

Et ce n'est pas fini. Voici qu'arrive le volume 3 de la série *Great Battles of History*, *Lion of the North*, qui mettra en scène rien moins que Gustave Adolphe (les batailles de Breitenfeld et Lützen, au cours de la guer-

re de Trente Ans au XVIII^e siècle). Je suis extrêmement curieux de voir comment les compères Berg et Herman ont introduit l'arme à feu dans leur système.

Enfin, plus tard sortira le volume 4, *Julius Caesar: The Civil Wars*, qui nous ramène à l'époque antique mais avec, sans doute, des règles modifiées et cinq scénarios : Pharsale, Munda, Dyrrachium, Ruspina et Thapsus. Pour les habitués de SPQR, je rappelle qu'il y a plus de trente légions sur le champ de bataille de Pharsale. Le volume 5 devrait normalement être consacré aux batailles de Frédéric II le Grand (les batailles de Kolin, Hochkirch, Leuthen, Rossbach, Kunnersdorf, au XVIII^e siècle), mais il n'est pas encore officiellement annoncé. D'ores et déjà, si vous vous intéressez à l'antiquité et à ses tactiques totalement dépayssantes, deux mille pions vous attendent dans les boîtes et modules pour GBOA/SPQR. A vous de créer d'autres scénarios, il y a de quoi faire : le lac Trasimène, Utique, Pydna, les batailles de la guerre des Gaules...

(« finished »). Il peut, malgré tout, essayer d'avoir une phase d'activation supplémentaire en jetant un dé sous son initiative, c'est l'option « momentum ». Un chef peut être activé jusqu'à 3 fois de suite ce qui, dans le cas d'Alexandre ou d'Hannibal, signifie 21 ordres à des unités et bien des soucis à leurs adversaires. Un joueur peut aussi décider, si c'est à lui d'activer un chef, de le « couper » en activant un chef ayant une meilleure initiative. C'est l'option « trump ».

Mais son adversaire, s'il dispose d'un chef encore meilleur en initiative, peut aussi « couper » ce « trump » ou un « momentum » et activer son propre chef. On devine que les tours de jeu de GBH sont loin de se dérouler suivant une succession de phases figées. Les joueurs ne savent pas à l'avance ce qu'ils pourront faire en totalité dans le tour, et cette incertitude reflète bien les conditions déplorables du commandement tactique de l'époque.

Adhésion en bloc

J'ai ma carte du parti GBH depuis la sortie de GBOA. Même si les règles, pourtant un modèle de pédagogie et d'organisation, méritent encore des précisions (un commandant en chef « finished » peut-il encore tester son ratio stratégique pour qu'un subordonné puisse donner un ordre de ligne ?), je trouve le système fin et surtout parfaitement adapté à la simulation des batailles de l'époque antique. Bien sûr, c'est un système complexe. Chaque nouvelle pierre de l'édifice apporte son lot d'exceptions et de règles spécifiques. L'ensemble est surchargé, sans doute parce que dépassés par le succès de la série, les auteurs ont voulu produire des modules en série pour satisfaire la demande. Mais le corps principal se tient et se tient bien. Il est facile de relier ce qui a trait à chaque scénario en plaçant les pions sur la carte. A mes yeux, le principal mérite au crédit du système GBH est qu'il permet de faire ressurgir du passé des batailles dont, finalement, nous ne savons presque rien, et cela avec un très haut degré de réalisme. Désormais, chaque lecteur de Casus Belli pourra dire : « Zama ? Je sais, j'y étais ! »



Ah ! si tous les pions de wargame pouvaient être aussi beaux que ceux-là !

Conseils de jeu

Il n'existe pas de recette miracle avec le système *Great Battles of History* (GBH). Un bon joueur est la combinaison de l'expérience, de la parfaite maîtrise des règles et de leurs variations dans chaque scénario. Sur le terrain, il doit très bien connaître les forces et faiblesses de tous les types de troupes et avoir, tout de même, ce coup d'œil tactique qu'on dit être du génie. Il faut savoir tirer immédiatement profit des erreurs de l'adversaire. En effet, malgré leur durée réelle (plusieurs heures), les parties de SPQR ou de GBOA ne durent pas très longtemps : quelques « tours » jusqu'à ce qu'une armée atteigne son seuil de rupture (25 % à 30 % des points de cohésion). Dans la réalité, après ce moment critique, la bataille basculait dans une poursuite et un massacre sanglant. A Cannae, par exemple, le Carthaginois peut vaincre en n'entamant que très légèrement les légions mais en balayant les vélites et la cavalerie romaine de la carte. Ce qu'on ne joue pas à SPQR, c'est la boucherie qui s'ensuit.

Le terrain n'a pas beaucoup d'importance, à quelques exceptions près (Cynocéphale) ; une des conventions de l'époque étant qu'une bataille ne se livre que sur terrain plat. S'il y a des reliefs ou des cours d'eau sur la carte, évitez de faire mouvement à travers, ce qui coûte des points de cohésion, et préférez une position statique mais abritée, au sommet de la colline (Cynocéphale) ou juste derrière la rivière (Issos). Le commandement est un point critique. Avant de débiter un scénario, regardez négligemment les chefs de votre adversaire. S'ils sur-

classent les vôtres en majorité, ou s'il s'agit d'Hannibal et de ses cousins, adoptez immédiatement une stratégie défensive.

En général, les armées sont au départ déjà correctement déployées sur le champ de bataille et peuvent supporter un premier choc sans grand dommage. Laissez venir votre adversaire en gardant de la cavalerie fraîche en réserve et, dès que ses fantassins épuisés par une longue marche auront affronté votre première ligne, tombez-leur dessus.

A l'inverse, si vous êtes un chef majeur (Alexandre, Hannibal, Scipion), pas d'autre choix que l'attaque : noblesse oblige, vous avez une réputation à défendre. Choisissez avec soin vos objectifs initiaux sans être obnubilé par l'histoire : lancez les éléphants contre la cavalerie adverse et harassez l'infanterie avec vos troupes légères (LI, VE ou SK). Après, c'est à vous de conduire en personne l'attaque décisive. En effet, seul un chef majeur a un niveau d'initiative suffisant pour « garantir » qu'il puisse être activé trois fois de suite. C'est le minimum nécessaire pour mettre en déroute une ligne de troupes puis l'éliminer. N'oubliez pas, si vous êtes en position d'attaque, que l'option « trump » peut vous permettre de désorganiser les plans de l'adversaire et de cueillir ses troupes en cours de déploiement.

Côté tactique, lorsqu'il s'agit d'un pion contre un autre, il n'existe que deux règles : jouer le AS (supériorité de l'attaquant, double les points de cohésion perdus par le défenseur) ou attaquer de flanc ou de dos (AS automatique). Un seul gag à éviter : le DS (supériorité du défenseur, triple les points de cohésion perdus par l'attaquant). En moyenne (colonnes 7 à 9 de la table de résultat des combats), les deux pions perdent sensiblement le même nombre de points de cohésion. Pour obtenir une déroute, il faut donc compter sur des trucs comme l'AS. De plus, il faut se prémunir contre une colonne trop défavorable sur la table et éviter donc les actions éclatantes mais étranges comme lancer des peltastes de front contre une phalange. A vous de bien connaître les propriétés des types de troupes qui vous sont confiées, sachant que de l'infanterie lourde, qu'elle s'appelle HI, PH, TR, ou CO se comportera à peu près de la même manière. Attention à certaines unités, comme RC (cavalerie romaine), qui ont l'air très bien sur le pion mais qui ne valent rien comparées à leurs homologues.

Puisque nous parlons de déroute, n'oubliez jamais de laisser le champ libre derrière votre première ligne. Il n'y a rien de plus irritant que de voir des phalanges entières éliminées parce que de ridicules SK crétois bloquent toute possibilité de fuite. Un déploiement en quinconce avec des intervalles peut s'avérer une bonne méthode. Enfin, il faut toujours se ruier sur les unités en déroute qui sont très faciles à détruire et tâcher d'éliminer les chefs ennemis qui rapportent beaucoup de points de victoire et dont la disparition (même provisoire) handicape fortement les capacités de réaction de l'armée adverse. Les mesquins diront que le système GBH fait les délices des « pouiteurs ». Je pense que c'est avant tout une merveilleuse simulation des combats antiques que j'aimerais bien faire essayer à quelques grands noms de l'histoire militaire romaine, pour voir.

BIBLIOGRAPHIE

A tout seigneur, tout honneur, commençons par les historiens antiques. Sur Alexandre et l'épopée de l'armée macédonienne, lire Diodore de Sicile (*Bibliothèque Historique*), Arrien (*L'Anabase d'Alexandre*) et Quinte Curce (*L'histoire d'Alexandre le Grand*). Sur l'armée hoplitique, Xénophon (*La guerre du Péloponnèse*), bien qu'antérieur, est très parlant. Carthage ne vit (mal) qu'au travers des historiens romains comme Tite Live (*Histoire romaine*). Lire aussi Polybe (*Histoires*). S'ils ne sont pas disponibles en poche ou en bibliothèque, vous pourrez découvrir tous ces auteurs à la librairie des éditions Les Belles Lettres, boule-

vard Raspail à Paris. Côté modernes, Hanson (*Le modèle occidental de la guerre*, Les Belles Lettres) est impératif, tout comme Delbruck (*Warfare in Antiquity*, University of Nebraska Press) et Fuller (*Histoire militaire*, volume 1). Pour finir, on peut lire Peter Connolly (*Histoire de l'armée grecque et Histoire de l'armée romaine*, Hachette), Ducrey (*Guerre et guerriers dans la Grèce antique*, Payot), Carcopino (*Profil de conquérants*, Flammarion), Mc Evedy (*Atlas de l'histoire ancienne*, Robert Laffont) et Georges Duby (*Atlas historique*, Larousse). Interrogation écrite jeu-di prochain !

L'avènement de la légion romaine

Le duo *GBOA/SPQR*, avec ses divers modules, couvre une période de cent cinquante années au cours desquelles l'évolution des armées en présence sera la plus rapide et la plus radicale de toute l'antiquité. De la bataille de Chéronée (- 338), première grande victoire de la phalange macédonienne, à la bataille de Magnésie du Sipyle (- 189), qui marque la victoire définitive de la légion romaine sur les armées de type hellénistique, héritières de cette même phalange macédonienne ; c'est toute l'histoire d'une course effrénée à la meilleure organisation tactique antique que nous racontent les jeux de GMT Games.

Un enterrement de première

Le premier scénario de *GBOA*, concernant la bataille de Chéronée, permet de revivre (avec très peu d'espoir de l'empêcher) la mort d'un système, celui de l'armée grecque classique. Depuis l'époque héroïque des cités-États, qui débute avec le VII^e siècle av. J.-C., les armées grecques reposent sur la force de leurs fantassins lourds, les hoplites, organisés généralement en phalange de huit rangs de profondeur. Les hoplites portent un casque de bronze, une cuirasse et des jambières, et sont armés d'un grand bouclier rond, d'une lance tranchante et d'un glaive court ; ils sont tous citoyens au service de leur patrie. La stratégie est sommaire, c'est le choc frontal des deux phalanges qui décide du sort des combats. Les auxiliaires, souvent mercenaires, composés de troupes plus légèrement armées ont un rôle secondaire, et la cavalerie n'est guère employée que pour les poursuites. C'est seulement à partir de -390, sous l'impulsion du général athénien Iphicrate, que les peltastes, fantassins légers d'origine thrace, prennent une place d'importance dans les armées grecques et permettent de varier leurs tactiques au combat. A Chéronée, l'armée coalisée de Thèbes et Athènes, malgré ses contingents de peltastes et les inventions récentes des Thébains (phalange en ordre oblique), subit une défaite qui va s'avérer définitive face à une nouvelle « machine de guerre » créée par le roi Philippe II de Macédoine. En même temps que l'indépendance, les cités grecques voient disparaître le caractère dominant de leur organisation militaire dans la plaine accidentée de Chéronée. Une première page est tournée.

La « success story » de la phalange macédonienne

Philippe II met en place un système franchement différent dont l'efficacité repose sur plusieurs éléments. Au premier rang d'entre eux : la puissance de choc décuplée de la phalange macédonienne, qui vient de sa profondeur (16 rangs), et de la longueur des lances de ses sol-

dat (les fameuses sarissa), qui mesurent entre 5,5 et 6,5 mètres (de ce fait, les lances des 4 ou 5 premiers rangs dépassent la ligne de front !). Structurée en 64 bataillons (syntagma) de 256 hommes chacun, la phalange « idéale » forte de ses 16 384 hommes, bien que très rigide et extrêmement sensible aux accidents du terrain, peut manœuvrer et prendre de multiples formations (triangle ouvert, croissant, ligne oblique ou droite ou encore en demi-carré creux). Second point décisif, la montée en puissance des troupes montées. La phalange est appuyée d'une cavalerie lourde, formée de l'élite de la noblesse macédonienne, chargée de déstabiliser l'ennemi avant l'assaut principal conduit par la phalange. Quant aux peltastes et autres troupes légères, ils sont, avec des hoplites et des cavaliers grecs mercenaires, cantonnés aux tâches auxiliaires. Ainsi constituée, l'armée macédonienne va, au sens propre du terme, conquérir le monde par les victoires formidables d'Alexandre le Grand sur l'empire perse (Le Granique - 334, Issos - 333, Gaugamèles - 331) ou sur les royaumes indiens (Hydaspes - 326).

L'opposition au pouvoir

Les héritiers d'Alexandre, diadoques ou rois grecs comme Pyrrhus d'Épire, vont modifier la composition de leurs armées, toujours centrées sur une phalange macédonienne classique, par l'adjonction croissante d'éléments étrangers. Éléphants, cavalerie orientale et infanterie légère, empruntés aux pays conquis, occupent une place croissante dans ces armées que l'on appelle hellénistiques, qui sans gagner en mobilité, perdent en homogénéité et puissance de choc (les éléphants sont puissants mais souvent erratiques). *GBOA* et *SPQR* nous proposent plusieurs épisodes plus ou moins heureux de l'histoire de ces armées : les « victoires à la Pyrrhus³ » du susnommé (Héraclée - 280 et Ausculum - 279) ou les affrontements fratricides des successeurs d'Alexandre (Raphia - 217). Mais bientôt, après ces dernières victoires acquises à coups d'éléphants et de chocs brutaux et coûteux en hommes, l'opposition romaine et carthaginoise, pourtant bien malmenée, va finir par prendre le pouvoir. La phalange macédonienne succombe devant plus mobile, souple et manœuvrier qu'elle. Il est bien normal que, rendue encore plus lourde, l'armée hellénistique meure de sa principale faiblesse : la rigidité. Les scénarios Bénévent (- 275) et l'acte final de Magnésie (- 189) en administreront vite la preuve aux joueurs de *SPQR*. Mais reste à expliquer cette nouvelle révolution qui porte au sommet les légions romaines, en analysant l'émulation née des organisations concurrentes des armées romaine et carthaginoise entre - 250 et - 200.

Un fauteuil pour deux

Pour abattre les royaumes hellénistiques et obtenir l'hégémonie sur le monde méditerranéen, Romains et Carthaginois vont développer deux modèles différents qui s'affronteront longtemps à égalité de chance.

Les Carthaginois tout d'abord. Leur choix repose sur l'adaptation de la phalange pour conserver sa force de frappe tout en augmentant la

capacité manœuvrière de l'armée. Dans l'armée punique, la phalange, composée de fantassins lourds carthaginois, est généralement gardée en réserve, en seconde ligne. Le choc initial est soutenu par une infanterie semi-lourde d'origine celte ou ibère, absente des armées hellénistiques, la vivacité et la mobilité étant confiées à une nombreuse et redoutable cavalerie d'élite (punique ou numide) qui harcèle et encercle l'adversaire. Avec ou sans éléphants, l'armée carthaginoise peut ainsi par la complémentarité de ses éléments vaincre n'importe quel adversaire, y compris romain ; surtout lorsqu'elle est commandée par un général de la trempe d'Hannibal. Citons les scénarios *SPQR* de Bagradas Plains - 255, La Trébie - 218, Le Tessin - 218 et Cannes - 216. La phalange subsiste et survit, elle donne même encore le coup de grâce.

Les Romains, eux, abandonnent totalement le système de la phalange macédonienne. Les armées consulaires⁴ de la haute république n'ont plus rien à voir avec les masses compactes et hérissées de lances des compagnons d'Alexandre. L'unité de base est la manipule composée de deux centuries de légionnaires. Chaque manipule (120 à 150 légionnaires pour les hastati et principes, 60 légionnaires pour les triarii) est flanquée de 60 vélites (fantassins légers). La légion se forme en bataille sur 3 rangs de 10 manipules chacun. D'abord les hastati (les plus jeunes) armés d'une lance (hasta), d'un glaive court, d'une cuirasse légère et d'un bouclier ovale ; au second rang viennent les principes (hommes d'âge mûr) à l'armement identique ; et enfin au troisième rang les triarii (vétérans), plus lourdement armés, se tiennent en réserve. De par la taille et la souplesse de leurs unités élémentaires, les légions peuvent parvenir, quel que soit le terrain (ce qui est capital) à tourner l'adversaire, à s'insinuer dans les failles de son dispositif, à éviter les charges des éléphants et à le mettre finalement en très grand péril. De plus, les légionnaires, véritables fantassins lourds, sont tout à fait aptes à résister au choc des phalangistes grecs ou puniques. Solidité et souplesse réunies, l'arme serait absolue si la faiblesse de sa cavalerie romaine ne la mettait pas en défaut. Une légion ne dispose en effet que de 10 turmes de 30 cavaliers de médiocre qualité ce qui peut lui valoir, face aux cavaliers numides par exemple, des revers qui décident du sort de la bataille (la légion se faisant tourner par les cavaliers adverses). La suprématie, l'hégémonie, la légion ne l'obtient qu'à partir du moment où elle s'adjoint des cavaliers étrangers de valeur (numides, grecs, voire celtes). A égalité de cavalerie, les légionnaires font alors la décision face aux Carthaginois (Baecula - 209, Le Métaure - 207, Zama - 202) et encore plus facilement face aux Grecs (Cynocéphale - 197 et Magnésie - 189). La légion est désormais installée pour longtemps (cinq siècles !) dans le fauteuil inviolable de la meilleure formation tactique du monde antique. Messieurs Herman et Berg, nous attendons les hordes barbares qui la détrôneront... ■

Frédéric Bey et Marc Brandsma

3. Victoire si chèrement obtenue qu'elle ne peut pratiquement pas être exploitée par le vainqueur.
4. Chaque année le Sénat confiait deux légions de citoyens romains et deux légions d'alliés à chacun des deux consuls.



A travers ASL

l'analyse tactique d'un combat de la 3^e division d'infanterie algérienne

La véritable clé d'une bataille se situe au niveau tactique, au moment de l'affrontement des forces armées, car c'est à cette échelle que se décide la supériorité morale et technique d'un des deux camps. La stratégie examine la phase préparatoire à la bataille (qui est en fait l'ensemble des manœuvres opérées par chacun des stratèges pour prendre l'initiative et attaquer à son avantage de manière décisive), mais seule l'échelle tactique permet de comprendre le mécanisme propre à la bataille, et cela d'autant plus à l'époque contemporaine où la bataille est une suite d'affrontements confus. Le combat à l'échelle tactique allié au réalisme des règles d'ASL est ainsi un extraordinaire moyen de comprendre le déroulement des opérations de la Seconde Guerre mondiale : la supériorité de telle doctrine, de telle organisation, la vigueur morale de la troupe, la qualité des équipements, tout cela trouve son application sur le terrain. A ce niveau de précision, le jeu devient un véritable outil pour la compréhension de l'histoire militaire.

Grâce au jeu, comprendre les problèmes de commandement

Pour illustrer ce propos, nous vous proposons un scénario inédit (ci-contre), facile d'accès pour tous les joueurs d'ASL. Après un bref rappel historique, nous examinerons les possibilités tactiques offertes à l'attaquant en privilégiant autant que possible un regard historique, c'est-à-dire une analyse du combat comme le ferait un commandant sur le terrain.

Ce scénario représente l'assaut d'une compagnie de tirailleurs tunisiens de la 3^e DIA sur des positions avancées de la ligne Gustav en Italie, en janvier 1944 (la devise de cette division est *It*

Crescendo). Nous sommes au tout début de la bataille du Monte Cassino pour l'ouverture de la route vers Rome. Depuis l'automne 1943, la V^e armée alliée, composée du 2^e corps américain et du corps expéditionnaire français (CEF), piétine devant la ligne Gustav, dont le mont Cassino forme la défense principale. L'échec du débarquement d'Anzio en janvier oblige à reprendre l'offensive dans la vallée de la Liri. Le CEF est alors chargé de dégager les hauteurs au nord de Monte Cassino, une succession de collines et de pics dont certains atteignent plus de 1000 mètres. Lancée le 21 janvier 1944 dans l'offensive, la 3^e division d'infanterie algérienne doit enlever de haute lutte chaque sommet où l'adversaire dispose de solides défenses. Les chars sont lourdement handicapés par la nature du terrain, et le temps exécrable de l'hiver des Abruzzes prive également les Alliés de l'appui de l'aviation tactique.

Dans ces conditions difficiles, et face à un adversaire déterminé capable de vives contre-attaques, les troupes nord-africaines du général Juin progressent excessivement lentement, mais sont les seules troupes alliées à enregistrer quelques succès. Le CEF (3^e DIA et 2^e DIM) s'empare du Belvédère, un rassemblement de très hauts sommets, et se maintient malgré la réaction ennemie. Une deuxième, puis une troisième offensive sont lancées pour contourner et prendre le mont Cassin, mais l'ultime effort des Néo-Zélandais sur l'abbaye fortifiée ne parvient pas à faire céder la résistance allemande. Il faudra attendre le mois de mai pour parvenir à percer la ligne Gustav.

Les Nord-Africains, soldats d'élite

Ce scénario illustre parfaitement les difficultés rencontrées par la 3^e DIA durant la bataille de la ligne Gustav. Cette division, comme l'ensemble de l'infanterie du CEF, se compose de robustes combattants nord-africains, dont de nombreux

Berbères pour qui la montagne est une seconde nature. Très professionnelle et aguerrie par la campagne de Tunisie, excellentement encadrée, cette troupe forme un corps d'élite, parfaitement apte au combat en moyenne montagne. Ces soldats comptent parmi les meilleurs du camp allié et sont donc représentés dans le système ASL par des soldats d'élite, avec un excellent moral et des chefs compétents.

A l'aube de la journée du 25, le capitaine Denée, chef de la 9^e cie, prépare son assaut. Quatre cents mètres le séparent lui et ses hommes de la base de la cote 470. En raison du temps pluvieux, il sera très difficile de poser de la fumée avec l'artillerie de soutien. Il faudra se contenter du léger rideau de pluie et des buissons pour progresser sous le feu des mitrailleuses allemandes, mais à la moindre interruption de la pluie, le sommet de la colline devra être couvert de fumigènes. Les casemates ennemies sont heureusement peu nombreuses et il faut absolument les contourner ; si l'Allemand sort de son trou, une salve de 100 mm lui réglerà son compte. Le plus dur reste la progression sur le glacis d'approche mais les Tunisiens sont de solides gaillards. Ils avanceront en ordre dispersé, chaque groupe de combat formant une cible distincte, tout en conservant le contact pour riposter avec toute la puissance voulue. Seuls les servants des mortiers de 60 (et l'observateur radio) resteront à l'arrière, avec la mission d'arroser les trous d'hommes ennemis et de déloger son mortier. Pas d'arrêt pour arroser en force, on avance et on s'empare des tranchées à la machette.

Ainsi, confronté aux mêmes problèmes que le capitaine Denée, le joueur Français doit conduire un assaut qui correspond à la réalité tactique. Difficulté supplémentaire, il peut chercher à limiter ses pertes au maximum pour espérer résister à la contre-attaque allemande. Reste à monter celle-ci...

Théophile Monnier
Conception du scénario :
Vincent Roussely

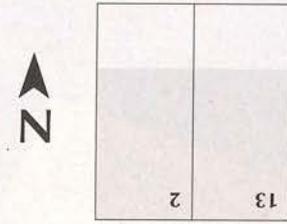
IT CRESCENDO

SCENARIO ASL



Le Belvédère, au nord de Monte Cassino, Italie, le 25 janvier 1944. Bloqué devant la ligne Gustav depuis la fin de l'automne, la V^e armée américaine (2^e Corps et CEF) reprend l'offensive. Il faut alors s'emparer de l'abbaye du mont Cassin qui contrôle la vallée de la Liri et la route vers Rome. La 3^e DIA est chargée de prendre les hauteurs au nord de la vallée, une suite de collines et d'escarpements très élevés sur lesquels les Allemands disposent de fortifications solides. A l'aube du 25, le 4^e RTT, en pointe de la division, doit enlever les premiers sommets dont le redoutable Belvédère, et la 9^e cie du 3^e bataillon a pour objectif la cote 470 de la Propaia où s'étagent plusieurs casemates et nids de mitrailleuse. Le capitaine Denée, chef de la compagnie, observe la colline : des pentes abruptes battues par les mitrailleuses, une approche dégarnie. Ses Tunisiens sont déterminés à faire sauter ce premier verrou. A 7h00, il ordonne le déclenchement du tir d'artillerie de soutien. «Inch Allah», et en avant les gars!

PLACEMENT DES CARTES :



Seules les rangées A à U sont jouables

BALANCE :

- Enlever un squad de l'OB allemand
- ✚ Remplacer un 8-0 de l'OB allemand par un 8-1

CONDITIONS DE VICTOIRE :

Les Français gagnent dès qu'à la fin d'un tour de jeu, les contrôlent tous les hexagones de colline de niveau 3.

✚ Les Allemands se placent en premier	1	2	3	4	5	6	7	8	FIN
	○ Les Français se déplacent en premier								

Eléments de l'Infanterie-Régiment 131. « Pomerania » [ELR: 4]
se placent sur les hexagones de colline de la carte 2 {SAN: 3} :

 1 4 ¹ -6-7	 9-1	 8-0	 HMG 3 7-16	 MMG 2 5-12	 LMG 1 3-8	 MTR 3 50*[2-13]	 ? 7 morale
8		2		2	2		8

Foxhole
5
OVR, OBA: +4
Other: +2
3

Trench
OVR, OBA: +4
Other: +2
3

1+3+5
3

9^e compagnie du 3^e bataillon, 4^e RTT [ELR: 4]
se placent sur la carte 13 au sud de la rangée 8 incluse {SAN: 2} :

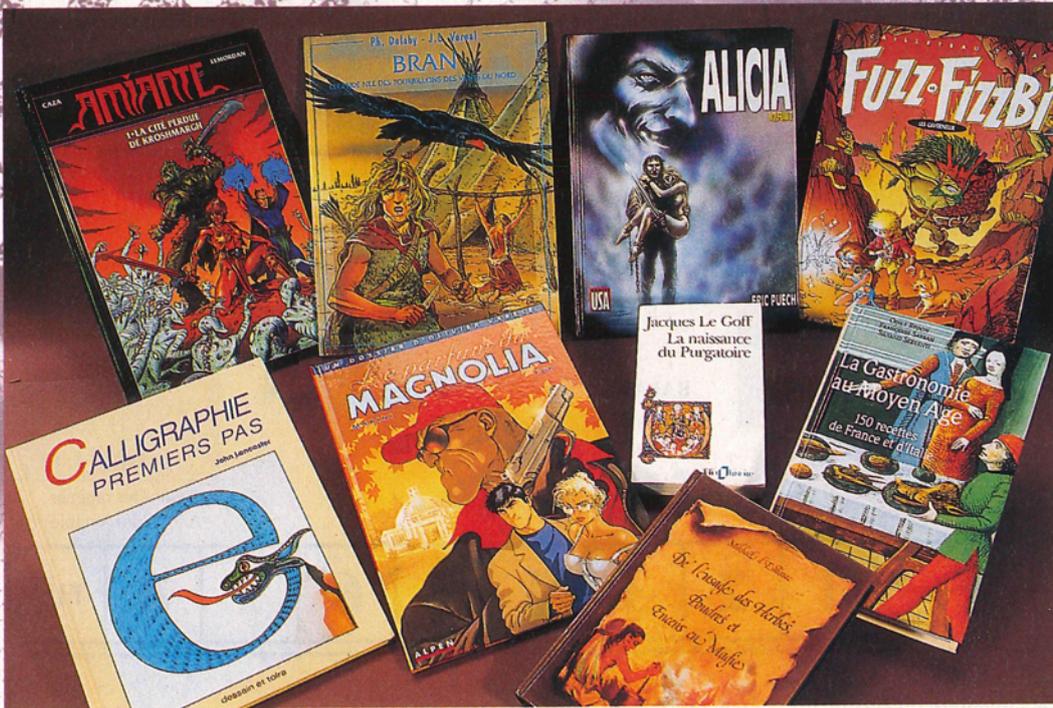
 E 4 ² -5-8	 9-2	 9-1	 8-0	 MMG (M) 2 4-10	 LMG 1 2-7	 MTR (M) 3 60*[3-45]	 DC 12 30-1	 Radio 8
12		2	2	2	3	2		

Règles spéciales :

1. L'EC est wet avec une mild breeze qui souffle vers le nord. Le temps est overcast et il pleut (E3.51).
2. Tous les bâtiments sont en pierre. Les bois et les marais sont des brush. La rivière est dry. Le pond est considéré comme open ground.
3. Les pillbox ne peuvent pas être placés adjacents les uns aux autres.
4. La radio de l'OB français leur donne accès à un module d'OBA américaine de 100mm+ avec normal ammo. Toutes les caractéristiques de l'OBA américaine s'appliquent (smoke, WP ...).
5. Les Français ont assault fire.
6. Dès que le 9-1 français obtient un MC DR original ≤ 5, il devient automatiquement héroïque pour le restant de la partie.

Epilogue.

Gravissant une pente très difficile, la 9^e cie avance péniblement sous le tir des mitrailleuses allemandes. Les pertes s'accumulent. Il faut coiffer au plus vite les fortifications ennemies, c'est l'assaut rapproché. Le capitaine Denée est blessé et passe le commandement au lieutenant El Hadi qui entraîne avec lui les restes de la compagnie. Les Nords-Africains parviennent à neutraliser une à une les casemates mais le lieutenant, en tête de l'assaut, a l'avant-bras arraché par l'explosion d'une grenade. Maîtrisant la douleur, il continue à mener l'attaque et les Tunisiens s'emparent du sommet. La lutte acharnée a duré plus d'une heure. Malheureusement, le courageux lieutenant est tué par une dernière rafale de PM. L'ennemi pour sa part ne laisse pas de répit à la 9^e cie épuisée. Alors que les 1^{er} et 2^e bataillons s'emparent du Belvédère dans la journée, les Allemands contre-attaquent à deux reprises sur la cote 470 et repoussent la 9^e cie du sommet. Agrippée à la pente, la compagnie se maintient avec de lourdes pertes pendant la journée du 26, mais il faut attendre un assaut du I/3^e RTA pour prendre définitivement la colline au matin du 29 janvier.



UNIVERSALIS

A table !

Imaginez trois historiens, on ne peut plus sérieux, enfilant leur tablier de cuisinier et embaumant, des années durant, leur laboratoire de recherches de suaves odeurs de cuisine. Vous imaginez alors la genèse de l'excellent (dans tous les sens du terme) ouvrage d'Odile Redon, Françoise Sabban et Silvano Serventi : **La gastronomie au Moyen Âge, 150 recettes de France et d'Italie** (Stock Moyen Âge, 1991). Ils ne se sont pas contentés de retrouver des manuscrits inédits de cuisine. Ces derniers ayant la désagréable particularité de ne pas donner le dosage précis des ingrédients, nos amis les historiens gastronomes ont retrouvé, au goût, les quantités idéales pour réussir leurs bons petits plats. 150 recettes étonnantes et tout à fait faisables, qui pourront égayer vos repas de grandeur-natures (pour les plus courageux) ou vos descriptions de banquets dans vos parties sur table. De plus, le discours purement historique est passionnant, les termes culinaires typiquement médiévaux sont expliqués, ainsi que les habitudes alimentaires, l'étiquette et les usages. Alors en ce Moyen Âge, point de tomates dans la cuisine italienne ou de sanglier à toutes les sauces. Un bon livre pour faire table rase des préjugés.

ROMANS

Sur la piste des Indiens

Les séries se suivent et ne se ressemblent pas – du moins chez Orson Scott Card. Alors que les aventures d'Ender s'enlisent dans l'ennui, celles d'Alvin le Faiseur, au contraire, s'envolent vers des sommets inédits. **Le prophète rouge**, leur second volume, pourrait bien, en effet, être le meilleur livre de son auteur. Tout repose, au départ, sur l'apparition d'un mouvement messianique parmi les tribus indiennes, mouvement dont le prophète possède d'incroyables pouvoirs. Mais la stupidité humaine – et/ou l'action sournoise du Défaiseur – finiront par détruire ce rêve de paix et d'amitié. Malgré ce résumé, le roman n'est ni nganngan, ni prêchi-prêcha. Au contraire : il comporte de grands moments – la course nocturne dans la forêt, l'épisode dans la tornade de cristal – et possède une énergie, sur le plan de la narration, assez rare chez Card. Et, naturellement, il y a cet univers fascinant dans lequel il se déroule, cette uchronie où les Français tiennent toujours le Canada, où les États-Unis doivent partager la Côte Est avec les Colonies de la Couronne (d'Angleterre) et où, surtout, la « magie » possède une action effective. Mais s'agit-il vraiment de magie ? Le troisième tome, **L'apprenti**, avec ses développements scientifiques, tend à évacuer ce concept au profit d'un autre, plus « rationnel », qui accentue d'un coup l'aspect SF de la série. La magie apparaît dès lors comme un pouvoir mental – ou un ensemble de pouvoirs – capable d'agir sur les composants de la matière, les atomes. L'idée n'est certes pas originale, mais son apparition, à ce stade de la série, laisse présager de futures évolutions ma foi fort intéressantes. Quoi qu'il en soit, la lecture des trois volumes parus devrait combler de plaisir les meneurs de jeu – qui pourront y sui-

ser librement des idées de scènes comme de scénarios – et les joueurs, à qui ils ouvriront un nouvel univers mythique fabuleux. Leur éditeur a un goût très sûr en matière de SF et de fantasy, et n'hésite pas à prendre des risques, comme le prouve d'ailleurs la publication des *Guerriers du silence*, un pavé de 700 pages écrit par un auteur français, Pierre Bordage. (Éditions de l'Atalante.)

Futurs proches

- **Les Synthétiques** (Pat Cadigan). Un énorme roman cyberpunk, coupé en deux volumes de 340 pages, tout à la fois catalogue du genre – ce qui semble être devenu une quasi-obligation chez les auteurs s'attaquant à celui-ci – et tourbillon imaginaire. Patricia Cadigan possède une plume assurée, sait camper des personnages solides et maîtrise plutôt bien sa trame narrative. Le meilleur roman cyberpunk depuis un certain temps. (Denoël « *Présence du Futur* » 537 & 538.)
- **L'étoile des mutants** (Karen Haber). Troisième tome d'une série relativement fade, ce roman constitue un tournant important de celle-ci. Jouant sur un thème archaïque – l'apparition d'un mutant aux pouvoirs... disons incommensurables –, Karen Haber (madame Silverberg dans l'intimité) a su s'en tirer honorablement, signant ici un roman honnête, auquel il ne manque qu'un peu d'originalité. (J'ai Lu « *SF* » 3475.)
- **Thanatopolis** (Lucius Shepard). Shepard est souvent considéré comme l'un des plus littéraires des écrivains de SF américains. Ce recueil de quatre nouvelles ne fait pas exception à la règle. La première, notamment, qui lui donne son titre, est en fait un court roman parfaitement délirant, où un walkman – et la musique appropriée – permettent de passer dans un genre d'univers parallèle. (Denoël « *Présence du Futur* » 539.)
- **Roll over, Amundsen!** (Jean-Claude Dunyach). Ne vous laissez pas arrêter

par ce titre niais : il désigne en fait un petit roman tout à fait honnête qui, bien entendu, parle de rock'n'roll. De l'humour, de l'action, de la déglingue – et, en prime, un petit côté cyberpunk, inévitable dès que l'on s'intéresse à la musique de demain. Un seul reproche : la vision que Dunyach a du rock est un peu désuète. (Fleuve Noir « *Anticipation* » 1912.)

Avenirs (plus ou moins) lointains

- **Némésis** (Isaac Asimov). Dernier roman du vieux maître disparu, *Némésis* ne se hisse pas au niveau des grands textes de son auteur, mais dépasse de la tête et des épaules tout ce qu'il a pu écrire depuis *Les dieux eux-mêmes* (Denoël). Rotor, une station spatiale, est partie en secret vers une étoile toute proche, dont la proximité est demeurée inconnue en raison de sa faible luminosité. Surprise : l'étoile en question possède une planète (presque) habitable, mais un mal mystérieux frappe ceux qui sortent à sa surface. Brassant énormément de personnages, d'actions et d'idées, le tout avec la maîtrise et la simplicité habituelles, Asimov nous livre là un bien beau chant du cygne. (Presses-Pocket « *Science-fiction* » 5514.)
- **Trembleur** (Alain Le Bussy). Pour finir, la suite attendue de *Deltas*, que je vous avais signalé l'année dernière et dont la fin ouverte appelait un prolongement. C'est chose faite, et si, l'effet de surprise ne jouant plus, on est moins surpris par l'univers d'Aqualia, on l'est agréablement en constatant que les petites erreurs – de construction, notamment – qui entachaient le premier volume ont disparu. Un bon roman d'aventure, comme on aimerait en lire plus souvent. S'il continue dans cette voie, Le Bussy est bien parti pour devenir une valeur sûre d'une collection qui n'en compte plus guère. (Fleuve Noir « *Anticipation* » 1908.)

Roland C. Wagner

Encore des recettes

Mais d'un tout autre genre et à prendre au second degré. Dans **De l'usage des herbes, poudres et encens en magie** de Mikhaël d'Estissac (édité par l'auteur), vous découvrirez toutes les vertus de l'acacia (évolution spirituelle), du chien-dent (respectabilité sociale), du pistachier (chance sur le plan matériel) et bien d'autres encore. Le parfait petit manuel de la magie blanche, magie divine, où tous les rituels de protection, d'appel, de purification sont décrits en détail, avec force bougies de couleur et bains purificateurs. Une mine sans fond pour tous les jeux où les herboristes, les mages-rebouteux pourraient être en mal d'inspiration. Je ne peux résister au plaisir de vous communiquer en avant-première une mise en garde qui vous donnera tout de suite le ton de l'ouvrage : « La règle qui exige une éthique fondée sur le Bien et la quête de l'Harmonie est absolue et aucun usage magique des plantes ne vous donnera une satisfaction véritable si vous la contournez ; bien au contraire, vous devenez vous-même alors votre propre bourreau, l'unique cause des malheurs qui s'abattront sur vous. » (p.207) Alors n'hésitez pas, sinon à quoi ça servirait que d'Estissac se décarcasse !

Dans la même veine...

Je ne saurais trop vous conseiller de jeter un coup d'œil à un catalogue tout à fait étonnant : **Astres, le guide de l'Ésotérisme**. Vous pouvez vous le faire par-

Bonus Tristan Lhomme

Bonjour chez eux ! Génération séries vient de faire paraître son n° 6. Consacré au *Prisonnier*, bien entendu. Dossier, photos, interviews... bref tout ce qu'il faut pour préparer une petite visite au Village (et si vous avez la chance de trouver Gurps Prisonnier dans une boutique de jeu, précipitez-vous. Il ne sera pas réimprimé, et ce sera bientôt un collector's). Génération Séries, 15 rue Ponsinet, 51110 Carrel.

Un vieil ami de la famille de Fred Saberhagen, vient de sortir chez Presses-Pocket (collection Terreur). C'est un bon roman, court et percutant, avec des vampires qui ressemblent fortement à ceux du jeu de White Wolf.

Il existe, sur la terrasse sud des Tuileries, un grand groupe en bronze verdi qui s'intitule *Les enfants de Caïn*. Il représente trois hommes vêtus de peaux de bête qui marchent vers on ne sait où, avec des expressions sinistres. Celui du centre tient le crâne d'un gros animal à cornes. Dans un jardin où la plupart des statues sont des nymphes peu vêtues, c'est assez curieux, n'est-ce pas ? Qui est le sculpteur ? Qui lui a commandé ces statues ? Pourquoi les avoir placées là ? Ont-elles encore une utilité aujourd'hui ? Si oui, laquelle ?

T.L.

venir en écrivant à la librairie Astres, 10 rue de Crussol dans le XI^e à Paris, ou en téléphonant au (16) 48 05 41 10. Alchimie, astrologie, spiritisme, divination, ésotérisme, franc-maçonnerie, kabbale, numérologie, pouvoirs occultes de l'homme, réincarnation, symbolisme, plus les accessoires (pentacles, encens, bougies, amulettes), tout, vous saurez tout sur l'univers et ses mystères insondables. Les ouvrages édités sur ces sujets sont innombrables, et pour leurs auteurs c'est rarement un jeu ! Idéal pour les amateurs de Nephilim, et tous les autres !

Un peu d'histoire

Un ouvrage incontournable pour ceux qui veulent mieux comprendre les grands tournants de l'histoire de l'Occident : *La naissance du Purgatoire* (Folio Histoire, 1981), par l'excellent Jacques Le Goff. Où l'on découvre com-

ment le système dualiste de l'au-delà, entre Enfer et Paradis, s'est vu associé, à la fin du XII^e, un troisième petit camarade de jeu, le Purgatoire. Ce fut une révolution mentale et sociale, qui peut être un fond d'ambiance tout à fait électrique dans vos parties « médiévales ». C'est bien écrit, bourré d'exemples précis, de personnages hauts en couleur que vous pourrez inviter, sans problème, à passer quelques heures auprès de vos joueurs.

A vos plumes

Pour les puristes, ou ceux qui veulent se faire plaisir, la calligraphie offre des possibilités de mise en scène des documents, en partie sur table comme en grandeur-nature, tout à fait séduisantes. D'autant plus qu'avec un peu de pratique et d'application les résultats sont rapidement impressionnants. Pour vous guider, je vous conseille *Calligraphie, Premiers Pas*, de John Lancaster (Dessain et Tolra, Paris, 1992). De l'équipement de base aux différentes écritures (ronde, gothique, onciales, demi-onciales...), le ton très pédagogique, et de toute évidence destiné aux enfants, met très rapidement en confiance. A la fin, on aborde même les lettres décorées et l'on se met à rêver aux beaux manuscrits des moines copistes ! Si l'art vous semble difficile, les explications données pourront vous fournir de très captivants prétextes à faire découvrir aux personnages de vos parties, une activité médiévale passionnante.

Nathalie Achard

BD

En effeuillant la marguerite...

Vous aimez, un peu, beaucoup, passionnément le Moyen Âge ?

Vous appréciez les ambiances historiques (mais pas trop), fantastiques (juste ce qu'il faut), ou quand c'est magique c'est ce qui vous plaît ? Bon, et bien, il y en a pour tous les goûts, roulez petits bolides...

Si c'est ce bon vieux AD&D qui vous inspire, n'hésitez pas. Tous les ingrédients classiques y sont réunis, depuis les affreux bêtes et méchants qui puent, qui enlèvent les gentils gentils et qui sont punis à la fin (**Fuzz et Fizzbi**), jusqu'aux aventuriers - guerrier, voleur, magicien - réunis pour aller « là-bas » chercher « ça » et dont les intérêts divergent quelque peu pendant le trajet, sur fond de dialogues parfois grivois (**Amiante**). Dans les deux cas, scénario garanti par les meilleurs signatures du genre !

Vous êtes passionnés par la vie, les mœurs et l'histoire des elfes, qu'ils chevauchent des loups, volent ou contrôlent la matière avec la force de leur esprit ? Alors, c'est **Elfquest** qu'il vous faut, avec d'étonnantes révélations sur les origines de la race elfe...

Merlin et Viviane, vous connaissez ? Mais comme ça, vous ne les avez certainement jamais vus. De l'imaginaire débridé du scénariste est issue une version totalement apocryphe de la légende, qui vaut le déplacement (**Les héros cavaliers**). C'est également une autre vision des légendes celtiques que propose **Bran**, ou tout est dans tout et réciproquement, avec druides, corbeaux, illuminations et épée éternelle. De bien belles idées, des interprétations détonnantes et des informations « inédites » sur le mélange des cultures et des mythes. Avec une fin en forme de question. Très joli.

Si vous la jouez beaucoup moins fantastique et plus proche de la réalité, alors essayez **Le nain rouge**. Ce sont les conséquences directes de la Révolution française, avec tout ce que cela peut comporter de violence, de haine et de vengeance. La magie ? Oui, bien sûr, mais juste pour donner un coup de pouce à la trame de la réalité, pas plus. De leur côté, les croisades permettent à Hermann de poursuivre sa galerie de portraits, tous plus réussis les uns que les autres, avec **Khaled**. C'est tout un jeu politique d'alliances et de trahisons, subtiles ou grossières, qui se déroule sur fond d'or et de sable. De quoi fournir la toile de fond à bien des aventures, tous jeux confondus.

Si malgré toutes ces bonnes choses, c'est le présent qui vous intéresse, ou le presque présent, voilà de quoi vous satisfaire.

Le vaudou et la magie noire sur les grands fleuves de l'Amérique du Sud, c'est **Éva Medusa**, avec de bien belles idées de scénarios dans l'ambiance moite et torride de l'Amazonie. A la même époque, ou presque, un fou génial crée une course de voitures inventées. Et là, d'un coup, tout dérape, avec une voiture vampire et un rêve qui n'en finit plus de ne pas savoir s'il est vrai. **Cliff Burton**, le bon héros, mène l'enquête, mais qui est qui, et qui fait quoi, allez donc savoir, dans cette aventure pas banale. Ces deux albums conviennent parfaitement pour plonger dans l'irrationnel vos personnages les plus endurcis de l'appel de Cthulhu ou de Chill, par exemple.

Plus proche de nous dans le temps, mais tout aussi irrationnel, voici **Charly**. Imaginez un jouet de gamin qui est en fait le vaisseau de Capitaine Foudre, un trivial héros de BD... Et ce vaisseau obéit au gamin qui croit en lui, logique, non ? Et quand l'armée s'en mêle, que croyez-

vous qu'il puisse se passer ? C'est un peu comme un familier qui déraile dans *In Nomine Satanas*.

A propos de MV/INS, c'est l'histoire d'un super-héros (Batman), mais ce n'est pas lui qui est important, c'est l'autre, un certain **Azraël**, une sorte d'ange vengeur avec « une épée qui lui apparaît dans la main quand il en a besoin ». Sympa comme idée, non ? Et le type, il a une mission sur Terre, a été élevé par une sorte de congrégation de moines fous pour sauver le monde et tuer les méchants. Un vrai scénario comme on les aime ! Autre chose encore pour ce même jeu, ça s'appelle **Wolfram**. Là, il s'agit d'un démon, disons-le tout net, qui a besoin d'une jeune femme pour faire un sacrifice, avec un pentacle et tout le tralala. Nos héros, ange et associés, vont s'employer à déjouer les plans du Malin. Étonnant, non ? Bon d'accord, je raconte tout, mais d'abord je ne dis pas comment ils font et en plus, ce qui est bon dans la BD, c'est aussi les images...

Un petit coup de super-héros en passant, voici la suite de l'histoire de la bête qui est dans l'homme (ou le contraire). Si le personnage de **Serval** vous attire, ce dossier vous dévoilera une facette de plus de cet être complexe et plein de paradoxes.

Pour rester dans le présent, je voudrais signaler un truc sympa, sans un poil de fantastique et trépidant du début à la fin, c'est **Olivier Varèse**. C'est une simple enquête menée par un journaliste, avec juste ce qu'il faut d'humour et de tendresse, de baston et de retournements de situation, c'est vraiment bon. D'ailleurs, c'est mon choucho du bimestre. A essayer avec *Simulacres* ; pour ce type d'ambiance, je ne vois que ça.

Pour terminer, faisons quelques pas dans le futur, pour les inconditionnels, ceux qui veulent de l'hypermachin et du cybertruc.

Cyber d'abord, avec **Samba Bugatti**. C'est l'histoire d'une maladie qui touche à la fois les hommes et les machines ; le tout est de savoir qui l'a et qui ne l'a pas, avant de s'apercevoir que tous sont touchés. C'est à l'image de notre monde moderne et ses déchirures : triste, sans espoir, mais superbe !

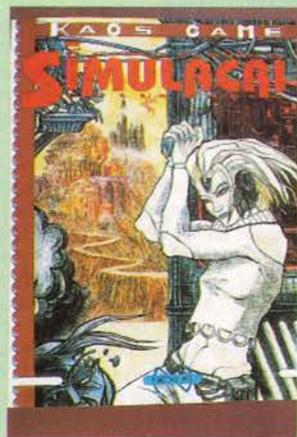
L'étoile noire est un modèle du genre, réédité pour notre plaisir. C'est du space opera, avec la constitution d'une équipe d'aventuriers, l'aventure (aller de là à là, pour chercher ça), et la baston finale parce que les gars en question ne s'entendent plus très bien... Vous avez déjà vu des choses dans le même genre ? C'est normal, mais là, c'est dans l'espace et, mon Dieu, c'est plein d'étoiles...

André Foussat

BD, un peu, beaucoup...

● **Fuzz et Fizzbi**, T3 - *Les cavernoux*. Cailleteau et Tota, Glénat. ● **Amiante**, T1 - *La cité perdue de Kroshmargh*. Caza et Lemordan, Soleil. ● **Elfquest**, T13 - *Le secret des maîtres-loups*. W&R Pini, Vents d'Ouest. ● **Les héros cavaliers**, T3 - *Mark de Cornwall*. Cothias et Tarral, Glénat. ● **Bran**, Légende née des tourbillons des vents du nord. Delaby et Vernal, Lombard. ● **Le nain rouge**, T1 - *La nuit des rédempteurs*, T2 - *L'œil de la nuit*. Bordes, Soleil. ● **Les tours de Bois-Maury**, T9 - *Khaled*. Hermann, Glénat. ● **Éva Medusa**, T2 - *Toi, le désir...* Mirallés et Segura, Glénat. ● **Pur-Sang**. Une aventure de Cliff Burton. Durand et Rodolphe, Dargaud. ● **Charly**, T3 - *Le réveil*. Magda et Lapière, Dupuis. ● **Batman, Azraël**. Quesada, Nowlan et O'Neil, Comics USA. ● **Wolfram**, T2 - *Alicia*. Puech, Comics USA. ● **Dossier Serval**. Hama, Silvestri et Green ; Semic. ● **Un dossier d'Olivier Varèse**, T4 - *Le parfum du magnolia*. Marini et Pop, Alpen. ● **Samba Bugatti**, T2 - *Monkey-rock*. Dufaux et Griffo, Glénat. ● **L'étoile noire**. Gimenez et Barreiro, Comics USA (réédition).

Spécial Cocorico !



Au moment où nous publions d'antiques reliques anglaises de chez White Dwarf (les scénarios AD&D de ce numéro et du hors-série n° 8), Casus Belli est également traduit à l'étranger :

- En Allemagne, le magazine *WunderWelten mit Spielwelt* s'inspire de notre ancien sommaire, mais surtout publie le scénario Grand Écran Warhammer *Oiseau de proie, oiseau de haine*, de notre numéro 71.

- En Italie *Kaos*, *Giochi di Ruolo Fantasy Adventure* publie nos articles Akira (CB n° 63) et Guide de peinture (CB n° 64).

- Mais surtout, la société Nexus (éditeur de *Kaos*) publie *Simulacri*, il gioco di ruolo poliedrico, la traduction de notre hors-série n° 1, *Simulacres le jeu de rôle élémentaire*. Ce qui fait de *Simulacres* le premier jeu de rôle de création française traduit par un éditeur étranger. Et on n'en est pas peu fiers. Signalons aussi que cet éditeur envisage de publier des suppléments (comme *Cyber Age*) mais a aussi contacté les producteurs d'univers amateurs, comme *Le peuple sylvestre* (voir Tête d'affiche). Un nouveau débouché européen ?

Inspi Attitude

Dans tous les jeux cyberpunk, on trouve le personnage de type « rocker ». Billy Idol est déjà un de ceux-là. Jeune punk anglais décoloré (du groupe Gen X), il s'exile aux États-Unis pour devenir une vedette et compose les deux tubes : *White Wedding* et *Night in the City* (déjà !). Il joue la provoc travaillée post-apo dans des clips pour MTV, avec un rictus du visage comme gimmick. En perte de vitesse, il compose un nouvel album : *Cyberpunk* (contenant des titres comme *Neuro-mancer*, *Wasteland*, *Power Junkie...*), avec pas mal de synthés, du sampling, du vocoder, mais toujours entre hard rock et pop californienne. Enfin, quand il passe en France, il choisit de faire le méchant guignol chez *Dechavannes !* La musique ? Sans plus...

anglais (Role Player Independant), français (Ludodélire, Jeux Descartes et Casus Belli), belges, hollandais bien sûr, sans négliger les personnalités qui ne viennent qu'en simples visiteurs.

Pour qui s'intéresse au monde du jeu, c'est vraiment l'occasion d'apprendre de vive voix ce qui se trame chez les éditeurs anglo-saxons, et dans l'autre sens d'émettre des avis ou des désirs, des idées. Ne manquez pas la prochaine édition, qui aura lieu de nouveau durant le week-end de Pentecôte.



Déjà long comme un porte-avions, le stand de 999 Games de Michael Bruinsma s'étirait quasiment de la frontière belge à la frontière danoise. Avec toujours des incunables, des collector's et des inédits...



Une partie de combat spatial *Star Trek* géant, avec plus de douze participants.

Poitiers

En quelques années, Poitiers a rejoint le peloton de tête des grandes manifs d'envergure nationale. Mais les équipes ludiques d'Arkham et du Dé à trois faces, lorsqu'ils veulent faire la promotion du jeu, ne s'arrêtent pas aux rencontres de jeux de simulation, et contribuent à faire entrer le Jeu avec un grand J dans les habitudes de la région. D'une part dans les écoles, où plus de 6000

Le coup de cœur de la rédaction

Bagrou-Grouba et petit pâté ! Longtemps introuvable, *La forêt d'Iscombe*, le roman de Christian Charrière (éd. Phébus) a enfin été réédité ! Les Archipels ont remplacé le Graal, mais la quête reste la même, dans un monde familier où la forêt a repris ses droits après une catastrophe technologique. L'écriture est si riche que des images, des odeurs, des sensations jaillissent à chaque ligne. Pour ceux qui pensaient qu'après Tolkien plus rien ne pourrait les faire rêver...

INITIATIVES

Ludimat Expo

C'est du 5 au 7 mai 93, à l'espace Champ-perret (Paris) que s'est déroulé Ludimat Expo, le premier salon international des jeux et des outils ludiques de la formation pour adultes. On a pu y voir des jeux de rôle techniques adaptés à l'entreprise, sur la création et la gestion de projets ; des jeux stratégiques, sur la gestion en ressources techniques et humaines de pièces détachées. Bref, ce ne

sont pas « nos » jeux, mais il est intéressant de voir que le jeu et des techniques développées pour l'amusement peuvent avoir des répercussions sur le monde du travail. Voyez à ce sujet notre Tête d'affiche sur *Galaxy Formation*, qui était présenté à Ludimat. Evidemment il y avait aussi beaucoup de jeux de type Trivial Pursuit, mais dans l'ensemble, le nombre d'exposants (une trentaine) et de visiteurs était plus qu'encourageant pour ce genre d'initiative.

jeunes élèves ont participé à l'animation « La planète en jeu » (joli titre à double sens, puisque le thème portait sur l'environnement), d'autre part dans Poitiers même où, avec les concours des commerçants, un « Magapoly » allait chercher le chaland en lui proposant une sorte de Monopoly grandeur nature où il pouvait toucher non pas 20 000 F mais des bons d'achat.

Les Journées du jeu se sont donc terminées dans une ambiance très ludique, mêlant tous les aspects du jeu de simulation, sur table ou semi-réel, avec en vedette la coupe de France de L'appel de Cthulhu.

Coupe de France de figurines Renaissance

Chaque époque sa façon de jouer, sa règle et... sa coupe. L'édition 93 de la Coupe de France Renaissance était organisée par l'Association de Jeu d'Histoire avec Figurines (AJHAF), avec le concours du Club Loisir Dauphine dans les locaux de l'université du même nom.

Un petit coup d'œil du côté du classement :

1° : Marcello Kramer (114pts, avec une armée moghul, période de la conquête), 2° : T. Wickens (113pts, avec des Français du début des guerres d'Italie), 3° : F. Bravo (109pts, avec des Moldaves, fin XVI°), 4° : C. Beesley (100), 5° : B. Perrier (96), 6° : S. Lecler (93), 7° : F. Thomasson (86), 8° : F. Adam (81), 9° : H. Flottes (81), 10° : D. Roux (81).

NB : Si la période Renaissance vous intéresse, il existe un bulletin d'information, *Les Chroniques de l'Estoile*, trimestriel, que vous pouvez commander auprès de Denis Costopoulos, Mas de la Licorne, route de Beaurecueil, 13790 Chateaufort-le-Rouge (40 F par an pour 4 numéros).

Laon

La convention de la Guilde de Picardie se déroule chaque année dans une ville différente. Lors de la dernière édition, qui a eu lieu à Laon, les organisateurs ont franchi un pas de plus dans leur système original de jeu « multi-table » (rappel pour ceux qui n'auraient pas écouté : une partie prévue pour un grand nombre de joueurs (comme un GN) est découpée entre les divers lieux où elle va se dérouler. A chaque lieu correspond un MJ, et les joueurs, lorsqu'ils vont vers

ledit lieu, se rendent à la table concernée).

A cette formule, le club de Laon avait rajouté une initiative de son cru :

les décors peints.

Des décors suffisamment grands pour englober une table de jeu, et plonger les joueurs dans l'ambiance du local ou de la place où agissent les personnages.

Une idée originale, et fort bien réalisée comme le montrent ces photos.



DEBRIEFING

Eindhoven 2

Les visiteurs français m'ont semblé moins nombreux que lors de la précédente manifestation. Ils ont eu tort : l'an dernier, la plupart des grandes pointures du wargame avaient fait le déplacement jusqu'aux Pays-Bas, et sont revenus. Mais cette fois les rôlistes ont suivi. Charlie Krank venait parler de la cinquième version de *L'appel de Cthulhu* et des projets de *Chaosium* (un nouveau jeu sur *Glorantha* ?), une partie de l'équipe de *White Wolf* hantait la manif, Tom Dowd ne quittait pas sa table de *Shadowrun*, l'éditeur de *Hâm* (Columbia Games) était venu du Canada pour présenter également son nouveau wargame (voir Têtes d'affiche).

Cette manifestation marque chaque fois un peu plus sa vocation européenne : présence d'éditeurs et de magazines allemands (*Fantasy Productions*, *Mania Productions*, *WunderWelten mit Spielwelt*),

Le fanzimat va bien ! De plus en plus d'anciens se « professionnalisent » et créent des zines luxueux, bien écrits, bien présentés, qui seraient tout à fait à leur place dans les kiosques à journaux. Et presque tout le monde dépasse le cap fatidique des trois-quatre numéros. Bonne continuation à tous !

Nouveaux

- **Allô la poste** n° 1, 20 p., 20 F, apériodique. Parle de jeux par correspondance (Hypastia, Chicayork, Avatar II), et tente de faire le point sur la situation du JpC en France. Intéressant. Gilles Chervy, 3 rue Eugène Emmanuel, 06000 Nice.
- **Armageddon** n° 0, 16 p., gratuit, mensuel. Un mini système de jeu de rôle, un autre de wargame, et un univers de SF, entre autres. 70 rue de la Fosse aux bergers, 93250 Villemomble.
- **Mon pion dans la gueule** n° 1, 34 p., un timbre, apériodique avoué. Si vous aimez Space Hulk, ce zine est fait pour vous ! Mathieu Adoutte, 5 clos de Bures, 91440 Bures-sur-Yvette.
- **Paddle Quest** n° 1, 20 p., 2 F, périodicité inconnue. BD maison, jeu de rôle et jeux sur console. A part un très court article sur JRTM, il n'y a pas grand-chose qui nous concerne... Nicolas Loire, 68 rue Marcelle, 93500 Pantin.
- **Le parchemin de Mithril** n° 1, 13 p., 5 F, apériodique. Un scénario Cthulhu, un autre pour AD&D. Prix du distrait du bimestre : il a oublié de mettre son adresse sur son œuvre.
- **Pax imperiana** n° 1, 8 p., 16 F, périodicité inconnue. Archétype du zine « interne » avec des *privates jokes* qui font rire quatre personnes. Douglas Dodinot, 9 avenue des Tilleuls, 91130 Ris Orangis.
- **Sword & Roses** n° 0, 38 p., 13 F, bimestriel. Un démarrage sympathique, avec un article sur Nephilim et un gros dossier sur les Terminator dans Paranoïa, Torg et Cyberpunk, entre autres. Guilde de la Rose pourpre, 8 rue Virgile, F.J.E.P. La Métare, 42100 St-Etienne.

Sur le podium, ex aequo

- **Apsara** n° 3, 54 p., 23 F, trimestriel. Très dense, bien présenté, et un contenu toujours de qualité. De plus, c'est le seul trimestriel que je connaisse qui sorte tous les deux mois ! En plus des news (qui sont un de ses points forts), vous trouverez au sommaire de ce numéro 3 des interviews (Denis Gerfaud et Gary Gy-gax), des scénarios (Stella Inquisitorus, Cthulhu, AD&D, Cyberpunk), un errata pour ce dernier jeu, un article fascinant sur les mafias à travers le monde, et pas mal d'autres petites choses sympathiques. Samuel Tarapacki, 59 rue de Pressensé, 44000 Nantes.

Anciens

- **Ça sert d'Os** n° 3, 33 p., 15 F, bimestriel. Tiens, un scénario pour le Petit Peuple ! Il y a aussi une aide de jeu et un scénario pour Bloodlust, un scénario pour In Nomine Satanis, etc. L'ensemble est agréable à lire.
- **Clerc obscur** n° 2, 67 p., 35 F, apériodique. Scénarios Shadowrun, Werewolf et Cthulhu, aides de jeu Paranoïa et une critique de Pendragon. Vu le délai depuis leur dernière apparition, un petit rappel d'adresse s'impose : Emmanuel Garbi, Hameau d'Antiville, 76110 Grainville - Ymauville.
- **Darknin** n° 2, 23 p., 20 F, trimestriel. Des dessins sur le thème Star Wars et quelques infos cinématographiques. Léger...
- **Dragons & Epées** n° 3, 31 p., 10 F, trimestriel (?). Ils aiment visiblement les jeux Siroz : aide de jeu et scénario pour INS/MV, Bitume et Berlin XVIII.
- **Fantel** n° 22, 29 p., 27 F, bimestriel. Une nouvelle présentation sous forme de fiches, et toujours du JpC. L'échange de courriers fictifs (fictifs, vraiment ?) entre joueurs et arbitre m'a beaucoup fait rire.
- **La Gazette des Sages** n° 8, 33 p., 16 F, bimestriel. Ils fêtent leur premier anniversaire et reviennent à une maquette plus rationnelle et moins dense. La partie jeu de rôle reste centrée sur AD&D, mais propose aussi des aides de jeu historiques intéressantes. Pour le reste : Diplomacy, Mondomacy et Galactica (un JpC).
- **Le Grimoire** n° 5, 48 p., 30 F, trimestriel. Eux aussi ont un an ! Du Warhammer et rien que du Warhammer, avec d'excellentes choses comme le trop court ar-

ticle sur la Lustrianie. Mais aussi diverses aides de jeu, un scénario, un poster... et une couverture de Rolland Barthélémy !

- **Haut les Bannières** n° 2, 30 p., 5 F, bimestriel. Warhammer, Cyberpunk, Blood Bowl, Shadowrun. Un bon zine.
- **Holobar Soir** n° 6, 51 p., 20 F, apériodique. Tiens, un revenant ! Toujours leur monde « maison », toujours AD&D, pas mal de très bonnes choses. Rappel d'adresse : Les Trolloïdes Associés, 61 rue Léon Frot, 75011 Paris.
- **Malédiction** n° 3, 25 p., prix inconnu, trimestriel. Aides de jeu Cthulhu, Star Wars, Warhammer, scénario James Bond. Moyen...
- **Le Messager** n° 23 et 24, 40 p. chaque, 100 F/an, bimestriel. On n'y parle que de jeu d'histoire avec figurines, et je n'y comprends pas grand-chose. Mais ça a l'air intéressant...
- **L'Oracle** n° 9, 28 p., prix inconnu, apériodique. Un zine agréable à lire, avec beaucoup d'infos sur la région de Poitiers, un scénario Berlin XVIII et une interview de Gy-gax.
- **Plan d'Enfer** n° 9, 44 p., 20 F, bimestriel. Mais c'est une épidémie ! Eux aussi fêtent leur premier anniversaire ! Aides de jeu Hawkmoon et Stormbringer, scénario Rêve de Dragon, interview de Greg Stafford et un peu de wargame. Comme toujours, un excellent zine.
- **Septentryon** n° 4, 30 p., 30 F, apériodique. Une douzaine de synopsis d'aventures pour Star Wars.
- **Skull, skins & bones** n° 3, 4 et 5, une dizaine de pages chaque, 1 F/page, périodicité nébuleuse. Musique, cinéma, jeu de rôle.
- **Tinkle Bavard** n° 21, 30 p., 5 FS/95 FB/20 FF, bimestriel. Une excellente cuvée, avec une présentation des Tigres Volants 2.0, des scénarios Bitume, Cyberpunk, Rêve de Dragon et Hurllements, entre autres.
- **Triche-Lumière** n° 5, 1 p., 1 enveloppe timbrée, apériodique. Toujours 1 page, toujours de qualité. Cette fois-ci, une planète, une bestiole et un peu de matériel.
- **Vent des Rêves** n° 2, 36 p., 10 F, trimestriel. Un scénario AD&D, et comme toujours leur récit de campagne. Toujours aussi plaisant à lire.

Hors-jeu

- **Le Catalogue de la Franco-Midland** n° 1, 4 p. format A2, 20 F, périodicité inconnue. Le journal de la Société Sherlock Holmes de France. Si vous êtes un fan, c'est exactement ce qu'il vous faut : infos, nouvelles, *privates jokes* biscornues... J'aime bien. Eric Jolent, 1 rue Paul Fort, 95460 Ezanville.
- **Chronique de l'Hyper-Monde** n° 12, 4 p., 300 F et 10 numéros par an. Toujours très sérieux, toujours précyberpunk.
- **Dragon & Microchips** n° 6, 88 p., 25 F, périodicité inconnue. Un zine dense, bien fait et intéressant, qui a commencé sa carrière en ne parlant que de jeu de rôle et

Spécial fanéditeurs

Deux productions un peu inhabituelles, qui seront surtout utiles à ceux d'entre vous qui veulent se lancer ou prendre des contacts avec d'autres zines.



- **Comment réaliser un fanzine**, 24 p., 20 F, unique. Le titre résume assez bien le contenu. Toutefois, il traite surtout de la mise en page et de la présentation, et reste assez discret sur le problème majeur qu'est la distribution. Très utile quand même. Frédéric Guého, 36-38 rue Etienne Marey 75020 Paris.
- **Zine Mania** n° 1 et 2, 4 et 6 p., 30 F/an, mensuel. Naissance d'un zine consacré au fanzimat. Oh la bonne idée ! Les zines se présentent, font de la pub, les vétérans donnent des conseils aux novices... bref, un complément idéal à cette rubrique. Utopia, 141 bis rue Félix Mayol, 83200 Toulon.



qui se consacre à présent à la littérature SF/Fantastique.

- **Kabbale** n° 0, 15 F, 31 p., trimestriel. Il y est très brièvement question du Salon des Jeux de la porte de Versailles, mais le gros du numéro est consacré au cinéma et aux bouquins. Michaël Espinosa, 9b Plants Verts, 95000 Cergy-Pontoise.
- **Nouveaux Mondes** n° 2, 80 p., 25 F, trimestriel. Nouvelles, critiques, interviews... Un excellent zine SF/Fantastique. Bonne continuation !
- **Noyade Mécanique** n° 10, 11 et 12, 23 p. chaque, 75 FB le numéro (100 pour l'étranger). Comme toujours, bouquins, musique et un soupçon de jeu de rôle : leur n° 11 contient une critique enthousiaste du jeu Over the Edge, qui donne envie de s'y mettre.

Tristan Lhomme





PARIS
 75005 PARIS - JEUX DESCARTES, 52, rue des Ecoles _____ Tél. 43.26.79.83
 75015 PARIS - JEUX DESCARTES, 39, boulevard Pasteur _____ Tél. 47.34.25.14
 75017 PARIS - J.G. DIFFUSION - JEUX DESCARTES,
 6, rue Meissonnier _____ Tél. 42.27.50.09

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

PROVINCE
 13100 AIX EN PROVENCE - L'ARCHIMAGE, 18 bis, rue de la Couronne _____ Tél. 42.38.54.00
 49000 ANGERS - SORTILEGES, 35, rue Baudrière _____ Tél. 41.88.96.96
 74000 ANNECY - NEURONES,
 Rue de la Préfecture, l'Emeraude du Lac _____ Tél. 50.51.58.70
 84000 AVIGNON - LA VOUIVRE, 15, rue des Lices _____ Tél. 90.85.33.57
 64100 BAYONNE - FALINE JOUETS, 13, rue Poissonnerie _____ Tél. 59.59.03.86
 34500 BEZIERS - TILT LA BOUTIQUE DES JEUX,
 10, rue Casimir Péret _____ Tél. 67.49.02.35
 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, 13, rue de Bras _____ Tél. 31.85.93.70
 49400 CHOLET - GAMMA, 10, rue du Commerce _____ Tél. 41.58.31.25
 63000 CLERMONT FERRAND - LE QUARTIER BLATIN,
 3, rue Blatin _____ Tél. 73.93.44.55
 21000 DIJON - EXCALIBUR, 44, rue Jeannin _____ Tél. 80.65.82.99
 27000 EVREUX - LE VALET DE CŒUR, 13, rue Franklin Roosevelt _____ Tél. 32.31.04.41
 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
 53000 LAVAL - SORTILEGES EN MAYENNE, 3, rue des Orfèvres _____ Tél. 43.56.54.22
 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
 59000 LILLE - 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
 69002 LYON - JEUX DESCARTES, 13, rue des Remparts d'Ainay _____ Tél. 70.28.29.01
 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
 03100 MONTLUÇON - LABYRINTHE, 62, rue Grande _____ Tél. 70.28.29.01
 34000 MONTPELLIER - EXCALIBUR, 8, rue Cauzit _____ Tél. 67.60.81.33
 54000 NANCY - EXCALIBUR, 35, rue de la Commanderie _____ Tél. 83.40.07.44
 44000 NANTES - BROCELIANDE, 2, rue J.-J.-Rousseau _____ Tél. 40.48.16.94
 11100 NARBONNE - L'ECHIQUIER D'OC, 16, rue Droite _____ Tél. 68.65.32.54
 06000 NICE - JEUX ET REFLEXION, 16, boulevard Victor Hugo _____ Tél. 93.87.19.70
 30000 NIMES - LA VOUIVRE, 7, rue des Marchands _____ Tél. 66.76.20.04
 45000 ORLEANS - EUREKA, Galerie du Châtelet _____ Tél. 38.53.23.62
 66000 PERPIGNAN - CELLULES GRISES,
 7, rue Petite la Monnaie _____ Tél. 68.34.12.44
 86000 POITIERS - LE DE A 3 FACES, 35, rue Edouard Grimaud _____ Tél. 49.41.52.10
 29000 QUIMPER - L'AMUSANCE, Centre Commercial Continent _____ Tél. 98.90.40.50
 35000 RENNES - L'AMUSANCE, CC des Trois Soleils _____ Tél. 99.31.09.97
 76000 ROUEN - ECHEC ET MAT, 9, rue Rollon _____ Tél. 35.71.04.72
 42000 SAINT-ETIENNE - CACHE CACHE,
 23, avenue de la Libération _____ Tél. 77.32.46.25
 44600 SAINT-NAZAIRE - MULTILUD, 60, Centre République _____ Tél. 40.22.58.64
 67000 STRASBOURG - PHILIBERT, 12, rue de la Grange _____ Tél. 88.32.65.35
 65000 TARBES - LE JOUEUR, 3, rue de Gonesse _____ Tél. 62.44.17.53
 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. 32.2734.22.55
 CHARLEROI - DEDALE, 33, rue de la Régence _____ Tél. 071.311955
 CANADA - 4408, 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

CLUBS

NDF

INITIATIVES

Spécial Suisse

■ La Fédération d'Information Ludique (F.I.L.) a vu le jour le 2 avril 1993 à Lausanne. Elle rassemble les clubs, fanzines ou éditeurs qui communiquent sur le jeu de rôle, de réflexion, de simulation ou de société, afin de favoriser l'harmonisation des conventions (entre autres) sur la Suisse et ses environs. Elle édite un mensuel gratuit d'information. Pour tous renseignements : Fédération d'Information Ludique (F.I.L.), Boris Leu, 18 Grand Montfleury, 1290 Versoix, Suisse. Tél. : (19.41) 22/755.62.40. Voici la liste de ses adhérents, ce qui vous permettra également de les contacter directement :

Clubs de jeux de rôle

- *Action ludique*, c/o François Rossel, 4 Pêcheurs, 1462 Yvonens, Suisse. Tél. : (41) 24/31.14.32.
- *Arcadium Suisse*, c/o Richard Godard, 20 chemin de la Jaque, 1903 La Conversion, Suisse. Tél. : (41) 21/792.18.11.
- *Argh*, c/o Rodolphe Kraftsik, 12 chemin du Taulard, 1032 Romanel-sur-Lausanne, Suisse. Tél. : (41) 648.44.37.
- *Club du Loisir Intellectuel et Créatif* (CLIC), Yves Meyer, Case postale 1307, 1211 Genève 1, Suisse. Tél. : (41) 22/735.70.98.
- *Jeu est un Autre*, David Grosjean, c/o Nicole Charmillot, 11 route Principale, 2824 Vicques, Suisse. Tél. : (41) 66/35.69.90.
- *L'Ombre du D*, c/o Charly Morier, 31 chemin de Bois Gentil, 1018 Lausanne, Suisse. Tél. : (41) 21/37.70.25.
- *La Compagnie des Dragons*, c/o Ivan Ginot, MJC Centre, 3 rue du 8 mai 1945, 74100 Annemasse, France. Tél. : (16) 50.36.03.91.
- *La Confrérie des Rois Sorciers*, c/o Sébastien Oguey, 8 rue Othon, 1422 Grandson, Suisse. Tél. : (41) 24/24.30.84.
- *La Geste Ludique*, c/o Raphaël Prévost, 24 route de Chailly, 1815 Clarens, Suisse. Tél. : (41) 21/964.40.58.
- *Le Baal masqué*, c/o Laurent Siffert, Chalet St-Paul, 1782 Belfaux, Suisse. Tél. : (41) 37/45.27.07.
- *Les Chemins de l'Enfer*, c/o Shiva Thomas, Case postale 809, 1214 Vernier, Suisse. Tél. : (41) 22/341.15.18.
- *Pandemonium*, c/o Robin Dunoyer, 24 chemin de Loex, 74100 Vétraz-Monthoux, France. Tél. : (16) 50.92.32.61.

Clubs de jeux de rôle et grandeur-natures

- *Kronos*, c/o Gustave Brandys, 53 rue de l'Avenir, 2503 Bienne, Suisse. Tél. : (41) 32/22.22.10.
- *La Confrérie des Érudits*, c/o Robin Gy-gax, 16 rue Henri Mussard, 1208 Genève, Suisse. Tél. : (41) 22/736.93.07.

Clubs de grandeur-natures

- *Alteratio* ● *Realitatis*, c/o Nicolas Guignard, 1 chemin du Salève, 1004 Lausanne, Suisse. Tél. : (41) 21/36.08.83.
- *Déréel*, c/o Ivan Ginot, MJC Centre, 3 rue du 8 mai 1945, 74100 Annemasse, France. Tél. : (16) 50.36.03.91.

■ *L'Atelier du Jeu*, c/o Boris Leu, 18 Grand Montfleury, 1290 Versoix, Suisse. Tél. : (41) 22/755.62.40.

Éditeurs

- *Édition Asgard*, c/o Christophe Pythoud, 51 Péage, 1807 Blonay, Suisse. Tél. : (41) 21/943.44.24.
- *L'Arkalance*, c/o Ivan Strobino, 98 chemin de la Montagne, 1224 Chêne-Bougeries, Suisse. Tél. : (41) 22/349.11.65.
- *Les Créateurs genevois*, c/o François Suter, Weier, 9656 Alt St-Johan, Suisse. Tél. : (41) 74/522.27.

Fanzines

- *Agh*, Le Cri de l'Ombre, c/o Richard Godard, 20 chemin de la Jaque, 1903 La Conversion, Suisse. Tél. : (41) 21/792.18.11.
- *Galaad*, c/o Christophe Pythoud, 51 Péage, 1807 Blonay, Suisse. Tél. : (41) 21/943.44.24.
- *Le Tinkle bavard*, c/o Matthias Wiesmann, 8c chemin des Tattes, 1222 Vésenaz, Suisse. Tél. : (41) 22/752.32.87.
- *Realités*, c/o Nicolas Guignard, 1 chemin du Salève, 1004 Lausanne, Suisse. Tél. : (41) 21/36.08.83.

CLUBS

- **Marseille.** Le club Section d'Organisation Dévatrice (S.O.D.) accueille les destructeurs en tout genre (JdR, JdP et paintball). Ce club (qui a l'air très subtil) a ses activités le samedi de 14 h à 18 h, au Forum des Jeunes, à Berre-l'Étang. Tél. Forum : (16) 42.47.09.19.
- **Paimpol.** Le club Les Korandous, Centre d'Activité Ludique, consacré à la découverte des jeux de rôle et de stratégie, est né au lycée Kerroual, salle de conférence, Paimpol, Côtes d'Armor.
- **Genève** (Suisse). Le Club du Loisir Intellectuel et Créatif (C.L.I.C.) organise un lundi sur deux un tournoi de BattleTech, au 12 rue du Manoir. Renseignements : Stéphane Schmeizer, 6 rue Villereuse, 1207 Genève. Tél. : (41) 22/735.90.33.
- **Bruxelles** (Belgique). Les ASBL Alpa-Ludismes (jeux de plateau et de simulation), Saigneurs du chaos (jeux de rôle) et I.G.O.R. (jeux de réflexion) nous annoncent l'ouverture tous les week-ends d'un grand complexe multiludique. On pourra louer ou jouer à des jeux en continu, du vendredi soir au dimanche soir. Le lieu : sous L'Enfer du Jeu, 19 rue Ernest Solvay, 1050 Bruxelles. Tél. : (19.32) (0)2/511.80.77.

3615
CASUS
 rubrique
CLUBS:
 tous les clubs

Vous jouez à SUPREMATIE, Le Jeu des Superpuissances ? Bénéficiez de notre offre exceptionnelle : 50 % de réduction sur l'extension Suprématie 2



Bon à découper

Je souhaite recevoir SUPREMATIE 2 au prix exceptionnel de 80 F. Franco au lieu de 160 F. Ci-joint mon chèque à l'ordre de : Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15

NOM PRENOM
 ADRESSE

Suprématie © 1983 Supremacy Games Inc. Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de Supremacy Games Inc.

jouez votre meilleur RÔLE :

celui de l'abonné fidèle à Casus



BULLETIN D'ENGAGEMENT AU RÔLE DE L'ABONNÉ FIDÈLE À CASUS BELLI
 à retourner à Casus Belli, 1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15

Oui je m'abonne pour un an à Casus Belli (6 numéros) pour 175 F
 CGJH seulement au lieu de 210 F (*) + 1 hors série en prime (**)

Oui je m'abonne pour 2 ans à Casus Belli (12 numéros) pour 330 F
 CGJI seulement au lieu de 420 F (*) + 2 hors-série en prime (**)

COCHEZ SVP • Ci-joint mon règlement par chèque à l'ordre de Casus Belli-Bred

Nom et Prénom
 Adresse
 Code postal [] Ville

CB76

RCS PARIS B 572 134 773

OFFRES VALABLES JUSQU'AU 28/02/94, CONFORMES À LA LOI INFORMATIQUE ET LIBERTÉ DU 06/01/78 ET RÉSERVÉES À LA FRANCE MÉTROPOLITAINE - Autres lieux de résidences : Nous consulter au (1) 41 48 47 00

(*) Prix de vente chez les marchands de journaux. (**) Dans la limite des stocks disponibles

Un job pour l'été: pirate!

CHRONIQUES MINITELIQUES

Une fois encore, nous vous avons préparé pour l'été de quoi occuper vos journées pluvieuses. C'est en effet pas moins de deux nouveaux « jeux de réseau » que nous vous proposons... et ils sont tout aussi excellents l'un que l'autre!



STAR BUSTER Les commandes essentielles

n + Envoi (n étant un chiffre compris entre 0 et 4) : choix de la vitesse de déplacement.

H + Envoi : passer dans l'hyperespace.

Gm ou Bm + Envoi (m étant un nombre multiple de 45) : changer l'orientation du vaisseau vers la gauche/babord.

Dm ou Tm + Envoi (m étant un nombre multiple de 45) : changer l'orientation du vaisseau vers la droite/tribord.

S + Envoi : passer au niveau supérieur de l'espace.

I + Envoi : passer au niveau inférieur de l'espace.

F + Envoi : tirer avec le laser.

M + Envoi : lancer un missile.

L + Envoi : larguer une mine.

CF + Envoi : activer le champ de force (durée 10 secondes).

+ Envoi : consulter le Scroteur.

FAX + Envoi : envoyer un Fax.

Fax + Suite : lire un Fax.

Envoi : envoyer un message radio.

R + Envoi : ravitailler en vol un autre pirate.

FB + Envoi : flash boursier.

? + Envoi : inventaire.

STAR BUSTER (SB + Envoi)

Imaginez-vous aux commandes d'un superbe vaisseau Faucon G3, tel un véritable « prédateur stellaire » prêt à fondre sur toutes les proies qui passent à votre portée. Votre but? Vous enrichir en écumant les routes spatiales et en pratiquant le commerce spéculatif.

Star Buster est un jeu comme il en existe peu sur le minitel. A la fois simple et très riche, il peut être abordé en quelques minutes par un débutant... mais ne révélera toutes ses subtilités qu'aux vétérans les plus aguerris. Il permet toutes les alliances et toutes les trahisures, tout en s'apparentant souvent à un jeu d'action pure, bien qu'il laisse une large part à la réflexion.

● **Le vaisseau** : le Faucon G3 est une merveilleuse petite machine dotée d'un armement performant (lasers, missiles et mines) et défenses appréciables. Facile à manier, il se prête à toutes les audaces.

● **L'espace** : décomposé, pour des raisons de simplicité, en 5 « couches » superposées. On le sillonne en vitesse normale ou en passant dans l'hyperespace (quand le temps presse).

● **L'univers** : il se caractérise par son aspect changeant... et le fait qu'il n'en existe pas de carte. Faites attention à ne pas vous perdre!

● **Les Unités de Transport (UT)** : d'énormes cargos bourrés jusqu'à ras bord de marchandises diverses.

● **Les pirates** : vos collègues. Ils peuvent vous aider en vous ravitaillant en vol... ou vous abattre pour s'approprier votre magot. Soyez vigilants!

● **Les météores** : ils sont gros, indestructibles et très dangereux. Votre seule chance de salut est la fuite.

● **Le commerce** : en vous posant sur les planètes, vous pouvez revendre les marchandises que vous avez récupérées sur les UT. Les cours varient en fonction de l'endroit, n'hésitez pas à consulter le « Flash

Boursier » afin de toujours être sûrs de réaliser des bénéfices intéressants.

● **Les planètes** : on peut y vendre des marchandises et acheter du ravitaillement (énergie, armes, etc.). Pour se poser, il suffit de les approcher d'assez près (pensez à réduire votre vitesse).

● **Communications** : par radio (accessible à tous), par Fax (pour discuter tranquillement à l'abri des curieux) et par Fréquence Réservee (pour mener des débats à cinq).

● **Scroteur** : un dispositif de détection particulier qui vous permet de « voir » loin.

Décrire Star Buster ne peut pas vraiment suffire pour lui rendre justice. Essayez-le, vous jugerez par vous-mêmes. Et si vous voulez TOUT comprendre, tapez *Guide.

BLACK RACKAM (BR + Envoi)

Si vous préférez la chaleur des océans tropicaux au froid glacial de l'espace, Black Rackam vous permettra d'exercer vos talents de pirate dans des conditions idéales.

Le XVII^e siècle imaginaire que nous présente ce jeu est bien différent de l'univers de Star Buster. Ici, pas de technologie futuriste. Vous aurez seulement droit aux embruns et aux rayons du soleil qui tanneront votre cuir pour vous donner l'aspect d'un loup de mer...

Black Rackam est le *nec plus ultra* en matière de jeu de réseau. Ses commandes sont très variées et il prend en compte un grand nombre de paramètres afin de vous

Concours d'été

Star Buster et Black Rackam feront l'objet de concours primés pendant tout l'été. Et si cela ne vous suffit pas, sachez qu'il y aura également quelques « Quizz surprises » tout à fait dignes d'intérêt.

donner véritablement l'impression que vous êtes un pirate sans scrupules...

● **S'enrichir** : c'est le but du jeu. Mais, attention, vous ne devrez pas envoyer par le fond tous les navires qui croiseront votre route. Contentez-vous de les affaiblir avant de donner l'ordre de l'abordage. Ainsi, vous récupérez de riches cargaisons que vous pourrez revendre à prix d'or.

● **Equipage** : vous pouvez avoir jusqu'à 200 hommes à votre bord. Plus votre équipage sera important, plus vous serez puissant. Mais n'oubliez pas que vous devrez payer vos hommes...

● **Mercenaires** : des brutes assoiffées de sang qui louent leurs services au plus offrant, quand ils ne se contentent pas de le détrouser.

● **Vent** : eh oui!, vous êtes à bord d'un navire à voile, alors sachez toujours gérer votre orientation par rapport au vent afin de naviguer efficacement. Pensez aussi à tenir compte de la météo.

● **Carte** : ah, que serait la navigation sans une bonne carte marine!

● **Combat** : quand vous tirez une salve, vous devez choisir le bord qui fait feu (bâbord ou tribord), le nombre de canons employés et le type de munition (boulets normaux, « rouges », « ramés », etc.).

● **Trésor** : depuis Long John Silver, tout le monde sait que les pirates aiment les trésors. Vous pourrez en trouver en récoltant des « clés » et en repêchant des « bouillottes à la mer ».

● **Iles** : il y en a sept dans le jeu (île Borgne, île de l'Aigle, île du Cacatoès, île des Damnés, Fortuna et Galeon).

● **Gouverneur** : si vous arrivez à conquérir une île par la force, vous pourrez devenir son gouverneur... tant que quelqu'un ne viendra pas vous disputer cet honneur.

● **Magie** : il y a de la magie dans Black Rackam. Le vaudou n'est jamais loin... ■

CASUS BELLI n° 76. Juillet-août 1993. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél. : (1) 46.48.48.48. Fax : (1) 46.48.49.88. Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : 3^e trimestre 1993. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright© CASUS BELLI 1993. 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 études : Roger Goldberger. Directeur commercial publicité : Patricia Brault. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. Directeur de la fabrication : Pascal Rémy. RÉDACTION. Rédacteur en chef : Didier Guiserix, assisté de Jean Balczesak. Rédacteur en chef adjoint : Pierre Rosenthal. Coordination wargame : Laurent Henninger. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Maquette : Jean-Marie Noël, assisté de Jean-Christophe Lamoureux. Secrétariat : Valérie Tourre. Illustrateurs : Rolland Barthélémy, Olivier Bédoué, Igor Chevalier, Cyrille Daujean, Didier Guiserix, Thierry Ségur. SERVICES COMMERCIAUX. Directeur marketing et commercial adjoint : Jean-Charles Guerault. Abonnements et marketing direct : Patrick-Alexandre Sarradeil assisté de Brigitte Crouzat. Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Vente au numéro : Pierre Bieuron. Réassort et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures : Valérie Lahanque, Tél. : (1) 46.48.48.26. PUBLICITÉ. Isabelle Blanchard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél. : (1) 46.48.49.71. Excelsior Publications S.A., capital social : 11.100.000 F, durée 99 ans. Principaux associés : M. Jacques Dupuy, M^{me} Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy. Flashage-photogravure Dawant - Tél. : (1) 40.27.59.59. Imprimeries SAIT - Tél. : (1) 30.50.40.90 et Dulac - Tél. : (16) 32.39.50.71.

ABONNEMENTS. Relations clientèle abonnés : par téléphone au (1) 46.48.47.08 de 9 h à 12 h ; par courrier à Service abonnements, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15. Tarif France métropolitaine : 175 F, 6 numéros par an. Tarif Canada : 36 \$CA, contactez Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Tarif Suisse : 53,5 FS, contactez Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse.

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : Star Wars est un jeu West End Games publié en français par Descartes Éditeur, JRTM est un jeu ICE édité en français par Hexagonal, L'appel de Cthulhu est un jeu Chaosium édité en français par Descartes Éditeur, Vampire est un jeu White Wolf édité en français par Hexagonal, AD&D® est un jeu édité en américain et en français par TSR.

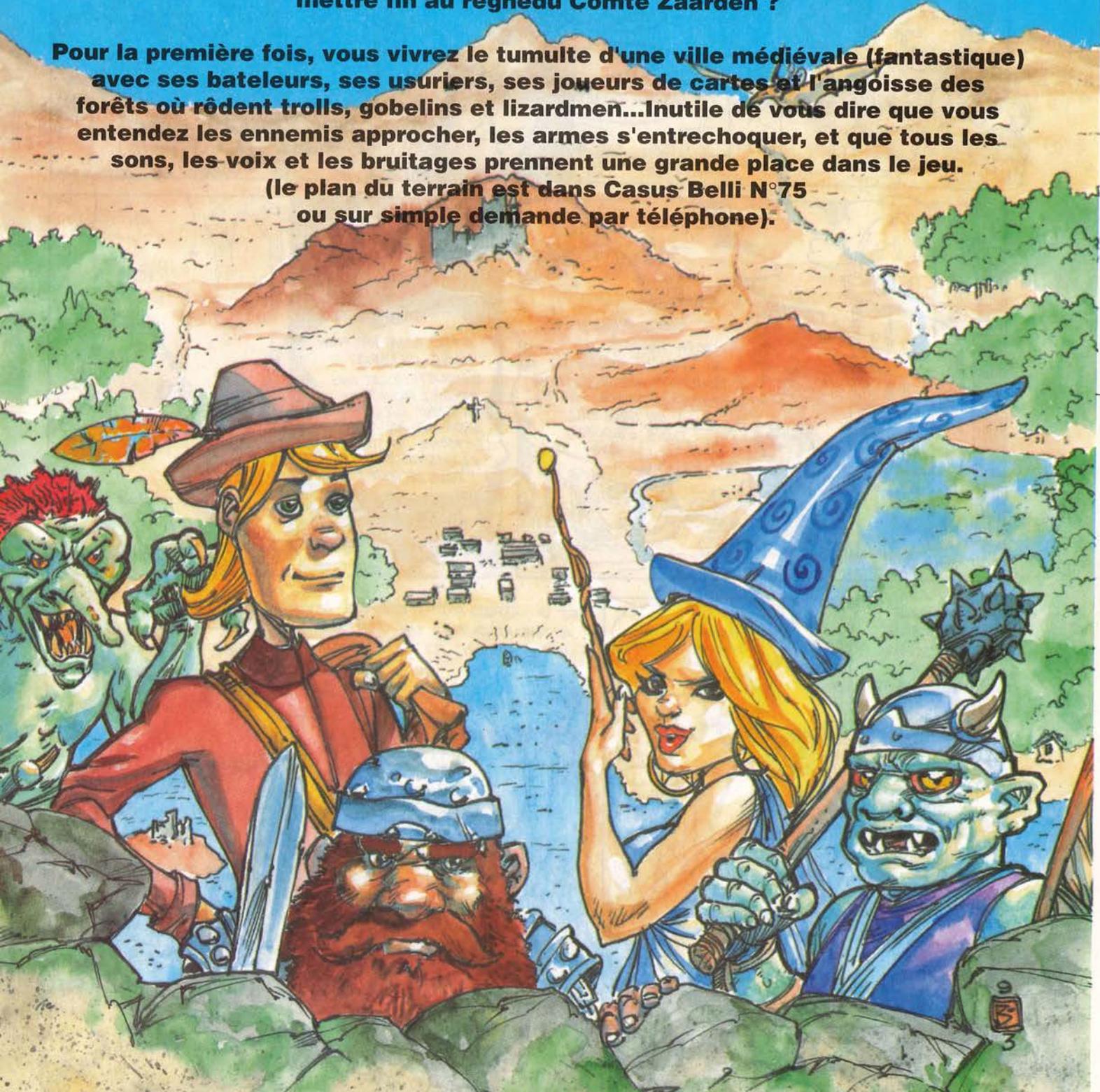
La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés.

Zaarden : 36.70.07.70

**Le premier jeu de rôle par téléphone !
Nombreux lots et abonnements à gagner.**

Zaarden ! C'est le nom de la ville où convergent tous les aventuriers. Que s'y passe-t-il ? Que sont ces aventuriers fous qui errent dans la campagne les mains pleines de pièces d'or ? Les villageois auraient-ils fait appel à vous pour mettre fin au règne du Comte Zaarden ?

Pour la première fois, vous vivrez le tumulte d'une ville médiévale (fantastique) avec ses bateleurs, ses usuriers, ses joueurs de cartes et l'angoisse des forêts où rôdent trolls, gobelins et lizarmen... Inutile de vous dire que vous entendez les ennemis approcher, les armes s'entrechoquer, et que tous les sons, les voix et les bruitages prennent une grande place dans le jeu. (le plan du terrain est dans Casus Belli N°75 ou sur simple demande par téléphone).



Le grand vent de l'aventure a désormais son numéro : 36.70.07.70

8,76 F TTC + 2,19 F TTC/m



Je pense... donc je joue



David, Bonaparte franchissant les Alpes au Grand-Saint-Bernard (détail) © Roger-Viollet

Plus de 50 boutiques

voir liste des relais boutiques

P.110



RAL PARTHA®

Figurines

Figurines fabriquées sous licence de Ral Partha - Peinture Bruno Allanson - Photo Pyramide - Advanced Dungeons & Dragons® est une marque déposée de TSR, Inc.



R560 - Nidhogg the Wyrn



R501 - Savage Warriors*



R513 - Skrag (Sea Troll)*



R583 - Beholder Kin*



R582 - Lizardmen*



R471 - Mimics*



R578 - Necrophidius*



R581 - Sylph*

RAL PARTHA
1979-1983

En vente 30 F
dans votre
boutique
habituelle

CATALOG

* figurines pour
Advanced Dungeons & Dragons®
2nd Edition

Figurines vendues
non montées et non
peintes dans votre
boutique habituelle

