eux de RÔLE 16

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

Mai-juin 89

SPÉCIAL HEROÏC LAPIN

Une campagne Heroïc Fantaisy :
AD&D - J.R.T.M. - RUNQUEST

Warhammer
L'Appel de Cthulhu
Hawkmoon

NOUVEAU : Wargames
Ars Magica

TESTS : AD&D2
Space 1889

ISSN 0764 – 8197

M 2085 - 16 - 28,00 F

GAME'S

LE SPECIALISTE DU JEU D'ADULTE

LES JEUX DE ROLES
LES WARGAMES
LES JEUX DE PLATEAU
LES FIGURINES
LES LOGICIELS DE JEU

A PARTIR DU 1er JANVIER

LE MAGASIN SITUE A LA DEFENSE

S'AGRANDIT

140 M^2 DE JEUX !

2 BOUTIQUES SPECIALISEES

FORUM DES HALLES
NIVEAU -2
Tél : 40-26-46-06
Demandez MARC

LA DEFENSE
LES 4 TEMPS NIVEAU 2

SOMMAIRE

VITRINE 4
Des nouveautés disséquées par notre équipe de chirurgiens...

MICROS & JEUX DE SIMULATION 12
JDR informatiques de cinquième génération

LAPIN DE CTHULHU 16
L'angoisse en chocolat

ELDEM-SAR-KEDIM 20
Une campagne (grande) pour AD&D, Runequest et JRTM

GROS PLAN 30
Au bistouri électrique...

VOIR L'AMAREKH ET MOURIR 33
Scénar Hawkmoon, où vous êtes pourchassés par des lapins

INTRIGUES POUR UN LAPIN 38
Scénar Warhammer, où Lapin justifie les moyens

VISITE GUIDÉE DE LA CHINE 43
Un pavé impérial

INTERACTIVITÉ 52
Heureux qui communique

JEUX DE SIMULATION HISTORIQUES 55
Mais non, c'est pas des wargames...

TRAUMATO KETCHUP 60
Attention : ceci est un détournement!

CHRONIQUEZ-VOUS 61
Les bafouilles habituelles

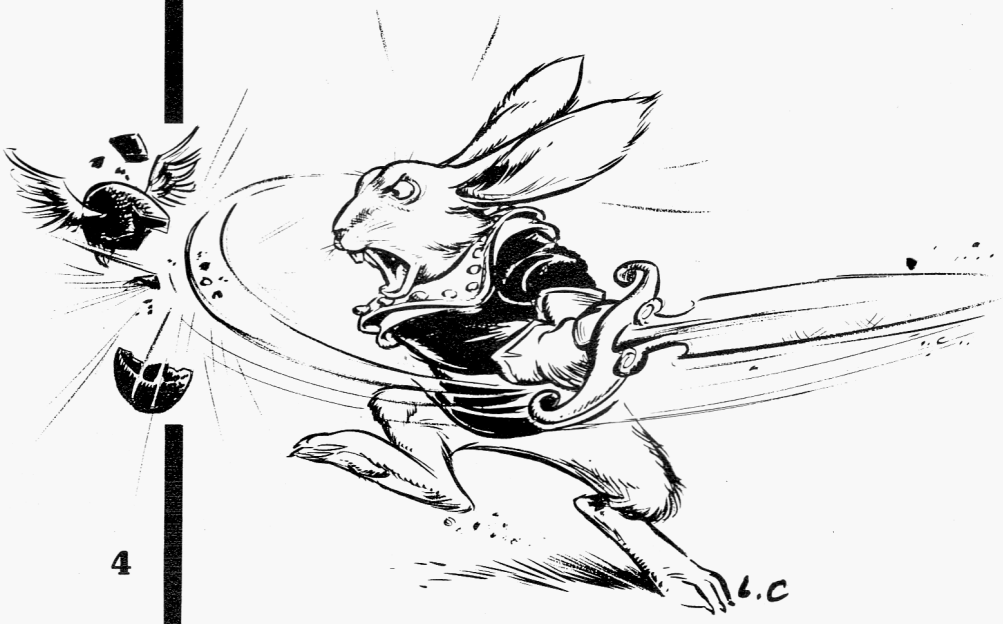
CHRONIQUES MONDAINES 65
Clubs, tournois et autres

LE RESTE 66
Petites annonces, annonces et encore

Le bulletin d'abonnement se trouve en page 64

N° 16 - Mai-Juin 1989

SPÉCIAL HEROÏC LAPIN



ÉDITO

Enfin, le nouveau COM est entre vos mains, pâle et amaigri. Pour vous atteindre, il a dû affronter tous les dangers, ramper au bord du gouffre, lutter contre les malédictions par de nombreux sacrifices (humains). Au passage l'équipe de rédaction a changé. Versons une larme nostalgique. Dans ce numéro, une nouveauté, l'apparition de quelques pages de JSH (« wargames »). Mais n'ayez crainte, c'est toujours le JDR notre enfant chéri. Nous avons de grands projets pour lui : relier les joueurs à travers toute la France, bientôt le monde! C'est ça l'Interactivité. Notre nouvelle mascotte est un lapin, et ce monstre sanguinaire préfère l'Héroic Fantasy. Sous la menace, on a cédé... Pas de SF, de super-mecs, ou de mercenaires musclés. Mais on adore ça, alors, c'est promis, dans le 17 il y en aura plein, et on mangera du civet...

Français

VITRINE

Anglais

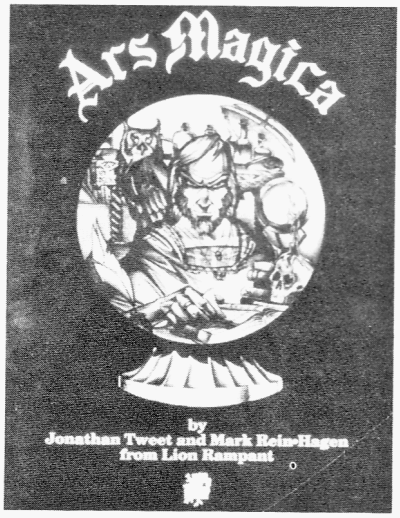
Jeux de Rôle

C'est une équipe toute neuve qui s'est chargée des news, alors évidemment le ton est différent. J'entends déjà les habitués gueuler : « Ouh, nul, c'est rien que du commercial! ». Nous démentons énergiquement ces accusations gratuites et dénuées de fondement. Que les accusateurs comptent les pages de pub... alors, on fait du commercial?

ARS MAGICA
LION RAMPANT
Version anglaise
Prix : 150 FF env.

Qu'on ne s'y trompe pas! Ars Magica est un jeu purement *« made in USA »*. Les auteurs ont choisi de nous placer dans une ambiance historique, entre autre en employant des mots à consonance latine. La société qui l'a créé a même adopté un nom français (Lion Rampant), mais les règles sont bel et bien en anglais (bien écrit, mais ardu car plein de mots rares). Au passage on peut déplorer la politique de traduction des éditeurs français qui préfèrent traduire les créations des grosses sociétés américaines, et négligent certains petits bijoux comme Ars, auquel le titre de Meilleur Jeu de rôle d'Héroic Fantasy a été décerné au GENCOM, non sans raisons, vous allez pouvoir le constater!

Avec Ars magica, on découvre un jeu d'un style nouveau, déjà ébauché par PENDRAGON, où disparaît le personnage en tant qu'individualité. Les auteurs ont choisi délibérément de rendre certains personnages (les magiciens) beaucoup plus puissant que les autres (rien à voir avec les misérables « lance-flamme » de AD&D). On propose donc a chaque joueur de créer un magicien et un compagnon. Les compagnons sont les hommes, non magiciens, qui partagent la vie et les buts des collèges de magiciens (dans Ars Magica, un collège de magiciens s'appelle un Covenant, d'après un vieux mot écossais qui signifie pacte, ou alliance). Le groupe d'aventuriers typique est formé de quelques magiciens (un ou deux), de compagnons et de *« grogs »*, mercenaires et gardes du corps des magiciens, payés par le Covenant. Les grogs n'appartiennent pas à un joueur en particulier et n'importe qui peut décider d'incarner l'un d'eux le temps d'une partie. Le principe est particulièrement intéressant pour intégrer de nouveaux joueurs à un groupe, le grog est un guerrier (et chacun sait que ce sont les persos les plus faciles à jouer), le novice n'a pas besoin de le créer, et surtout, le grog n'a pas particulièrement besoin de prendre des initiatives, il est d'abord là pour suivre les autres et les aider (après tout, il est payé pour ça). Suivant les péripéties d'une saga, un joueur peut être amené à incarner tour à tour son magicien, son compagnon ou un grog. Il suffit d'un retour au Covenant pour changer de personnage, comme on change de chemise...



Le tirage du personnage est fort complexe, mais renouvelle cette phase du jeu. En effet, Le résultat des dés est secondaire, le joueur doit opérer un grand nombre de choix pour déterminer ses points faibles et ses point forts. Le système pousse à définir un personnage équilibré, à faire des compromis entre les bons et les mauvais cotés. Une autre qualité d'Ars Magica est d'ajouter aux définitions habituelles des capacités du personnage, des informations destinées au *« role-playing »*. Quand un personnage a une bonne — ou une mauvaise — caractéristique, il sait pourquoi : par exemple, une mauvaise dextérité peut indiquer des mains qui tremblent, ou des mouvements sans grâce. Dans le même esprit, chacun possède des traits de personnalité (chiffrés) qui représentent le caractère du héros et ses conflits internes, dans quelle mesure il est loyal ou déloyal, brave ou couard, altruiste ou égoïste, etc. On est très loin des alignements simplistes de AD&D. D'autres règles faciles permettent de gérer la réputation d'un personnage, ou bien de lui attribuer des pouvoirs mystiques -pour les compagnons — car les magi sont de toute façon des êtres mystiques (à Ars Magica, on ne dit pas un magicien, des magiciens, mais un « magus », des « magi », joli non?).

Les sorts sont répartis en cinq grandes catégories : Création, Perception, Mutation, Destruction et Contrôle (en fait les noms originaux sont en Latin, mais nous avons traduit pour la clarté). Un niveau de difficulté, qui indique sa puissance, est associé à chaque sort. Les règles en proposent plusieurs centaines, tous différents, classés par type d'élément (les sorts de la terre, du vent, des animaux, etc). La magie est richement détaillée : des laboratoires de magie aux familiers du magicien, en passant par les duels magiques. Un des points essentiels dans Ars, est le Covenant dont nous avons déjà parlé, qui n'est lui même qu'une modeste partie de l'association des magiciens, nommée « L'Ordre d'Hermès », qui fixe le code de déontologie du magicien. Les créateurs d'Ars annoncent un volume complet portant sur l'Ordre d'Hermès dans le courant de l'été 89.

Un petit scénario d'introduction (NDLR : je dirais même tout petit!) est disponible à la fin du livre. Mais un module existe déjà, qui, lui, est nettement plus détaillé et intéressant.

Ars Magica séduira tous les joueurs expérimentés car son système de création de personnage, son système de gestion de jeu et de magie sont autant de nouveautés plus que remarquables. Et, pour une fois, il a été tenu compte de la façon dont les joueurs pratiquent le jeu dans l'écriture des règles. Le Covenant correspond à un groupe d'amis, ou un club, c'est à dire à des personnes qui jouent souvent ensemble, le principe est étudié pour permettre une rotation des MJ au fil des parties et l'initiation de nouveaux joueurs (les grogs). Plusieurs pages conseillent les joueurs et le maître pour éviter les frictions, il existe même une règle permettant aux joueurs de modifier l'intrigue en cours de partie (à l'aide de cartes, non fournies et non importées pour le moment, mais qu'on peut facilement fabri-

quer soi-même). Sur une carte, on lit une courte maxime du genre : « *Aide inattendue* », ou bien « *Dilemme moral* ». Le MJ fait alors évoluer la situation dans ce sens, par exemple en faisant arriver un nouveau PNJ, ou en modifiant le résultat d'un dé. Aux joueurs de poser leurs cartes au moment propice pour relancer l'intérêt de la partie. Même le plus blasé des MJ peut être surpris par la tournure des événements.

Un jeu aussi original et attrayant pourrait se tailler la part du lion (rampant) dans le milieu du jeu de rôle. Un seul point noir : l'anglais fort ardu de certains passages risque d'en décourager plus d'un. Cela vaut pourtant la peine de s'accrocher car Ars Magica est un des grands événements de l'année.

SPACE 1889 REFEREE SCREEN - GDW
Version anglaise
Prix : 100 FF env.

Sous ce nom étrange, se cache l'inévitable écran de jeu de notre GROS PLAN du mois : SPACE 1889.

Il se présente sous la forme de quatre volets bariolés. Les couleurs écœurantes auraient plutôt tendance à saper le moral du joueur le plus endurci. On est bien loin d'un écran comme celui de Runequest (Version Française), aux graphismes superbes. Ici, à part une page (qui est au dessus de l'embalage et cache l'horrible vérité), uniquement des informations techniques (utiles?). Quel besoin est-il de rappeler, du coté joueurs — vous savez, le coté où on a l'habitude de voir des décors qui nous mettent dans l'ambiance — le prix des différents équipements, alors que n'importe quel crétin peut garder une photocopie sous la main, ou même consulter le livre.

Techniquement, tout y est : dommages des armes à feu, à main, ou de jet, corps à corps, combats d'animaux, etc. Coté joueur, on trouve également les tableaux d'équipement avec les prix et les poids respectifs des objets. Joint à l'écran, un livret de seize pages de règles étendues ou précisées. On y apprend les conditions de récupération de points de vie, ainsi que celles d'utilisation d'une compétence que l'on ne possède pas. Citons entre autres, les règles étendues sur les combats aériens, les voyages et les rencontres extraterrestres. Toutes ces règles s'avèrent fort intéressantes pour un MJ débutant!

En bref, un complément utile pour les extensions, si ce n'est pour l'écran. A acquérir pour le livret!

TALES FROM THE ETHER - GDW
Version anglaise
Prix : 75 FF env.

Première extension de SPACE 1889, TALES FROM THE ETHER ne constitue pas, à proprement parler le début d'une campagne mais, plutôt, un ensemble de scénarios de taille moyenne, totalement indépendants les uns des autres.

Non content de nous décrire plusieurs planètes dans le livre de base, GDW nous emmene dès la première aventure sur Mercure, nouveau point de mire de la très respectable British Royal Society. Mais dans les modules suivants, les PJs auront encore l'occasion de se familiariser avec la lune, Mars ou Vénus et leurs cieux hostiles. Ils iront même jusqu'à pourchasser dans l'Ether un dangereux anarchiste... français (sic).

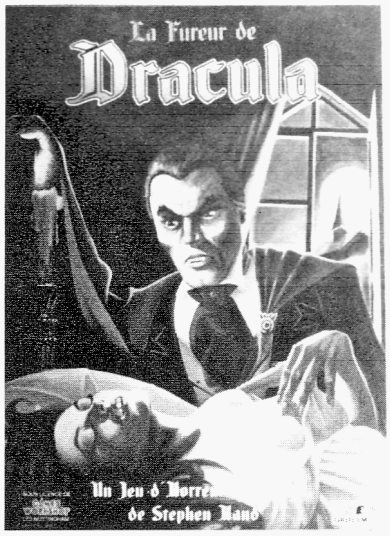
Il aurait, sans doute, été préférable que GDW nous offre une campagne complète (ou un début, au moins...), plutôt que ces scénarios (scénarii?) décousus qui ne sauraient en aucun cas offrir un cadre suffisamment intéressant pour permettre aux personnages de développer une vision complète de SPACE 1889. En bref, **je n'aime pas ce livret.** Mais **il peut servir,** en tant que première véritable extension, **à combler un manque provisoire d'inspiration** (ou à défaut à caler une armoire). J'attends pour ma part les nouveaux produits avec impatience.

LA FUREUR DE DRACULA - ORIFLAM
Version française
Prix : 200 FF env.

Créé par Games Workshop il y a un an et demi, ce jeu n'a pas, à ma connaissance, connu le succès escompté. Et pourtant que d'innovations!

Dracula se joue de deux à quatre joueurs. Son originalité réside dans l'apparition d'un écran de jeu (si! si!). Derrière cet écran, un joueur incarne Dracula. Son but : se défaire des autres joueurs et atteindre ses objectifs. Face à lui : les chasseurs. Leur but : détruire Dracula, évidemment, mais surtout l'empêcher de mener à bien ses noirs desseins. Au cours du jeu, chaque chasseur reçoit des points de valeur (comme dans un wargame) qui permettront de déterminer le meilleur chasseur de vampire.

La ressemblance avec un jeu de rôle se limite à l'aspect matériel, cependant le jeu est assez prenant. Les joueurs évoluent sur une carte de l'Europe, par mer, route ou voie ferrée. Dracula, lui, se déplace caché par le paravent : ce qui exige de l'honnêteté de sa part (c'est si rare de nos jours). Les joueurs disposent de pions armes et de cartes événements qu'ils peuvent utiliser à leur tour de jeu. Quelques reproches à ce système : bien qu'il permette des situations variées, il fait trop intervenir le hasard.



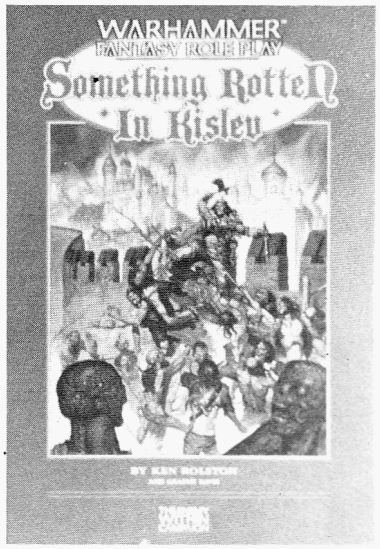
Quant à la présentation, à part la moche boite (dessin ridicule, voir photo), la version française est identique à la version anglaise. La qualité du matériel contenu (y compris quatres figurines en métal), fait remonter « La fureur de Dracula » dans mon estime. **Globalement, c'est un jeu de plateau course poursuite plutôt marrant.**

SOMETHING ROTTEN IN KISLEV GAMES WORKSHOP
Version anglaise
Prix : 150 FF env.

Cinquième volet de la campagne « L'ENNEMI INTERIEUR », cette extension apporte un souffle nouveau au jeu.

Tout d'abord, le cadre de l'action se déplace et quitte le vieil Empire décadent pour le paysage nordique de la région de Kislev. C'est avec plaisir que l'on découvre les races qui peuplent cette région : les Norscans, véritable noblesse étrangère ; les Ungols et les Dolgans, barbares nomades ; mais aussi les Gospodars qui peuplent en grande majorité les quelques villes du pays. Avec ce supplément, le MJ disposera d'un nouveau cadre pour ses aventures sans pour autant rompre avec le style du Monde de l'Empire. Trois grandes aventures viennent compléter ce supplément. Elles s'adressent à des personnages avancés (des personnages pré-tirés sont disponibles en encart). A travers ces modules, on découvre le Chaos tel qu'il sévit à Kieslev. Ils ne sont pas particulièrement originaux, mais comportent suffisamment de péripéties pour motiver tous les joueurs et les prendre au jeu.

Indispensable pour tout maître de

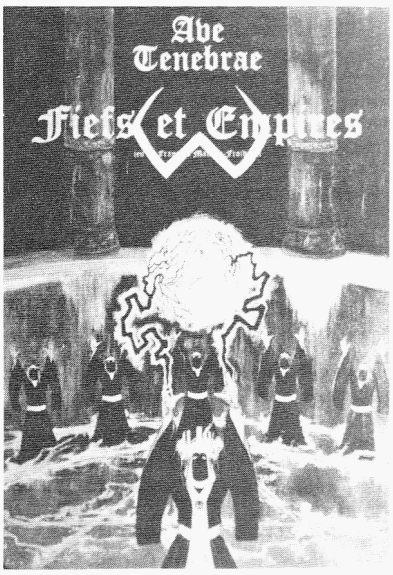


Warhammer FRP. De plus, les gravures sont toujours superbes, quand vous l'aurez fait jouer, vous pourrez toujours l'afficher dans votre salon.

FIEFS ET EMPIRES JEUX DESCARTES
Version française.

Nos lecteurs à la nature double (wargamers + rôlistes) vont pouvoir se réjouir : une extension est maintenant disponible pour AVE TENEBRAE.

Dans Fiefs et Empires vous trouverez 200 pions à ajouter à votre collection : les Géants, les Centaures, ou les sympathiques Morts-Vivants complèteront vos armées tandis que de nouveaux chefs terroriseront vos ennemis, au moral déjà très bas au vu de votre collection d'objets magiques. Des cartes aux vives couleurs (à découper) et un livret de règles joliment présentées (avec de beaux dessins, s'il vous plaît) complètent cette première extension.



Comme son nom l'indique, elle vous permet de créer et de gérer votre fief ou empire personnel et de mener votre barque à travers les vicissitudes du quotidien (à savoir voisins malveillants, supérieurs gourmands, éléments incléments, etc). Grande est l'adversité lorsqu'on est au pouvoir, mais heureusement, vous pourrez vous venger, bassement, en agressant vos voisins et peut-être un jour, qui sait, serez vous enfin le Maître du Monde...

LA SAGA DE TALISTANTA
Version anglaise
Prix : 100 FF env. (par tome)

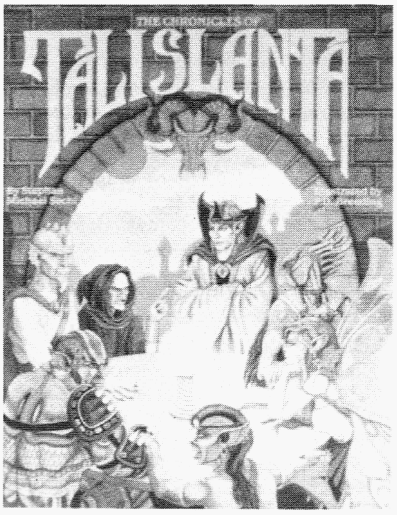
La société américaine Bard Games, éditeur peu connu du rôliste français de base (non, ce n'est pas péjoratif), vient de publier un nouveau jeu : TALISTANTA, rien d'original, mais plutôt que de vendre toutes les règles en un seul volume (ou boîte), Bard Games a préféré séparer TALISTANTA en cinq tomes, ce qui vous permettra heureusement de ne vous procurer que ceux qui vous intéressent... en évitant les autres. Merci, Bard Games.

THE CHRONICLES OF TALISLANTA - BARD GAMES

Disons le d'emblée : ce produit ne s'adresse pas à ceux qui possèdent déjà un monde complètement défini, ordonné et cohérent pour leur jeu préféré. En effet, je les vois déjà élever la voix, dans le fond : *« Quoi! Comment! Encore un nouveau monde! Mais c'est déjà le... 36e ce mois ci! Y'en a qui abusent »*. Mais sont-ils bien sûr d'avoir réfléchi à tous les aspects de leur monde. THE CHRONICLES OF TALISLANTA (Essai de traduction approximative : Les chroniques de Talislanta) nous offre la description d'un continent complet vu par un voyageur (Tamerlin), piètre explorateur, piètre magicien, mais superbe écrivain, auteur de ces « Chroniques ».

Tamerlin nous décrit un monde complet : TALISLANTA. Au sein de cet ouvrage, sont répertoriées les différentes régions de cette grande île perdue au milieu de l'océan (ou plutôt devrais-je parler de continent vu sa taille...). Il décrit brièvement la géographie de chaque région, puis sa population. Le continent est fort varié : des géants de glace aux saurans (reptiliens humanoïdes), en passant par les terribles bêtes-garous, on en trouve pour tous les goûts! Une véritable tour de babel! Pour chaque race nous avons droit au détail des us et coutumes et du mode de vie.

Les puristes y trouveront même un historique, concis, du Monde ponctué de



tous les événements marquants, des descriptions de villes, des situations politiques et une foule de petits détails intéressants et directement exploitables dans une campagne personnelle. Une chose est sûre : il n'y a pas moins de 36 contrées rapportées dans ces chroniques. C'est donc loin d'être une mince affaire!

Dès le premier coup d'œil, ce volume se classe dans la catégorie des sources de renseignements et d'inspiration pour tout jeu médiéval fantastique. TALISLANTA est un monde prêt à jouer! Pour rester objectif il faut néanmoins souligner qu'il existe déjà bon nombre de descriptifs de mondes médiévaux fantastiques, et que toute boutique spécialisée digne de ce nom dispose d'au moins une demi-douzaine de ces aides de jeu. Mais TALISLANTA est probablement un des plus gros travaux effectués dans le domaine, car les autres livrets complètent celui ci en décrivant les différents aspects susceptible d'intéresser un maître de jeu (et ses joueurs) : environ 500 pages au total. Aussi, si vos joueurs en ont plus qu'assez d'évoluer dans un monde où tous les soirs se produit un cataclysme majeur, modifiant tout ce qu'ils connaissaient, je ne saurais que trop vous recommander de jeter un coup d'œil sur TALISLANTA. Et qui sait, **peut-être y trouverez vous votre bonheur.**

P.S : A oui, j'oubliais un dernier détail : English required.

THE TALISLANTAN HANDBOOK - BARD GAMES

Celui-là, c'est le petit livret (80 pages) contenant le système de gestion de jeu.

Tout d'abord, le joueur doit choisir son personnage dans une liste de prototypes. Dès que ce choix est fait, le joueur sait à quoi son perso ressemble (des dessins accompagnent les 49 prototypes), et quel est son background. La race et les skills de base sont immédiatement établis. Puis le joueur doit tirer aux dés les caractéristiques du perso (assez banales : force, dex-

térité, constitution, rapidité, intelligence, volonté, perception, charisme) qui doivent être modifiée selon le prototype choisi. Enfin on détermine les points de vie, les compétences supplémentaires, l'équipement, eux aussi modifiés pour tenir compte du prototype.

Ok, le système de création est assez primaire, mais il a quelques avantages. D'une part on peut incarner des créatures vraiment bizarres... se retrouver dans la peau d'un Vajra (une sorte d'artichaut à pattes marron de 1,40) ou d'un Raknid (un croisement entre un scorpion, une mouche et un homard, de couleur noire de deux mètres de haut) c'est quand même autre chose que le nain ou l'elfe habituel. Par ailleurs le système de création permet de garder une excellente cohérence entre les personnages et le monde.

Clairement, le but des créateurs de TALISTANTA n'est pas de donner les règles d'un jeu de plus. Si on ne compte pas le background, il ne reste que 8 pages de règles pour décrire : la création des personnages, le système des combats, la gestion des skills et la magie (Ok, j'avoue, j'ai triché, j'ai compté tous les appendices dans le background, y compris la liste des skills et des sorts). On se rend compte que malgré les apparences, TALISTANTA est le jeu le plus court du marché! En fait dans ce volume comme dans les autres, la partie digne d'intérêt, c'est l'environnement, soigné dans les moindres détails. Les auteurs décrivent les différents langages, les cultes les sociétés secrètes, une chronologie détaillée, une liste de maladies, et ainsi de suite. Ils se sont même amusés à créer l'alphabet local (celui qui a deviné qu'il s'agit de l'Alphabet Talistantais a gagné toute ma considération). Finis les messages clairs et intelligibles (en bon anglais) : aux joueurs de traduire! Je propose un mode d'emploi de TALISTANTA aux MJ intéressés. Invitez quelques joueurs à une partie de [mettre ici le nom de votre jeu préféré] et utilisez les éléments du background qui vous amusent. En fait, je ne comprends pas quel intérêt on pourrait trouver à utiliser les règles proposées (par contre, il pourrait être passionnant de jouer à Ars Magica dans l'univers de TALISTANTA, l'idée est à creuser...).

TALISLANTA NATURALIST'S GUIDE - BARD GAMES

L'épopée de TALISLANTA se poursuit avec ce volume décrivant la faune, la flore et le panthéon de TALISLANTA. C'est un véritable musée des horreurs, bourré de différents types de démons, d'insectes gigantesques ou de créatures éthérales. Ces monstres paraissent difficilement utilisables dans un autre système de jeu sans procéder à de profondes modifications (peut être, éventuellement, à l'appel de Chtulhu, mais un seul à la fois, en groupe ils risqueraient d'effrayer les grands anciens). Franchement, s'il arrivait à mon nain, de croiser une de ces horreurs au coin d'un module, je hurlerais bien vite à l'incitation au « *GrosBill-isme* ». Honnêtement, pouvez vous m'expliquer comment se débarrasser d'un monstre qui peut vous foudroyer d'un regard?

Blague à part, il s'agit d'un manuel des monstres assez banal, dans le genre de ceux de AD&D, les monstres sont plutôt horribles, tous illustrés (là, ça change de AD&D), et bien adaptés à l'univers impitoyable de TALISTANTA. A propos, vous avais-je signalé, en parlant de la création des personnages, que beaucoup des prototypes proposés sont des gros méchants. Par exemple le RAKNID, qu'on retrouve d'ailleurs dans le manuel des monstres, est sensé tuer et dévorer toutes les créatures qui passent à sa portée! Je connais des joueurs qui vont apprécier ce type de rôle : « *quelle joie, détruire tout ce qui bouge...* ». **Je ne saurais conseiller ce tome qu'aux joueurs les plus gravement atteints.**

TALISLANTA SORCERER'S GUIDE - BARD GAMES

Quatrième tome des cent vingt de la série... Mais non, ne craquez pas! C'est une blague... c'est l'avant dernier... Une petite remarque au passage, pour les lecteurs attentifs depuis le début : malgré le nombre de volumes, il n'y a qu'un seul module de disponible : celui de l'introduction, à la fin du Handbook. C'est plutôt maigre.

Dans le SORCERER'S GUIDE on nous présente le « *LYCEUM ARCANUM* », qui est le lieu d'apprentissage de la Magie à Talislanta. Cette université est, c'est le moins qu'on puisse dire, très précisément décrite : pas moins de 16 pages de descriptions du bâtiment. Autant vous dire que si vos personnages y déambulent, ils ont fort peu de chances de vous prendre en défaut! Hormis cette description, on trouve, comme son nom l'indique, l'ensemble des sorts, objets magiques en stock, description de vieux grimoires, ingrédients pour les sorts, descriptions de créatures de mondes parallèles, etc. Et douze prototypes supplémentaires pour le jeu... Rien de neuf sous le soleil. **C'est désespérant quand on compare « ça » à la magie de Ars Magica.**

THE CYCLOPEDIA TALISLANTA - BARD GAMES

Et enfin le petit dernier, une extension susceptible d'intéresser tous les joueurs : The Cyclopedia Talislanta qui apporte des compléments à plusieurs des volumes de la série.

— *Ajout aux Chroniques :* Ce livret les complète grâce à de superbes cartes détaillées et en couleurs ; de plus tout les lieux mentionnés sur les cartes sont assortis d'une breve référence dans un index général.

— *Ajout au Naturalist's Guide :* de nouvelles créatures jaillissent des pages, toujours aussi terrifiantes ; les gravures sont superbement réalisées et les monstres très convaincants. Ils ont surtout le mérite de l'originalité (plus que ceux du Naturalist's guide), et pourront surprendre plus d'un joueur blasé.

— *Ajout au Handbook* : encore douze nouveaux prototypes de plus, essentiellement des guerriers. Des règles additives sur de nouveaux talents et compétences (deux pages). La seule chose vraiment intéressante dans cette partie,c'est une série de croquis sur les galères armées de Talislanta.

Vu la faible épaisseur de ce volume (88 pages), on se demande pourquoi les additifs n'ont pas été directement inclus dans les autres livrets.

CONCLUSION GÉNÉRALE POUR LA SAGA :

Intéressant pour l'ambiance, Talislanta semble vouloir noyer ses lecteurs sous des détails « *réalistes* » alors que souvent l'essentiel n'est pas suffisamment précisé. De plus, à force de donner une image de plus en plus détaillée de leur univers, les auteurs limitent les ouvertures, des parties tenant compte de toutes les règles risquent de plus ressembler un safari photo dans un pays exotique qu'a un vrai JDR. Si **Talistanta n'est pas à conseiller en tant que jeu, par contre, beaucoup de détails peuvent être précieux pour un MJ.** Alors, réfléchissez bien...

STAR WARS : A NEW HOPE WEST END GAMES
Version anglaise

Cette extension est le premier volet d'un nouveau label GALAXY GUIDE. D'emblée, West End Games nous informe que

le guide de la galaxie est un ensemble de publications destinées, au fil des parutions, à nous familiariser avec l'univers de STAR WARS.

Attention, fanatiques du film, vous risquez d'être quelque peu désorientés. En effet, ce livre nous présente des personnages de STAR WARS IV : A new hope, quatrième volet de cette saga spatiale. J'en vois déjà plus d'un profondément bouleversé par cette nouvelle : Star Wars sera bientôt de retour sur les grands écrans! Mais, au fait, que contient au juste ce nouveau livret? Dans la présentation maintenant classique en 80 pages, on ne trouve que le profil des personnages de la série, parfois étonnant : saviez vous que Leia Organa mesure 1m 50? En tout cas c'est écrit en toutes lettres. On y trouve aussi leur vie personnelle et enfin leurs stats de jeu. Rien d'autre, me direz vous? Rien. Pas le moindre embryon de module.

Les extensions pour Star Wars se succèdent, jusqu'à maintenant, à un rythme soutenu — écran de jeu, modules, description de l'Univers —, et cela aussi bien en version anglaise que française. Pourtant, cette dernière extension semble trop *« commerciale »*, davantage axée sur les films que sur le jeu de rôle, **elle ne vous plaira que si vous faites partie de la horde d'adorateurs du film.**

THE BROKEN COVENANT OF CALEBAIS - LION RAMPANT
Version anglaise

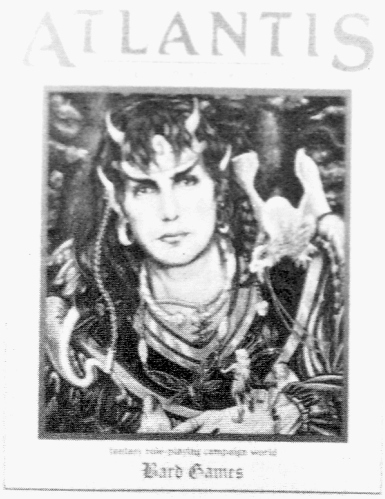
Et voila le premier supplément d'**une série de quatre extensions annoncées.** Sous forme d'un livret de 44 pages dont la couverture ressemble beaucoup à celle du jeu — boule de cristal rouge sur fond noir — se cache le premier véritable scénario pour ARS MAGICA.

Au fil des pages, les PJs se retrouvent plongés dans une mystérieuse histoire qui débute par la destruction d'une association de magiciens (d'où le titre), cinquante ans plus tôt. A partir de là commence un enchaînement d'événements qui entraîne les magiciens du groupe à la recherche d'une cloche au grand pouvoir. Mais la réalisation de leur quête va révéler, par la même occasion, la raison de cette ancienne destruction et ses séquelles dans le présent. Tout ne se fera pas sans embûches, car il faudra affronter les horreurs qui ont pris possession des lieux à la suite du cataclysme.

D'une grande qualité, tout comme l'ouvrage de base, THE BROKEN COVENANT ne décevra pas les espérances que vous êtes en droit d'y placer. On regrette un petit peu la fin du scénario, où l'orientation vire trop au conventionnel *« donjon »*. Je n'aime pas beaucoup les (rares) dessins, mais **l'ensemble fait bonne impression.** Aussi, messieurs du LION, à quand la suite?

ATLANTIS - BARD GAMES
Version anglaise
Prix : 200 FF env.

ATLANTIS, THE LOST WORLD nous présente le monde de l'Atlantis, dans toute sa splendeur. Bard Games, spécialisé dans la description de mondes (cf. TALISLANTA) nous offre ici, complète et détaillée — plus de 270 pages —, celle du monde légendaire disparu.



Ce livre se prétend utilisable par n'importe quel jeu de rôle à connotation Héroic Fantasy ; il n'en demeure pas moins qu'il est très orienté en vue d'une utilisation avec AD&D (échelles de grandeurs similaires, mêmes caractéristiques, etc.). Il se décompose en quatres parties de longueurs inégales : la géographie de l'Atlantis, sa faune, ses habitants et les dieux. Chacune se trouve largement détaillée : des cartes pour chaque région, des gravures pour la faune et les monstres, leurs statistiques en terme de jeu... Toutes les créatures surnaturelles y sont commentées ; créatures garous, Dragons et Démons figurent en bonne place.

Au total, si ATLANTIS est une région qui vous passionne, **vous devriez pouvoir organiser,** avec ce support matériel, **une campagne apocalyptique!**

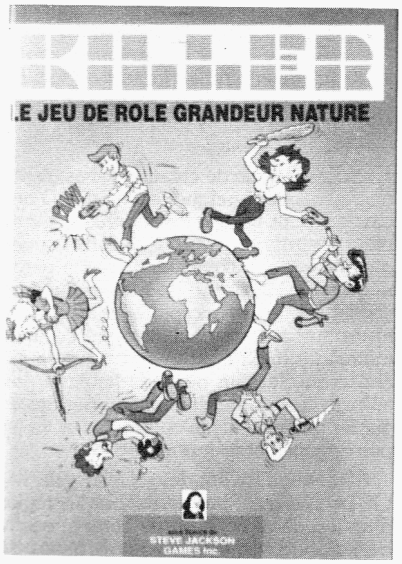
KILLER - JEUX DESCARTES
Version française
Prix : 58 FF env.

Nom : Jeux Descartes.

Faits reprochés : incitation au meurtre.

Enfin le voilà! De quoi je parle? Mais de KILLER, voyons, le doyen toutes catégories confondues qui est enfin disponible en français dans une excellente traduction. Il est même (un peu) mieux que l'original américain : les dessins sont marrants.

Pour ceux qui ne connaîtraient pas encore KILLER, un bref rappel : un maître de jeu organise une partie avec quelques personnes (éventuellement beaucoup), qui ne savent pas forcément qu'elles participent à la même partie. Chaque joueur se voit assigner un « contrat », qu'il devra mener à bien en se débarrassant de sa victime (Non! pas par la fenêtreeee!!!). Le vainqueur est celui qui survit le dernier à ce massacre, organisé avec humour.



Au premier abord, les règles française font plutôt penser à une BD quelconque. Mais, à l'intérieur, on trouve tous les détails nécessaires pour organiser l'extermination de ses petits copains préférés (et regrettés...). Tout y est prévu : les contrats, les assassinats involontaires, les contres assassinats, les pénalités. En un mot, tout ce qu'un joueur tordu et vicieux pourra trouver comme astuces...

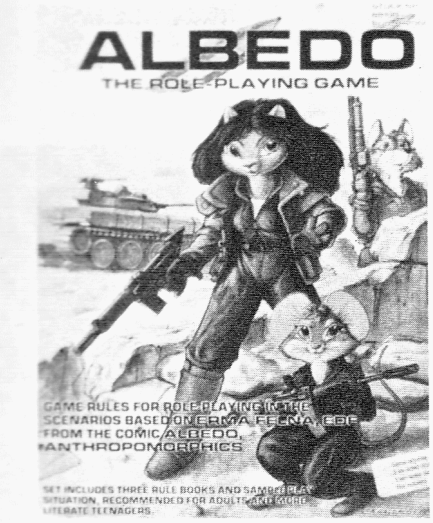
La deuxième partie décrit les armes élémentaires : l'inévitable banane, qui atteind sa victime si on est à moins d'un mètre ; le garrot en papier hygiénique ; la bombe à retardement-réveil, et bien d'autres encore. Dans KILLER, la limitation principale est celle de votre imagination, la seconde c'est le MJ, qui doit veiller à ce que toutes les *« armes »* employées restent totalement inoffensives.

Mais ce que beaucoup de joueurs sauvages ignorent, c'est qu'a KILLER aussi on suit un scénario qui explique les motivations profondes des participants : que ce soit une rivalité entre « familles »qui se termine en bain de sang, une chasse au vampire, une lutte entre services secrets et terroristes ou autre ; tous les motifs sont bons pour s'amuser... **Bien entendu le MJ doit apporter des restrictions afin de rendre l'ensemble jouable,** mais ce ne sont là que détails techniques.

Si ce n'est pas déjà fait, courrez acheter KILLER (surtout au prix ridicule ou il est vendu, je vous avait dit qu'il ressemblait à une BD...)

PS : Pendant que j'y pense : le papier de cette page était empoisonné, regrets éternels.

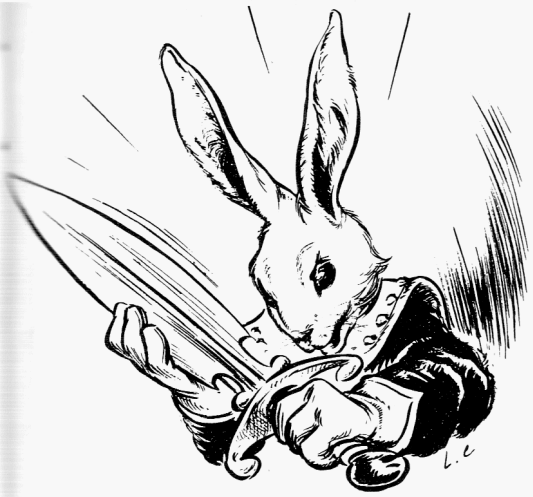
ALBEDO RPG
THOUGHTS & IMAGES



Version anglaise
Prix : 200 FF env.

Amateurs de fantaisies, vous allez être servis : Albedo est arrivé. Basé sur un comics (bande dessinée), c'est le premier jeu de ce type en science fiction.

Le théâtre de l'action est une planète lointaine, où des animaux intelligents, résultats d'expérimentations humaines, ont pris leur destinée en main, quand les hommes ont abandonnés ce secteur de la galaxie (ne croyez pas pour autant que l'ambiance ressemble à celle des *« Seigneurs de l'Instrumentalité »*, ce n'est pas, mais alors pas du tout le cas). Peu à peu, avec l'arrivée de l'ère spatiale, ils s'installent sur des planètes voisines. Cette expansion pacifique du début, cède la place à une colonisation qui l'est moins... Jusqu'au jour où deux des planètes colonisées indépendantes, dont la population se trouve essentiellement composée de lapins, décident de conquérir les planètes civilisées qui les entourent. Ainsi est née *« La République Indépendante des Lapins »*, qui ne va cesser de rivaliser et d'affronter *« La Confédération »*, fédération des planètes d'origine. Au sein de cette république des idées ségrégationnistes font leur apparition, et, très vite, la race des lapins est proclamée *« race supérieure »*. Pour s'opposer à la folie expansionniste des lapins, est mis sur pied une force militaire unique : L'EDF (non, pas l'Electricité De France : l'Extraplanetary Defence Force), dont vous faîtes partie.



Le jeu se présente dans une boîte contenant quatre livrets : le livre du joueur, le livre du maître, un livret descriptif de l'équipement et un scénario. Pour constituer un personnage, on doit d'abord choisir sa race (animale, bien sûr, pas d'humains) ce qui détermine un ordre de grandeur des caractéristiques. Celles ci sont : la force, l'endurance, la dextérité manuelle, la coordination, l'intelligence et l'intuition (initiative), la volonté et la stabilité mentale. Des huit, seules les deux dernières sont entièrement aléatoires. Jusque là, rien d'étonnant. Là où le bât blesse, c'est lorsqu'on aborde les carrières. En effet, la seule limitation qui entre en jeu pour interdire l'accès à certaines carrières est l'intelligence. Etrange, Etrange... la taille, la dextérité ou l'endurance ne rentreraient pas en compte ? C'est si étrange que l'on peut se demander s'il n'y a pas une erreur.

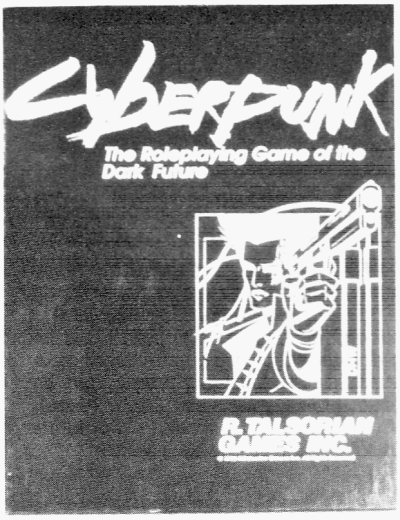
Albedo amusera peut être les amateurs de la bande dessinée (que je n'ai pas le plaisir de connaître...), **mais je doute que l'on puisse, sans elle,** véritablement **apprécier le jeu,** trop vague jusque dans sa description de l'univers.

CYBERPUNK
TALISORIAN GAMES
Version anglaise
Prix : 200 FF env.

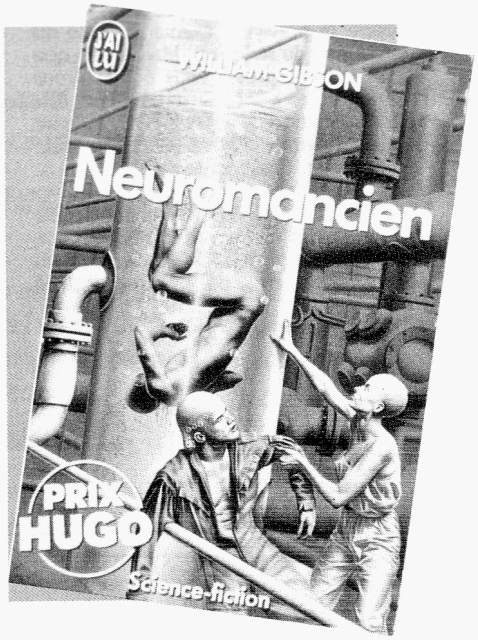
Issu d'un mouvement littéraire récent, le mot Cyberpunk symbolise une nouvelle vague de science fiction, d'un style souvent très sombre mais passionnant. Un des plus illustres représentant de ce style de littérature est *« Le Neuromancien »* de W. Gibson (prix Hugo 85).

Cyberpunk nous conduit tout droit dans l'avenir de notre société : tous les grands espoirs de l'homme ont été déçus. Le pouvoir est passé aux mains de corporations internationales qui contrôlent directement de véritables armées, et, indirectement par le biais de l'argent, les gangs des rues. D'autre part, la cybernétique a tellement progressé qu'il est possible, à condition d'avoir suffisamment d'argent, de se faire greffer des éléments mécaniques à la place des membres naturels. Il existe aussi toutes sortes de drogues qui repoussent très loin les possibilités humaines dans différents domaines physiques ou intellectuels. Les *« cow-boys »*, grâce à des « chips » implantés, peuvent connecter directement leur cerveau sur de gigantesques réseaux informatiques couvrant le monde entier (la « matrice »). Ces réseaux permettent aux corporations de contrôler le monde Imaginez une ambiance de Thriller dans l'univers du film Tron. La matrice est un monde à part entière et les programmes apparaissent comme des sorts ou des monstres suivant la manière dont on les utilise.

La boîte noire (non, c'est bien sa couleur, elle ne sert pas à enregistrer des informations secrètes) du jeu reproduit extérieurement l'ambiance de ce monde. A l'intérieur, trois volumes : le livre du Cyberpunk, Le livre du Monde de 2013 — avec un module — et enfin un livre sur les armes à feu et les combats. Dans cet univers gris, le personnage peut emprunter plusieurs voies, neuf pour être précis. Mais tout n'est qu'apparence. Qu'il soit rocker, solo, Netrunner, Techi, Media, Flic, Corporate, Fixer ou Nomade, votre personnage aura bien du mal à survivre dans un monde où la mort le guette à chaque pas sous des formes variées. J'ai aimé la méthode simple, pour les joueurs qui n'en ont pas l'habitude pour créer un passé à un personnage, grâce à des tableaux qui s'enchaînent.



Cyberpunk ou pas, là est la question ! En tout cas, **les amoureux de ce type de SF ne doivent le laisser passer sous aucun prétexte, pour les autres, le jeu risque de paraître trop sombre et trop futuriste.**



PS : un nouveau jeu futuriste qui se passe en 2030 vient de sortir, on n'a pas encore eu le temps de voir ce qu'il vaut. Son titre : « Les divisions de l'ombre »,

édité par FLAMBERGE. C'est français.

Une remarque générale concernant les prix cités : on les donne quand on les a, et pas très précisément. Ils sont là pour que vous puissiez vous faire une idée. On sait très bien que vos portefeuilles ne sont pas illimités... les nôtres non plus.

En relisant cette rubrique je me rends compte avec horreur qu'on a beaucoup parlé de jeux en Version Anglaise, et pas beaucoup de ceux en français. C'est un peu dommage, mais les nouveauté marquantes de ces derniers temps sont en anglais... On espère vous parler bientôt de trucs extras en français, et si possible autre chose que des traductions!

NOUS AVONS REÇU...

Space Kangaroo nº 1, le premier fanzine qui lutte pour l'intégration des Kangourous dans le jeu de rôle et qui parle des autres fanzines. Vous y trouverez aussi des diverses critiques de jeux. Renseignements sur 36.14 HEXALOR, BAL Space Kangaroo.

Broos nº 4 est de retour. Consacré uniquement à Runequest, vous y trouverez d'excellentes aides de jeu, un scénario et une carte format A3. 46 Pages. **Frédéric Weil, 19, Rue Duméril, 75013 Paris.**

La Légende Des Mites (LLDM, pour les intimes) nous a expédié son Nº 9, probablement dans le but de narguer l'ancienne équipe. Ils disent que COM les a toujours bêtement descendu, mais que ça leur fait de la pub. Histoire de changer, on va dire que c'est bien. En tant que devins ils sont plutôt bons, nous avons apprécié la prévision exacte du bide du salon du jeu de réflexion. Mais plutôt que de lire ma vile prose, vous pouvez vous le procurer à : **LA LÉGENDE DES MITES,** association de 1901 EROC, **55, rue de la Gare, 94230 CACHAN.** Tél : 46 65 71 93. C'est seulement 10 F.

GALACTIC NEWS Nº 4, une feuille double d'aides de jeux SF. Très bien fait, on en voudrait plus. C/O **Gaudefroy Stéphane, 120, rue de l'Ouest 75014 Paris.**

FYFOS (Flying Youkies From Outer Space). 16 feuillets format A4 tenus par deux agrafes. Il s'agirait du numéro 8, ce n'est pas indiqué. Comme son nom l'indique ce fanzine est très porté sur la SF. L'édito est plutôt marrant, ils ont écrit un numéro spécial baston dans le but de soigner le mal par le mal. Le contenu reste tout de même assez creux. FYFOS : **GESQUIERE Stéphane, MONTIGNY AUX AMOGNES, 58130 GUÉRIGNY** (NDLR : c'est tout petit mais il y a un super resto : « l'Auberge des Amognes ». Miam miam!). Prix 13 F.

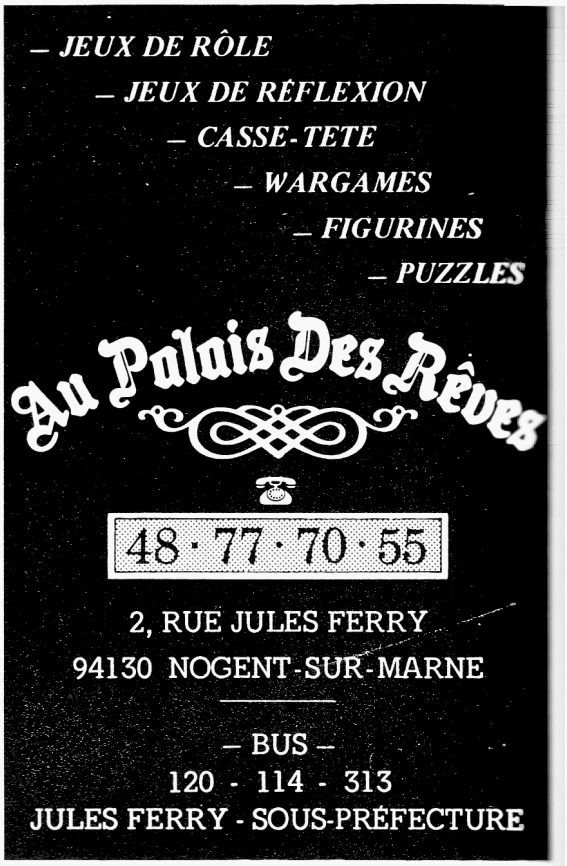
LA GAZETTE DU TROLL BOSSU : encore un fanzine qui dit du mal de COM, ça fait du bien de se savoir apprécié. Le contenu est sans intérêt du point de vue JdR. Au passage un détail à l'intention de l'auteur de la description du monde de GOR : PORT KAR possède une pierre du foyer depuis le sixième volume de la série. Ce fanzine semble par contre extrêmement utile si vous cherchez des contacts ou voulez des nouvelles des clubs près de LYON ou ROANNE. A noter que de toute façon, personne n'a le droit de se plaindre du Troll, il est gratuit. Si vous désirez l'obtenir par correspondance, il vous faudra tout de même fournir deux timbres à 2,20 F. Rédaction : **Didier BELLOUET, 11, rue de la Berge, 42300 ROANNE,** Tél 77 72 73 69.

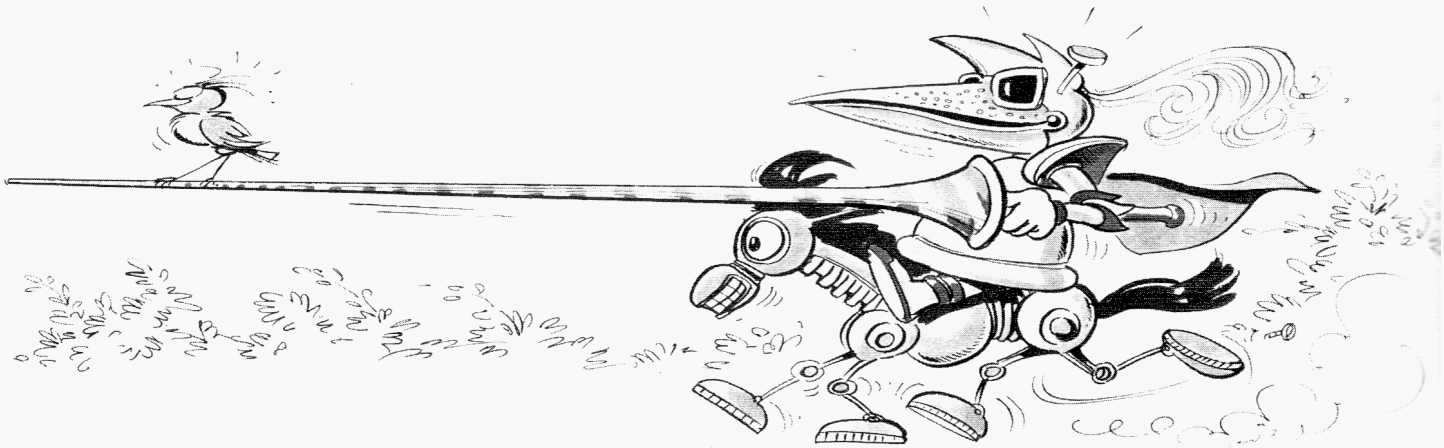
BEFF'TOH espee cruist : enfin pour finir une petite merveille. Petite par la taille (demi-format) mais grande par le talent. La réalisation est impeccable, les illustrations sont magnifiques, l'orthographe pour une fois respectée, le contenu est à la hauteur du reste, les scénars sont excellents, les aides de jeu n'ont pas besoin de retouches. Dans chaque numéro, au moins trois scénars, dont un pour AD&D et un pour AdC. Si vous ne connaissez pas encore, à vous procurer absolument. Leur adresse : **Beff'toh « espee cruist » 51, AV. PORT ROYAL DES CHAMPS, 78320 LE MESNIL St DENIS.** Prix : 15 F.

Ce sera hélas tout pour ce numéro. Mais, si vous voulez qu'on cause de votre fanzine adoré, envoyez le nous! Nous ferons l'effort de le lire et d'en parler dans le prochain numéro! Promis, juré!

Rubrique réalisée par :
NENAD CETKOVIC
et CHRISTOPHE GROSJEAN

Avec l'aimable collaboration de toute l'équipe de *L'ŒUF CUBE, 24, RUE LINNE, 75005 PARIS, TÉL : 45 87 28 83* ...où vous pourrez trouver tous les jeux testés.





FIN STRATEGE ? OU NEANDERTHALIEN BRANCHE ?

un coup de fil suffit ...

16 1 45 87 28 83

pour passer votre commande,elle sera postée le jour même ***en recommandé*** *si vous payez par carte bleue, réservée jusqu'à réception de votre titre de paiement dans les autres cas;*

une visite s'impose.....

Tous les jours des arrivages , nouveautés, attendus, et ...inattendus d'ici et d'ailleurs...

l'œuf cube ... tous les rôles ...

Les nouveautés americaines :

Cyberpunk RPG	180f
Lords of middle earth 3	110f
Role master companion 3	110f
Space 1889 RPG	270f
Referee's screen space1889	90f
Sky galleons of mars space 1889	215f
DLE1: search of dragons dragonlance	90f
Gurps ice age	70f
Gurps player's book	90f
Murphy's rules car war	60f
Duel circuit car war	60f
Albedo RPG	180f
Brushfirewar modèle top secret	90f
The durandrium find MERP	60f
Operation atlantis DC heroes	60f
Runquest cities	90f
Starfall modèle starwars	90f
A new hope figurine starwar	80f
Dungeon magazine n° 15	35f
Satellite down TW2000	65f
Red storm rising TSR	180f
sniper corp vol3	115f
gammarauder exp.set	90f
The last hurrah mod ASLn°6	165f
Test of arms 1er battle GDW	215f
WW II ace of aces wing leader	225f
World in flames exp kit	250f
Air superiority	215f
Air strike	215f
Spices of the world AVH	195f

les nouveautés francaises:

La fureur de Dracula	220f
Tatou n°2	30f
Adeptus Titanicus	350f
Aux armes, citoyens (j d r)	129f
Les technoguerriers bat.tech RPG	130f
Les 5 cerisiers aides Japon medieval	85f
Les voleurs de tharbad mod JRTM	65f
Trirha koros	55f
Guide de la guerre des étoiles	89f
Q manual JB	99f
Killer	58f
Le voleur d'âmes mod stormbringer	128f
Kremlin	190f
Empire in arm	300f
Battle hymn	295f

les attendus...

en anglais:

Mount Gondabat mod. JRTM
Warlord of desert mod. JRTM
Shadow world nouveau monde rolemaster
Gold finger James Bond
Character Pack warhammer
Warhammer campain

en francais:

Cthulhu 90
Paranoia nelle edition

DES QU'ILS SERONT CONNUS, LEURS PRIX ET LEURS DATES DE PARUTION VOUS SERONT COMMUNIQUES PAR LE REPONDEUR TELEPHONIQUE DU 45 87 28 83 AUX HEURES DE FERMETURE.

GAGNEZ 2 FOIS 1000F 500F 250F

de jeux de rôle, simulation et figurines .

1 FIGURINE à chaque participant.

AU GRAND CONCOURS DE FIGURINES PEINTES ET MINI DIORAMAS

ORGANISE PAR L'OEUF CUBE.

Vous déposez au magasin -24 rue Linné 75005 Paris -ou vous nous envoyez à cette même adresse vos "oeuvres": figurines peintes ou mini dioramas avant le : ***1er mai.*** *Elles seront exposées jusqu'au* ***15 juin****; Vous désignerez vous mêmes les gagnants en* ***venant voter entre le 1er mai et le 15 juin*** *pour la figurine et le diorama de votre choix.. Vous êtes attendus pour le dépouillement qui aura lieu le* ***17*** *juin à partir de* ***15*** *heures.*

Les résultats paraitront dans le Casus Belli de juillet.

2 adresses : 24, rue Linné - 75005 Paris - 15, rue G.-de-la-Brosse - 75005 Paris

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

NOM .....
PRÉNOM .....
ADRESSE .....
..... TÉL. .....
C.P. ..... VILLE .....

CB 44 DESIGNATION	PRIX
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
Participation aux frais de port et d'emballage	35 F
LISTE DES JEUX LISTE CASSE-TÊTE TOTAL	

Les jeux sont postés EN RECOMMANDÉ dans les 48 heures après réception du paiement Chèque bancaire - CCP - mandat, à l'ordre de l'OEUF CUBE - MARCHE COMMUN - Frais de port : 45 F pour 1 kg ; 78 F pour 2 kg (tarifs postaux en vigueur actuellement)

MICRO & JEUX DE SIMULATION

JDR informatiques de cinquième génération

Tel un phénix, elle renaît de ses cendres! Revoilà une rubrique info. Pourquoi? Simplement, nous pensons que la micro a son rôle à jouer dans l'avenir du JDR et des jeux de simulation, elle ne remplacera jamais un bon MJ (comme un « Livre dont VOUS êtes le héros »), mais peut faire passer de très bons moments.

De plus, depuis quelques mois, on assiste dans le domaine informatique à une ruée des éditeurs sur les licences de jeux de rôles. Ils veulent du jeu de rôle! Les éditeurs informatique semblent y croire plus que les éditeurs de jeux! L'informatique en est encore à l'aube du JDR et tout reste à faire. Mais, ces derniers temps, grâce à des logiciels comme le quasi-légendaire Dungeon Master (sur ST et AMIGA), les programmeurs nous ont montré que rien n'est véritablement irréalisable. Et, s'il n'existe pas réellement de communication dans ce type de jeu, on doit reconnaître l'existence d'une véritable convivialité.

Dans le domaine des logiciels de simulation, et, sans s'attarder plus longtemps sur les inévitables simulateurs de vol, je ne citerais qu'un exemple : j'ai pu voir au Salon des Jeux de réflexion un programme qui gérait entièrement les calculs pour un jeu de simulation très connu de nos lecteurs : AMIRAUTE. Dans la catégorie des wargames, les possibilités de l'ordinateur ne sont plus à démontrer. Reste à attendre des bons produits! Ce qui apparemment ne saurait tarder!

Dans les mois qui viennent, bon nombre d'adaptations vont arriver sur nos micros : Paranoïa, Warhammer 40000, Warhammer Battle, Empire Galactique. Des bruits de couloirs parlent d'adaptation des produits Oriflam par un géant de la micro : Infogrammes. Comme on le voit, l'heure micro est au jeu de rôle!

Notre but n'est pas du tout de concurrencer des magazines spécialisés : Génération 36, Micro Oldies, Games Bag, Flip et autres journaux dédiés aux jeux informatique. Nous allons vous parler des programmes qui touchent à notre domaine. Et pas question de parler des mauvais, ou même des médiocres. On va vous parler de ceux qui nous font craquer, des musts, des adaptations des plus grands JDR. On commence tout de suite...

CINQUIÈME GÉNÉRATION

Alors que Rocky V est encore en tournage, Wizardry et Ultima V sont déjà présents sur nos écrans cathodiques. Examinons un peu les petits derniers de ces séries increvables.

WIZARDRY V : THE RETURN OF WERDNA

Ah Wizardry! Ce nom évoque à nombre d'entre vous les nuits blanches passées devant l'Apple à tracer ces labyrinthes infernaux emplis de cases 'toupie' et 'téléportation' sur une feuille de papier quadrillé. Véritable précurseur dans le domaine du'JdR'informatisé, Wizardry s'est tout de même rapidement essoufflé, répétant inlassablement le même programme alors qu'apparaissaient d'autres styles de jeux d'héroïc-fantasy. Les joueurs se sont lassés du sempiternel schéma 'couloir-monstre-trésor'. Mais ici, encore une fois, mieux vaut ne pas être claustrophobe.

Il y a quand même une différence entre cette version et les précédentes, car dans 'Return of Werdna', vous jouez les méchants! Ou plus exactement, LE Méchant. Vous vous souvenez de Werdna, l'ignoble magicien du dernier niveau de Wizardry aux nombreux 'TILTOWAIT'. Quelques aventuriers imbéciles ont donc réussi à le vaincre et ont enfermé sa dépouille au fond d'un tombeau. Ce tombeau a bien sûr été garni de pièges et des armées d'aventuriers en parcourent les sinistres couloirs.

Or, vous êtes Werdna et vous revenez à la vie. Mais la situation n'est pas rose pour autant. Tout d'abord, vous avez été dépouillé de tous vos pouvoirs (niveau 0!), vous avez 1 point de vie et vous êtes enfermé dans une pièce de 4,20 m sans sortie visible.

Dans un coin, un pentacle à moitié effacé est gravé sur le sol. Après avoir sondé tous les murs en vain, vous vous résignez à y entrer. Instantanément, vous gagnez un niveau et découvrez que vous pouvez invoquer trois groupes de monstres pour vous aider à sortir... La remontée vers la surface commence. A peine la première énigme résolue (comment sortir de cette pièce?), on s'aperçoit que cela ne va pas être une partie de plaisir. Les groupes d'aventuriers vous tombent dessus sans répit et taillent vos monstres en pièce, quand il ne s'agit pas de vous. Après de multiples échauffourées, vous atteignez enfin l'escalier qui vous permettra de passer au niveau supérieur (niveau 9). A chaque étage, il faut trouver le pentacle qui permet d'invoquer des monstres plus puissants, de gagner ce niveau et qui soignera vos blessures. Pour ce dernier point, il est également conseillé d'invoquer systématiquement des prêtres, même si on peut prendre des monstres plus efficaces, car les combats sont très sanglants. En effet, vos opposants ont toujours un niveau de plus que vous. On passe de longues heures à finir un niveau, car il est réinitialisé à chaque fois que l'on pénètre dans un pentacle.

Si le scénario est simple, les énigmes et pièges sont d'une difficulté jamais atteinte. Les auteurs mettent d'ailleurs en garde l'acheteur : « Scénario de niveau expert, ce jeu est TRÈS difficile et risque de frustrer rapidement les novices ». Cet avertissement n'est pas à prendre à la légère! Si vous n'êtes pas un aficionado du jeu d'exploration, un stakhanoviste du clavier, vous jetterez l'éponge, comme moi, devant l'immonde niveau 4 où tous les murs changent à chaque pas.

Si vous avez réussi à franchir ce stade ou à déchiffrer la signification de la liste d'ingrédients de la sorcière, faites le moi savoir.

Un logiciel pour les inconditionnels de Wizardry ou pour les blasés qui pensent avoir tout vu et tout vécu dans ce domaine.

ULTIMA V : WARRIORS OF DESTINY

Précipitez-vous pour aller acheter ce bijou! Enfin un jeu qui mérite presque le nom de 'Role-Playing Adventure' affiché sur sa jaquette.

Dans Ultima IV, vous étiez devenu un Avatar, l'incarnation des vertus qui devraient diriger le monde. Maintenant, vous revenez sur les lieux de vos exploits, mais pour une mission différente : vous devez retrouver Lord British qui a disparu en explorant le Monde Souterrain.

L'aventure se déroule dans le même décor que la version précédente mais le monde souterrain double la surface de jeu. Les villes fourmillent de détails, d'interlocuteurs et d'informations. Les châteaux, qui ont jusqu'à cinq niveaux, sont de vrais merveilles. Au cours de votre quête, vous devrez entre autre :

— prendre contact avec la résistance qui s'oppose à Blackthorn, le successeur de Lord British.

— récupérer les trois symboles royaux, dont la couronne, qui se trouve au sommet de la citadelle de Blackthorn.

— détruire les Shadowlords, antithèses de l'avatar, qui se déplacent de ville en ville en vous pourchassant et en manipulant les sentiments des habitants contre vous.

— trouver la place forte des Shadowlords (allez-y seulement quand vous aurez découvert comment voler au-dessus des pièges, sinon...).

— lire le Codex grâce au recueillement dans les temples (les mantras sont les mêmes que pour Ultima IV) et en comprendre les secrets.

— explorer le monde souterrain pour retrouver les éclats de la gemme de Mondain (Ultima I) qui scèleront le destin des Shadowlords.

— descendre au fond de l'Abysse, un diabolique donjon aux multiples passages secrets (ayez IMPERATIVEMENT la 'sandalwood box' avant d'entrer).

Le système de combat a été revu : on n'est plus obligé de viser selon des angles droits, l'initiative se calcule avec la dextérité et le niveau, on peut avoir jusqu'à trois attaques simultanées (ex : épée, dague et casque à pointes !), les montres sont plus organisés et se cachent en cas de tir de missiles...

Vous devrez explorer les huit donjons de Sosaria, apprendre à jouer de la terpsichore, chercher de nouveaux sorts...

Un méga-jeu !

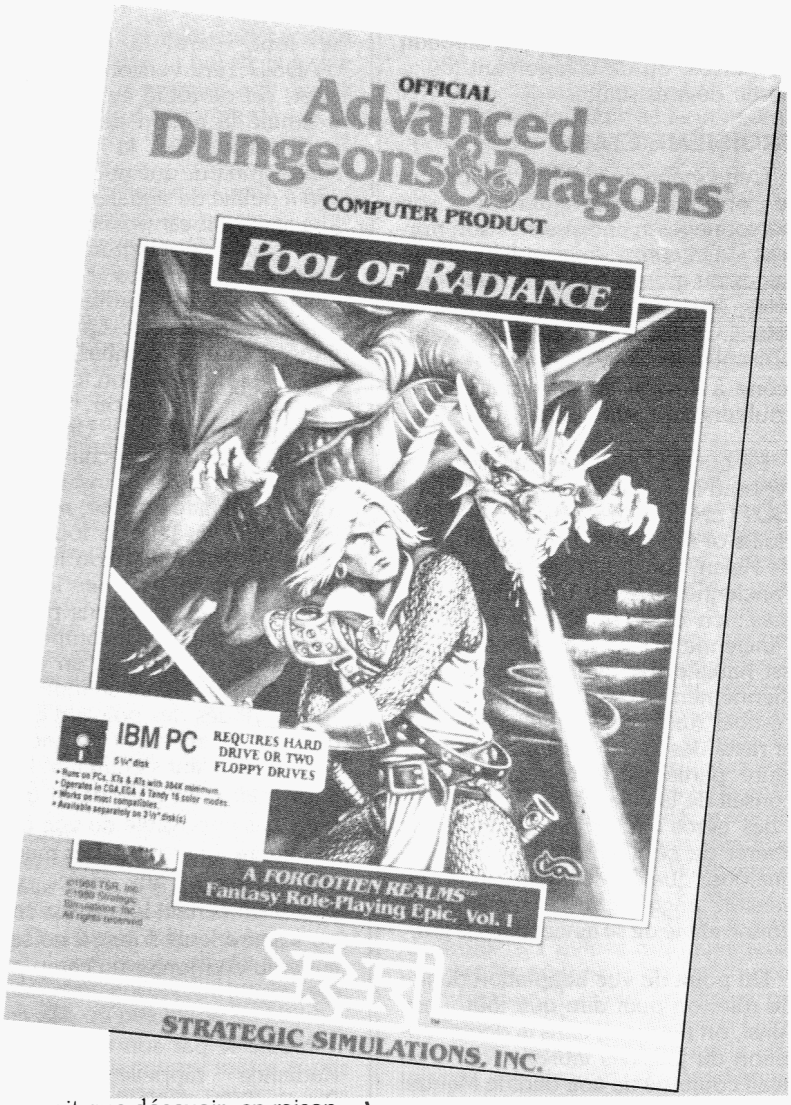
Quelques conseils : pour obtenir de l'or, le commerce d'armes magiques est plus lucratif que les donjons ; prenez un maximum de gemme
s et de torches avant de descendre sous terre ; 'Tremor' ne fait plus beaucoup d'effet mais 'Confuse'est beaucoup plus efficace ; enfin, ne vous découragez pas...

POOL OF RADIANCE

SSI

Disponible pour IBM PC, COMMODORE 64, ATARI ST, APPLE 2
Version testée :
IBM PC, Version Anglaise

Second volet des adaptations AD&D sur micro, Pool of Radiance, éditée par SSI, distribuée en France par UBI Software, est un des premier jeu « d'aventures interactives ». Très attendu dans le monde de la micro,



il ne pouvait que décevoir, en raison de son lourd héritage ! Mais le résultat, passée la première désillusion, est fort intéressant.

Il est bien présenté, dans un superbe boitier jaune Or, le coffre au trésor ouvert on découvre une quantité de matériel inhabituelle pour un logiciel. Pas moins d'un manuel d'une trentaine de pages, de deux brochures de recommandations, d'un journal d'aventures contenant des indices écrits (cartes, manuscrits, parchemins) d'environ quarante pages et d'une étrange roue. Voici tout le contenu de la boîte si on exclus les trois disquettes et les publicités diverses (NDLR : une des publicités propose un livre d'indices disponibles pour le jeu). La version dont nous disposions était en langue anglaise, mais renseignements pris, le manuel est maintenant fourni en bon français.

PREMIÈRE ÉTAPE

Décompacter le jeu ! En effet, les trois disquettes cinq pouces un quart, fournies doivent préalablement être décompactées avant d'être utilisées. C'est à dire que l'on restaure le programme à sa taille réelle. Sur disue dur, elles se décompactent en un méga-octet et demi. A priori, c'est plutôt en faveur du jeu, qui promet d'être varié. Le seul défaut est qu'il faudra attendre : sur un disque dur, compter 20 à 25 minutes d'installation, et de une à deux heures sur disquettes. Signalons que le jeu ne tourne qu'avec des cartes CGA, EGA (ou TGA, carte spécifique Tandy). Pas de Pool of Radiance, donc, pour les cartes Hercules ! Désolé.

DEUXIÈME ÉTAPE

Impatient de voir le jeu, je le démarre immédiatement, laissant de coté les brochures : AD&D, je connais ! Pour le reste, on improvisera ! Pauvre sot, une fois le logiciel chargé il semble me demander un code à l'aide de signes cabalistiques. Bizarre, Bizarre... j'ai déjà vu ces codes quelque part. Je reprend donc les documents et découvre alors, que la roue (servant à traduire les alphabets DETHEK (Nain) et ESPRUAR (Elfique)), fournit aussi le code pour débuter la partie. Le code entré, on

se trouve face à un menu de création de persos, ou de chargement d'une partie déjà existante.

TROISIÈME ÉTAPE

Cette étape de création est correcte : on peut même agrémenter son personnage en choisissant « son portrait ». On compose ainsi les personnages du groupe en choisissant leurs têtes, leurs corps dans une (petite) liste... On peut aussi modifier sa représentation sous forme de petite icône à l'écran en en modifiant les couleurs ou l'armement.

Le but de l'aventure est simple et reprend le thème d'un module FORGOTTEN REALM officiel de TSR : Ruins of Adventure. La nouvelle cité de Phlan, construite sur les ruines de l'ancienne cité, est une ville en armes : en effet, seule une partie de l'ancienne ville a été reconstruite et est habitée par les humains. Quotidiennement, ces derniers livrent combat aux forces du mal qui hantent le reste des lieux, c'est à dire la majeure partie de la région. Aussi le conseil de la cité a décidé d'engager « des héros » (c'est nous) afin de se libérer de ce fléau qui l'accable. Signalons, que la documentation, en version anglaise, est excellente et donne envie de se lancer dans le jeu.

Du point de vue adaptation du jeu de rôle, on peut dire que tout y est. Ainsi, on retrouve, dans la documentation du jeu, des tableaux que l'on avait coutume de voir dans le Manuel du joueur d'AD&D : le tableau des valeurs minimales et maximales des caractéristiques, celui des niveaux maximums par classe et race. Comme dans le jeu, un personnage peut être multi-classé, on trouve les tableaux des armes et armures,l'auteur va même jusqu'à expliquer les notions fondamentales des différents alignements.

Allez, on commence. L'action débute dans les rues de la Nouvelle Phlan qui regorgent de boutiques en tout genres (armureries, joailleries, auberges, tavernes etc...). Des temples se dressent dans tous les coins civilisés de la ville, prêt à guérir vos personnages, (contre rémunération en monnaies sonnantes et trébuchantes). A l'hôtel de ville, les pjs peuvent même rencontrer un clerc du conseil qui leur indique les emplois disponibles. A l'extérieur, un grand tableau affiche les décrets du jour. Mais l'action ne débutera véritablement que lorsque les personnages, sous l'œil suspicieux de la garde, auront pénétré dans la partie inexplorée de l'ancienne ville. La zone regorge de monstres et de trésors. Les combats se font, dans la pure tradition d'AD&D 1ère version, il faut le préciser, car de toute évidence l'auteur a simulé la notion de segment, qui a disparue dans la version 2 de AD&D (un truc que notre testeur maison a oublié de signaler!). Une chose amusante : il est possible d'attaquer un membre de son groupe! Mais l'ordinateur demande confirmation avant d'exécuter l'ordre (et le PJ par la même occasion). Quant aux actions durant le combat, tout paraît possible : Retarder son tour, attaquer en mêlée, se déplacer, tirer, lancer un sort, soigner etc... Une seule invraisemblance : on échange les objets tenus en mains, instantanément et sans pénalité aucune, même si on le fait une dizaine de fois! Un seul reproche à la réalisation technique : les combats sont un peu longs à régler. Mais, très vite, pris par le jeu, c'est un détail qui s'estompe. Et puis, il n'est pas certain qu'on aurait pu les simplifier. Après chaque combat, sont attribués des points d'expériences, qui permettront de monter de niveau en allant s'entraîner. De plus, si on traîne du côte de la guilde, il n'est pas impossible de voir des PNJ se joindre au groupe. Les magiciens, conformément aux règles, doivent passer un certain temps à mémoriser ou inscrire leurs sorts : il ne sera pas superflu de monter un camp pour se reposer.

Même si par son aspect, Pool of Radiance rappelle énormément Bard's Tale, il offre des possibilités nouvelles. **De grande qualité, il séduira tous les amoureux de l'Héroic fantasy sur Micro.** A ne pas rater!

AD&D est une marque déposée de TSR et distribuée par TRANSECOM.

GALDRAGON'S DOMAIN PANDORA

Disponible sur Atari ST et Amiga
Version testée : ATARI ST Couleur

Alors que les attentions des rôlistes, sur ST, sont focalisées sur la sortie « imminente » de Chaos Strikes Back, le deuxième volet de Dungeon master, il est un logiciel qui aurait presque pu passer inaperçu. Son nom : Galdragon's Domain. Et croyez moi, c'eut été dommage!

J'ouvre la boite et m'empresse de fourrer la disquette dans le lecteur. Durant le chargement, je jette un coup d'œil sur la notice. Rien d'intéressant en vue! Juste une petite histoire, au thème assez bateau. Ouste! De coté la doc, car le logiciel vient de terminer son chargement!

Le rideau se lève sur l'action en pleine salle du royaume, où le roi vous explique qu'il vous faut retrouver cinq gemmes, en un temps limité, sinon Azazael (c'est le méchant de l'histoire) détruira tout le pays de Mezron. Evidemment, si ce dernier est capable de faire ça, autant ne pas trop le contrarier. Je me lance dans l'exploration du donjon, plus à la recherche d'une éventuelle sortie que par intérêt géographique. Et vous ne me croirez peut être pas, mais j'en est trouvé une! Une fois dehors, c'est tout bonnement superbe. Je suis en pleine campagne... Sur la droite, une forêt et en face les ruines d'une vieille tour. Le reste vous le découvrirez par vous même (Un conseil si vous n'arrivez pas à trouver la sortie : cliquez dès le début de la partie sur RUN et votre course effrénée vous y amène immanquablement).

En cliquant sur le bouton de droite, on fait apparaître un nouvel écran où est représenté votre personnage (plutôt mignon) et vos richesses. Hélas, au début, le moins que l'on puisse dire est que vous êtes sous équipé : le personnage est nu et ne dispose que d'une dague pour se défendre. Un deuxième cliquetis, nous propose une carte aérienne, fort belle, du pays et des bâtiments importants.

Le jeu fonctionne grace à une série d'icônes et d'ordres. A gauche de l'écran, six icônes : Une épée qui sert pour le combat ; une icône indiquant la direction de déplacement ; une flasque portant la lettre p qui nous permet d'accéder directement aux potions que l'on transporte ; un cœur pour consulter les caractéristiques du personnages, de trois types : (Endurance, Force et Stamina), des barres pleines représentent les niveaux ; une icône portant la C nous ramène au menu des options. Ces dernières sont au nombre d'une dizaine. Ainsi, on découvre qu'il est possible d'ouvrir ou de fermer une porte, de parler, de courir ou de boire. La dernière icône nous fournit la liste des sorts que le personnage connait. Car la magie est présente (et puissante). Mais attention, un sort utilisé disparait.

Lors des multiples rencontres, il est possible de dialoguer avec les personnages croisés. Même s'ils ne sont pas vraiment bavards ils fourniront, néanmoins, des indices utiles. Con-

trairement à Dungeon Master, tous les personnages ne vous sont pas forcément hostiles. Certains vous offriront de l'aide ou des renseignements ; d'autres n'auront de repos qu'aprés vous avoir occis. Des maisons et des auberges habitées parsement le pays et l'aventurier fatigué pourra y trouver un réconfort. Mais, il n'est pas exclus de voir surgir, au détour du bois, un sinistre donjon! C'est hélas, ici que s'est achevée, lors de ma derniére tentative, ma trop brève carrière d'aventurier. Mais je suis prêt à repartir dès la fin de cet article. Un défaut majeur toutefois : il faut relancer complètement le jeu à la fin prématurée d'une partie. C'est dommage.

On pourrait parler encore longtemps de l'atmosphère de GALDRAGON'S DOMAIN, mais ce ne serait que déflorer le jeu. *Okay! Okay!* Ce n'est pas Dungeon Master, mais la qualité de la réalisation de ce produit en fait un jeu intéressant. Des graphismes tout simplement beaux, des sons bien faits (même si ils ressemblent étrangement à ceux de Dungeon Master...) ; **tous les atouts sont présents pour faire de Galdragon's Domain, un grand succès...**

WAR IN MIDDLE EARTH
MELBOURNE HOUSE
Disponible sur PC, Atari ST et Amiga

Je ne vous ferais pas l'insulte de vous présenter l'œuvre de Tolkien. Que les ignares lachent immédiatement cette revue et partent lire le « Seigneur des anneaux », exécution! C'est justement une adaptation de ce chef d'œuvre que présente aujourd'hui, Melbourne House.

Une prophétie elfe parle des anneaux magiques qui forment la trame de cette histoire :

« Trois anneaux pour les Rois Elfes sous le ciel, Sept pour les Seigneurs Nains dans leurs demeures de pierre, Neuf pour les hommes mortels destinés au trépas...

Un Anneau pour les gouverner tous, Un Anneau pour les trouver, Un Anneau pour les amener tous et, dans les ténèbres, les lier ».

Or vous incarnez Frodo, le hobbit, qui est en possession de l'anneau principal et part en quête afin de le détruire avant qu'il n'amène la mort et la désolation sur le pays, mais vous connaissez déjà tout ça...

Le jeu ayant complètement adapté le livre de Tolkien le but de la quête est double : un premier but qui se proche d'un jeu d'aventure classique, est de mener à bien la mission de Frodo. Le second but c'est de gagner les dures batailles que vont mener les armées humaines, naines et elfes contre les forces du mal. Ce qui se rapproche donc plus du wargame. Il faudra donc une bonne dose de stratégie pour emporter la victoire dans cette immense fresque.

Au début du jeu, on découvre trois petits personnages, dont la description fait, immédiatement, penser à des hobbits : il s'agit (évidemment) de Frodo, Sam et Pippin. Dans le coin droit de l'écran, des icônes attendent les ordres. Elles permettent d'obtenir un plan de la région, voire accéder à une carte générale du pays, identique à celle de Tolkien. Sur la carte, des points rouges et vert qui clignotent attirent le regard. En effectuant un agrandissement (icône loupe), les points cédent la place aux armées de Mordor, ou à celles des hommes. On peut faire défiler l'ensemble de la carte grâce aux touches du curseur, afin d'examiner la situation dans son ensemble. Si on veut connaître l'état d'une des armées, il suffit d'utiliser l'icône en forme de main. Combinée à l'icône loupe, on obtient les renseignements voulus. En grossissant encore, on passe à une vue en 2D, où nos héros les Hobbits traversent l'écran. Au cours de leur marche, ils rencontrent toutes sortes d'individus. Certains passent sans dire mot, d'autres s'arrêtent pour discuter ou échanger des objets. Dans le pire des cas, c'est un ennemi ; dans ce cas apparaît un menu qui propose de charger, combattre, fuir, ou utiliser l'anneau.

War in Middle Earth, dès qu'il sera disponible sur toutes les machines prévues, risque de devenir un « gros hit ». Toutes les conditions sont réunies pour en faire un immense succès : **un scénario en béton** (que celui qui pense le contraire, ose me l'écrire en face!), **une réalisation sans tache et une convivialité exceptionnelle.** Mais foin de commentaires : place à l'action. *Que la quête de l'anneau commence!*

DIVERS... DIVERS...

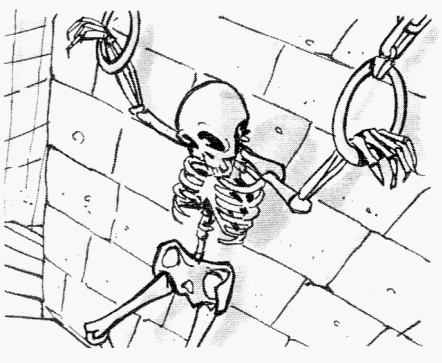
— **Ubi Software** nous annonce la sortie prochaine sur AMSTRAD CPC, de **OMEYAD**, un jeu d'intrigues au moyen orient entre voleurs et assassins. **IRON LORD**, quand à lui, « immine » toujours mais entrerait dans la phase ultime de sa mise au point. **SKATEBALL**, un jeu de hockey futuristique devrait également être disponible à l'heure où paraissent ces lignes. De plus amples détails sur tous ces produits dans le prochain numéro.

— **Dungeon Master 2** est prévu (heureux de l'apprendre!) Mais aucune date n'est encore fixée. Il ne reste plus qu'à attendre la rentrée pour laisser la chose quelque peu décanter...

— Nous avons reçu une revue de JDR sur disquette. Son nom **APHAIA**. Il semblerait qu'on en soit au numéro 4 (mais, j'en suis désolé, je n'ai jamais entendu parler des 3 premiers). Sur une disquette 3 pouces et demi (Format ST) ou 3 pouces (Format CPC), on nous propose une revue dédiée aux Jeux de rôles et un jeu à entrées multiples, entièrement textuel. La réalisation de celui-ci est plutôt nulle, il est néanmoins intéressant à jouer et les textes sont bien fait. En effeuillant les différentes pages de la revue, on découvre les rubriques : Tests de nouveautés (Multimondes, Murder Party, Warhammer Jdr), de jeux informatiques, des Scénarios (Stormbringer, AD&D) ainsi que diverses petites rubriques telles les petites annonces ou les sources d'inspiration. Le tout est égayé par quelques graphismes. Même si l'idée n'est pas entièrement nouvelle (des revues américaines et canadiennes existent sous cette forme depuis des années...), elle est bienvenue en europe. Hélas, la l'aspect technique du magazine est encore à améliorer (au niveau convivialité) et,a mon avis, à étendre à d'autres versions (notamment 5'1/4 au format PC). A voir mûrir.

(Renseignements : **APHAIA A.R.M, B.P 7079, 30911 NIMES-CEDEX, 66 77 39 06** : Prix au numéro : 39,90 F).

Rubrique réalisée par :
Nenad Cetkovic et Eric Regaux



SCÉNAR

L'APPEL de CTHULHU

LAPIN DE CHTULU

L'angoisse en chocolat

Pâques. Comme chaque année à la même époque, vous avez reçu un colis de votre vieille tante Marthe. Elle vous envoie un de ses fameux lapins en chocolats qu'elle prépare elle-même, là-bas, dans son village abandonné de Cornouailles. Ah! Tante Marthe... Une fameuse pâtissière. Vous défaites précipitamment le paquet et croquez sans plus attendre une des oreilles du rongeur chocolaté. Un goût de moisi vous emplit la bouche. Ou bien tante Marthe a perdu la main, ou les postes ont laissé traîner le paquet pendant quelques semaines dans un centre de tri plein de courants d'air. Vous buvez un verre pour faire passer le goût et allez vous coucher. Vous penserez tout de même à envoyer une carte de remerciements.

Au matin, vous vous sentez bizarre, affaibli. De plus, vous avez une furieuse envie de vous gratter. Sous la douche, vous découvrez un fin duvet gris sur votre torse. C'est lui qui vous cause ces démangeaisons. Vous avez beau frotter, ça ne part pas. Inquiet, vous vous rendez chez un docteur. Il vous examine, adopte un air concentré, diagnostique une allergie au pollen, vous prescrit une boîte de pilule mais vous recommande tout de même d'aller voir un dermatologue. Le dermatologue se révèle un peu plus compétent. Il arrive, au prix d'efforts répétés et grâce à l'utilisation de petits scalpels (-1 SAN), à vous arracher une parcelle ensanglantée de cette matière. Après examen, elle se révèle être une espèce de mousse ou d'algue en pleine phase de croissance. Et elle semblerait considérer votre corps comme un parfait fertilisant. Une petite visite chez un botaniste confirme l'hypothèse, mais personne ne semble connaître cette étrange plante ni ne peut expliquer le fait qu'elle parasite un organisme humain. Dans la journée, elle s'est développée jusqu'à recouvrir votre cage thoracique. Les spécialistes vous conseillent différents sirops, cataplasme et onguents

Note : Ce scénario est prévu pour un unique joueur.

et, en désespoir de cause, d'attendre l'automne, période durant laquelle la mousse ne manquera certainement pas de faner.

En fin de journée, vous rentrez chez vous. Une odeur de champignons pourris emplit votre salon. Vous en localisez vite la source, il s'agit du lapin à l'oreille cassée. Vous l'examinez de plus près (un coup de marteau fera l'affaire). Sa paroi interne est recouverte d'une moisissure grise et odorante très semblable à celle qui vous recouvre maintenant le thorax, l'abdomen et une partie du dos (celle qui est difficile à gratter). Pas besoin d'être un génie pour établir le rapprochement. Vous saisissez le téléphone et appelez Marchare, le village le plus reculé de Lizard Head, le coin le plus marécageux de la Cornouailles, la région la plus au sud de l'Angleterre, le pays le plus à l'ouest de l'Europe. Ça ne répond pas. Marchare ne dispose que d'un seul téléphone, dans son bureau de poste (qui sert aussi de mairie et de quincaillerie), et souvent l'entretien de la ligne laisse à désirer. Vous décidez donc de vous rendre sur place, pour la première fois de votre vie, et tenter d'élucider l'étrangeté de votre état pour, si possible, trouver un remède.

MARCHARE

Pour accéder à ce bled oublié de la civilisation, il faut tout d'abord se rendre à Plymouth (en train ou en bateau). Là, il faut louer une voiture pour pouvoir atteindre Truro, une petite ville côtière. Avec un peu de chance, on peut y trouver quelqu'un qui a entendu parler d'un lieu nommé Marchare et qui en connait la direction approximative. En cheminant vers le Sud, on traverse champs, labours et prairies verdoyantes. Au bout d'une trentaine de kilomètres la terre devient trop meuble pour permettre le passage d'une automobile. Le sol s'humidifie et prend une consistance spongieuse ; on entre dans les marais. On n'a pas à s'enfoncer bien profondément dans ce marécage, jusqu'aux genoux environ, pour apercevoir une fumée noire qui s'échappe d'une longue bâtisse décrépie. Si ce n'est pas Marchare, il va quand même falloir s'y arrêter car le soir tombe.

Qualifier de village Marchare serait faire une bien grande insulte aux petits bourgs si sympathiques de nos campagnes. Quelques maisons aux planches vermoulues se battent pour des mètres carré de sol sec. Les joncs poussent sur la place centrale (le carré central formé par les bâtiments encore en état), moustiques et autres araignées d'eau s'en donnent à cœur joie. Cet endroit était encore vivable avant qu'une digue sur le Fidel, le ruisseau voisin, ne s'écroule, mais personne dans la région n'a pu se résoudre à débloquer des fonds pour sa reconstruction, il y a déjà 25 ans de cela!. Le petit village côtier s'est transformé en bourbier puis a été déserté. Il ne reste plus que des ruines pourries et quelques inconditionnels qui, pour des raisons diverses, ne veulent pas partir : les Mc Loughlin, les Strensy, les Pennington et les Ghouls.

LES STRENSY

Marthe Strensy, 65 ans, est la tante de notre héros. Dire « Les Strensy » est un peu exagéré car oncle Henri est mort il y a de cela 25 ans. Il était pêcheur. Le jour où la digue s'est effondrée, il a été emporté par le courant et on n'a jamais retrouvé son corps. Il a fort heureusement laissé de l'argent à tante Marthe pour qu'elle puisse subvenir à ses besoins. L'origine de cette somme est jusqu'à ce jour restée un mystère. Marthe vit donc seule et la mort de son mari, du fait de l'amour qu'elle lui portait, a sérieusement entamé son capital de points de santé mentale. Elle désire rester à Marchare pour ne pas s'éloigner de la dépouille mortelle d'Henri. Le seul contact qu'elle a gardé avec le reste du monde, en dehors de Marchare, se résume aux quelques cartes que lui envoie épisodiquement son neveu, et, bien sûr, les lapins en chocolat.

Tante Marthe habite une baraque délabrée sentant fortement le renfermé et la friture. Depuis 25 ans, elle occupe son temps à broder. Aussi est-il impossible de trouver un centimètre carré de la maison qui ne soit pas recouvert d'un napperon, parfois de deux. Cela aide un peu contre l'humidité. Mr Mc Loughlin (« un homme charmant ») lui apporte quotidiennement du poisson et lui coupe du bois (« un homme charmant, vraiment »). Il est probable qu'elle aura beaucoup de mal à croire que cet étranger habillé bizarrement et parlant avec un drôle d'accent est bien son neveu. Tous savent que son neveu est un homme important de la grande ville, qu'il ne perdrait pas son temps ni son argent à parcourir la campagne. Non mais!

LES MC LOUGHLIN

Là encore une exagération. Mc Loughlin, 57 ans, (même lui a oublié son prénom) vit seul. C'est son grand cœur qui le pousse à rester. Qui sinon s'occuperait de Marthe? Il l'aime en secret depuis toujours, mais sa timidité maladive et les facultés déclinantes de son aimée les empêchent, lui de faire sa déclaration, et elle de la comprendre. Il n'en est pas moins vrai que tous deux passent la majeure partie de leur temps ensemble, elle à broder et lui à fumer des joncs. Il est bien sûr un grand admirateur du mythique neveu de Marthe dont la carrière enjolivée et déformée est un des sujets principaux de leurs discussions (« Et vous savez, il est tellement renommé qu'il reçoit des commandes du Palais Royal... »), quand ils ne parlent pas des voisins.

LES PENNINGTON

Ceux là sont bien deux. Harold, 52 ans, et Horace Pennington, 27 ans, le père et le fils. Harold cumule les fonctions de maire, postier, propriétaire du bazar et chauffeur. Horace est destiné à prendre la succession de son père et Harold lui apprend les trucs du métier. Cela lui prend le plus clair de son temps car Horace n'est pas particulièrement malin... Il est même très bête. Mrs Pennington est partie de ce trou après l'inondation, mais son mari, du fait de ses « Rrrrresponsabilités » dit-il, se devait de rester. Il n'a pas de nouvelles d'elle depuis lors, mais se conforte dans l'idée qu'elle est malheureuse et voudrait revenir, mais ne le fait pas pour ne pas encourir ses reproches. Derrière ses moustaches et son regard glauque, Harold Pennington n'est pas un être sympathique. Comme il sait qu'il ne peut plus impressionner personne au village par son statut (à part son idiot de fils), il se fera supérieur et toisera l'étranger (après s'être assuré qu'il ne s'agissait pas d'un ministre en tournée) et lui fera bien sentir la différence de leurs classes respectives (« Nous ne sommes pas du même monde, voyez-vous »). Sa position est renforcée par le fait qu'il est le seul à posséder un moyen de transport, un vieux tracteur gigantesque et une carriole servant de remorque. C'est lui qui va à « La Ville » pour prendre nouvelles, marchandises (fil à broder bleu pervenche), et nourriture. Horace apprend en secret à conduire le tracteur pour devenir le deuxième homme le plus important du village. Il sait où son père cache la clé de contact (dans la caisse de la quincaillerie). Bientôt, il osera mettre le contact.

Le rez-de-chaussée de la mairie est encombré d'outils en mauvais état, de conserves avariées et de rares

échantillons de poussière du XIXème siècle. Harold appelle cet endroit le comptoir général.

LES GHOULS

Quand les Ghouls se sont installés dans la région il y a de cela deux ans, les autres les ont trouvé plutôt bizarres. La chocolaterie, qui avait été une des rares construction à ne pas subir trop de dégâts pendant l'inondation, venait de fermer suite à la mort de son propriétaire, le brave Ted Murchison. Lorsque Fred Ghoul (« quel nom bizarre, vous ne trouvez pas? ») proposa à Pennington de remettre en activité la 'Marchare Murchison Exquisite Chocolate Company', Harold n'hésita pas un instant. En effet, la prospérité de sa région commençait à stagner. Profitant du stock présent et d'un petit prêt de la mairie, Fred remis l'entreprise sur pied et le commerce avec « La Ville » put reprendre son cours normal. Harold va chaque mois vendre à Truro la production de Fred et en profite pour faire les achats pour le village et prendre le (rare) courrier (et sa paye!). Fred est le seul membre de la famille Ghoul à se montrer en public. C'est peut-être aussi bien ainsi car il n'est pas vraiment beau : chauve, à la peau grise et légèrement brillante. Ses avant-bras sont très poilus (de long poils bruns) et il semble ne s'être jamais coupé les ongles. Il sent mauvais et exhale une odeur fétide lorsqu'il parle, tout en laissant échapper un filet de salive noire de la commissure de ses lèvres. Parler semble être un exercice très pénible pour Fred qui s'exprime avec une voix gutturale et gargouillante à la fois, ce qui n'aide guère à la compréhension de ses propos. De toute façon il n'est pas très liant. Fred est une goule (on ne peut rien vous cacher à vous). La famille Ghoul comprend le père (Fred), la mère (GloubShmorgl), les deux bébés (Houjkmobl et RgloupHooB) et le parrain (Henri). Ils vivent dans la chocolaterie, le long bâtiment. Seuls Fred et parfois Henri en sortent pour couper du bois ou pêcher. Les autres sont en permanence rassemblés près des cuves contenant le chocolat chaud.

L'HISTOIRE

Loin de mourir lors de l'inondation (pas si ancienne qu'on le dit en fait, mais bon), Henri Strensy a été recueilli par les Ghouls et emmené dans leurs cavernes où il a été soigné et, après quelques mois, est devenu goule (selon un processus bien connu). Désespéré d'être par sa condition séparé de Marthe (qui ne manquerait pas de repousser un être devenu aussi répugnant), il passa des années à l'épier dans l'espoir de trouver une solution. Chaque jour, sa rancœur montait contre ce joli cœur de Mc Loughlin. Lorsque la chocolaterie ferma, il conçut un plan diabolique. Il avait passé plusieurs années à enseigner des rudiments d'anglais à Fred, et ses efforts allaient enfin être récompensés. Comme Fred et GloubShmorgl voulaient avoir des enfants, Henri leur fit comprendre que la chaleur des cuves de chocolat serait bien plus propice à leur développement que les intempéries de la côte. Séduit par cette idée, Fred tua un voyageur, prit ses vêtements et alla faire sa proposition à Pennington, Henri ayant peur d'être reconnu s'il s'y rendait lui-même. Quand il furent installés, Henri attendit que les enfants naissent. Il savait que chaque année sa femme achetait un lapin en chocolat pour Pâques. Ce qu'il ignorait, c'est que chaque année, au lieu de le manger, elle l'envoyait à son neveu chéri. Or, Henri avait appris qu'une autre méthode pour transformer un humain en goule était de lui faire consommer un peu de ce produit que sécrètent les mères goules pour nourrir leurs enfants en bas âge. Il s'agit d'une mousse grise qui pousse littéralement sur leur peau. Il en mis donc dans le lapin destiné à Marthe, pensant que quand elle serait devenue une goule elle ne pourrait plus le repousser (ne vous ai-je pas dis que lui aussi était un peu atteint?). Bien sûr, il sera extrêmement difficile de faire avouer à Marthe qu'elle a acheté le lapin et ne l'a pas fait elle-même. Elle a sa fierté et s'en veut d'avoir menti à son neveu adoré, mais pas au point d'avouer.

Et dans tout ça, comment notre héros va-t-il guérir? Il n'y a pour lui qu'un seul moyen. S'il observe par une des lucarnes l'intérieur de la chocolaterie, il verra les deux bambins se nourrir en arrachant de leurs dents pointues des bandes de mousse de la peau de leur mère. Il doit s'arranger pour qu'ils en fassent autant pour lui. L'entreprise est bien sûr délicate car si Fred ou GloubShmorgl s'aperçoivent que leur secret est découvert, ils peuvent parfaitement décider de tuer tout le monde à Marchare (sauf Marthe, protégée par Henri).

Le joueur peut se faire un allié de Mc Loughlin s'il comprend toute l'affaire et la lui explique avec des mots simples. Il peut aussi recevoir de l'aide d'Henri s'il le surprend en train de rôder autour de la maison, attendant que la métamorphose de sa femme s'effectue. S'il le reconnait (il y a des photos de lui dans la maison de Marthe et celle-ci n'a pas manqué de les faire voir à son neveu) sans s'évanouir, Henri lui proposera le marché suivant : il s'arrange pour éloigner Fred et créer une diversion pour distraire la mère, mais auparavant, le joueur doit s'arranger pour faire absorber à Marthe la mousse des goules. Cruel dilemme...

L'investigateur peut aussi s'arranger pour détruire la chocolaterie (avec le tracteur, en l'incendiant...) et profiter de l'affolement pour kidnapper un des bébés. De toute façon, les bébés sont tout le temps affamés et laissent à peine le temps à la mousse de repousser sur leur mère. Aussi s'ils en trouvent ailleurs, ils la mangeront sans s'intéresser à ce qu'il y a dessous. L'inconvénient est que la peau de notre héros est un peu moins dure que celle d'une goule et que l'opération le laissera sanguinolent (perte de 6 à 12 points de vie). Il a donc intérêt à bien prévoir son coup.

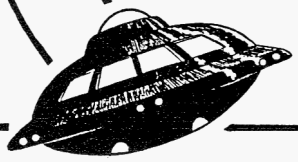
Quelques détails encore : Henri ne mangera jamais la mousse (il n'aime pas ça). Si le joueur tente de l'arracher par ses propres moyens, il y parviendra mais il se fera très mal et de toute façon la mousse repoussera. Seule la salive des bébés goules neutralise cette mousse, pour faciliter leur digestion. Il n'y a pas d'arme à feu à Marchare. Enfin, s'il est besoin de le préciser, Marthe ne consentira jamais à devenir une goule!

Etienne Kedoulan

Tous les lapins au 3615 NEW*COM

DANS LE
NOUVEAU
QUARTIER
QUI PLAIT

TEMPS LIBRE



FIGURINES

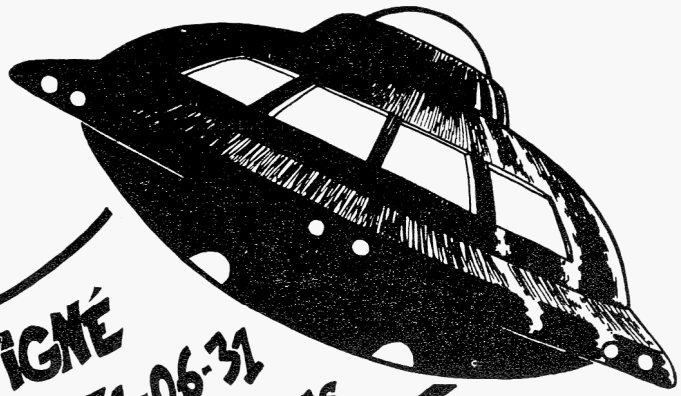
ÉLÉMENTS DE DÉCORS

JEUX DE ROLE

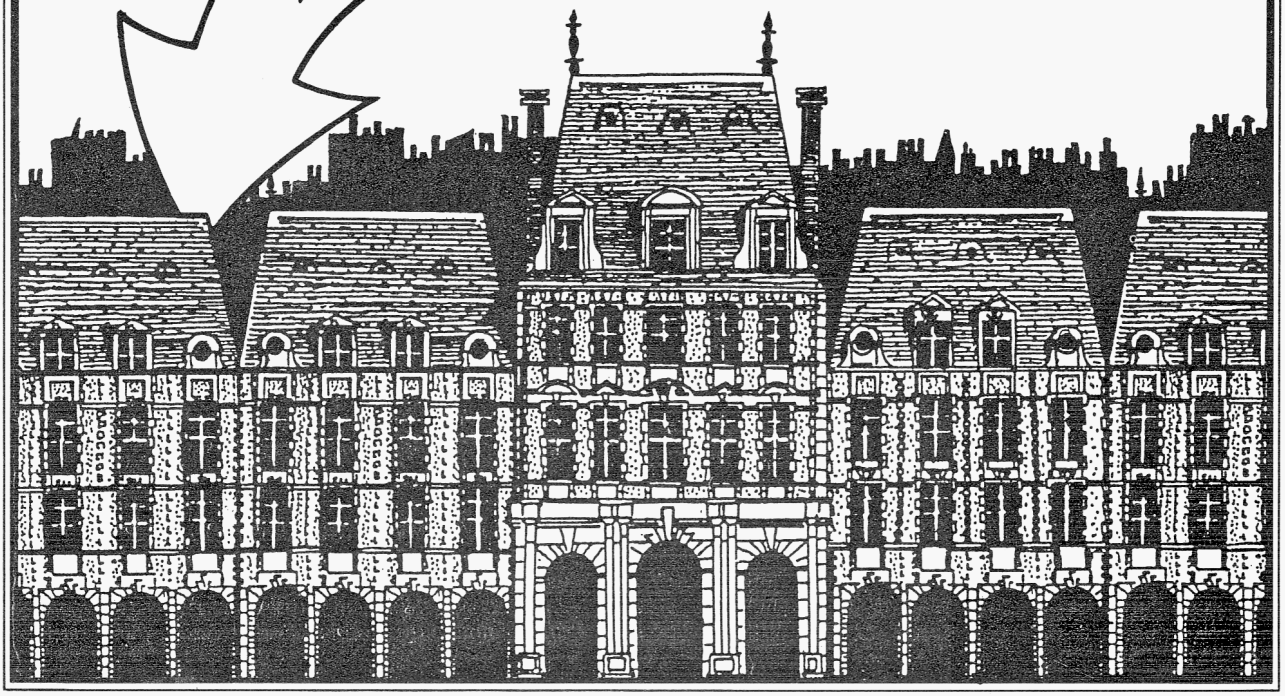
BOARDGAMES

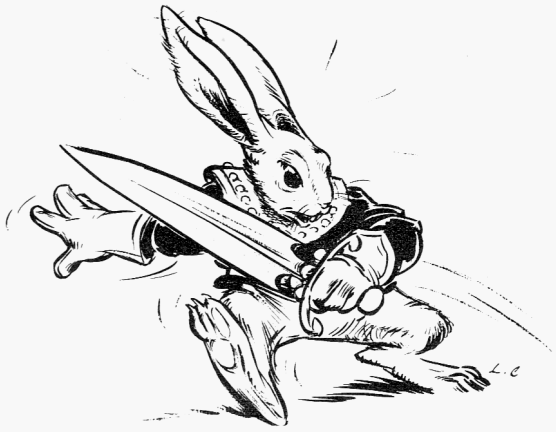
WARGAMES

etc.



22 RUE DE SÉVIGNÉ
75004 - PARIS TEL: 42-74-06-31
METRO : LIGNE 1 - ST PAUL - LE MARAIS





ELDEM-SAR-KEDIM

Une campagne pour AD&D, Runequest et JRTM

Ce numéro voit la naissance d'une nouvelle campagne qui se déroulera sous vos yeux émerveillés (nous espérons), tout au long des diverses parutions. Elle constitue une trame, autour de laquelle chaque maître de jeu (MJ) pourra greffer ses propres aventures. Elle s'adresse aux adeptes des jeux de rôle médiéval-fantastique, et plus particulièrement « Runequest » (RQ), « Advanced Dungeons & Dragons » (AD&D), « Middle Earth Role Playing Game » (MERP). Il serait préférable de partir avec une « horde » de 2-4 personnages débutants [niveau 1-3 AD&D et MERP, à la discrétion du MJ en ce qui concerne RQ], incarnés par des joueurs déjà initiés aux jeux de rôles. Comme nous avons tenté de laisser le plus de liberté possible au MJ et aux joueurs, il ne faudrait pas que les participants aient ce raisonnement fameux : « Nous fonçons à tous coups : si le MJ en a parlé, c'est qu'il fallait y aller, et tout est donc à notre portée ». Ils doivent se rendre dans un lieu parce qu'ils pensent que cela sera utile et non pour le doux regard attristé du MJ. Vous trouverez dans chaque module les informations nécessaires à l'utilisation de chacun de ces systèmes. Les caractéristiques principales des diverses créatures vous seront fournies à la fin de chaque scénario. Mais avant d'aller plus loin, nous prions les aimables futurs joueurs d'aller aiguiser leur crayon-gomme favori, et de courir chez leur maître de jeu agréé. Leur plaisir serait gâché par la connaissance prématurée du scénario.

REMARQUES et AJOUTS aux RÈGLES

1 - Advanced D&D : au risque de paraître tyrannique, il est conseillé aux MJ de limiter la puissance des personnages qu'il serait tenté de faire participer (Reliques, « Vorpal », et autre « Sharpness +45 »). Afin d'éviter l'habituelle séquence « Salle-monstres-massacre-trésors », le MJ pourra avoir recours aux extensions suivantes : une créature qui se rend (ou est mise hors de combat, ou encore en fuite), rapporte autant d'expérience que sa mise à mort. Un certain nombre de points d'expérience supplémentaires seront réservés. Le MJ pourra les répartir à sa convenance, entre les joueurs ayant montré une certaine dose d'ingéniosité. Ceci pourra permettre de récompenser, dans une certaine mesure, les « têtes pensantes ».

2 - RuneQuest : en ce qui concerne la monnaie, le penny vaudra 1 pièce de bronze (PB). Les règles de conversions suivantes sont à appliquer : 1 Pièce d'OR = 10 d'ARGENT = 100 de BRONZE = 1000 de CUIVRE. Pour les gains d'expérience (« Skills improvement »), afin d'équilibrer la faiblesse d'un aventurier débutant, chaque succès critique au cours d'une action pourra donner droit à une tentative supplémentaire pour augmenter la compétence concernée. Exemple : au cours d'un combat, OCTAR a réussi deux attaques dites critiques contre ses assaillants, en plus de trois succès dits normaux. Il aura droit en fin de partie à trois (2 critiques + 1 succès classique) tentatives. A noter, que si son premier succès avait été un critique il n'aurait pas pour autant eu droit à deux jets. Il serait aussi préférable que les aventuriers sachent monter à cheval (30 % minimum).

3 - Middle Earth et ICE : dans la même optique que pour RQ, il serait utile que les personnages, aient au moins 2 rangs (« skill rank ») en équitation (« Ride »). De même il est recommandé de refuser tout personnage non-humain (exception faite des Hobbits). Les Elfes sont extrêmement durs à jouer et beaucoup trop puissants, les Orcs et autres Uruk-Haï sont trop liés à l'ignoble Sauron pour partir en aventure avec un esprit indépendant.

Nous avons employé suivant les circonstances, des termes issus des versions anglaises ou françaises des jeux. Nous faisons entière confiance au lecteur pour s'y retrouver...

ACTE I

Nous laissons à l'initiative du MJ la création de la ville de départ. En effet, elle n'a qu'un rôle très secondaire, et peut faire partie d'une campagne précédente. Néanmoins, il aura soin de l'avoir rendue suffisamment réaliste et cohérente, afin d'éviter que les joueurs ne s'en désintéressent.

EN VILLE

A cours d'argent, les aventuriers logent au « Chien rouge », une petite auberge bon marché. Ils y apprennent incidemment par un groupe d'ouvriers, qu'un convoi est en partance pour KRYNE. Le chef de la caravane, Thoren, recherche plusieurs hommes (ou femmes) pour renforcer son escorte ; de bons salaires sont à la clef. S'ils sont intéressés, Thoren leur exposera les termes du contrat : le voyage s'étendra sur 5 jours, durant lesquels leur rôle se limitera exclusivement à la protection du convoi ; ils devront, en conséquence, respecter son autorité. Le salaire s'élèvera à : Advanced D&D : 40 pièces d'or (PO) en fixe, plus une prime de 20 PO par combat. Ceci est valable pour chaque homme ou femme. RuneQuest : 3 PO en fixe, plus 1 PO et 5 pièces d'argent (PA) par combat. Middle Earth : 100 PA en fixe, plus 50 PA par combat. La moitié de la somme leur sera versée au départ (possibilité d'avance si les joueurs arrivent à le convaincre). Ils recevront le reste à leur retour. Le départ du convoi est fixé pour dans 3 jours. La raison de ce renforcement d'effectif est que, depuis plusieurs semaines, une bande de cavaliers pillards sévit dans la région. La journée précédant le départ, une légère secousse tellurique est ressentie. Malgré l'émoi de la communauté religieuse, et les avertissements des prophètes qui crient à l'apocalypse, aucun sinistre n'est à déplorer. Chacun doit se rappeler la malédiction qui couvre la région du mont de KHAND.

NOTE au MJ : Cette région se trouve désertée des hommes, et la logique populaire l'honore comme la maison de tous les êtres maléfiques qui puissent exister, quoique rien ne vienne le prouver. Liberté est laissée au MJ d'agrémenter ces dires de contes fantastiques.

LE VOYAGE POUR KRYNE

SCÈNE I : LE CONVOI

Il est demandé de convoyer vers KRYNE un important chargement d'épices, de pourpre (teinture naturelle tirée d'un coquillage), et de soieries (pour une valeur brute de 12 000 PO [AD&D], 950 PO [RQ] et 3000 PO [MERP]). Le commanditaire est un riche notable de la ville. La caravane est constituée de 5 chariots tirés par de puissants percherons (6 par voiture). Le corps de garde se compose de 20 hommes (aventuriers compris, Thoren exclu). Un groupe de pèlerins (7 personnes), désirant se rendre au Grand temple de KRYNE a obtenu l'autorisation de se joindre au convoi.

SCÈNE II : LE VOYAGE

Trois jours après leur départ, en fin d'après midi, l'éclaireur signale l'approche d'un groupe d'une quinzaine de cavaliers. Thoren, jouant la prudence, décide, au cas où ceux-ci se montreraient hostiles, de préparer le convoi au combat. Il s'agit d'une partie de la bande des brigands écumant la région. Ils engageront immédiate-

LA PIERRE

ORIGINES

Eldem-Sar-Keydim est un puissant sorcier, l'un des plus puissants. Il atteignît l'apogée de sa puissance quelques 2400 ans avant la naissance des aventuriers.

Pour pouvoir parfaire son art il manquait de temps, la vie d'un humain est, somme toute, bien courte, même pour un maître des arcanes. Atteindre l'Immortalité devint son but ultime. Après une dizaine d'années de recherches par delà les âges et les différents plans d'existence, avec l'aide de pactes douteux conclus entre lui et l'Innommable, il trouva LA solution : il lui fallut un corps immortel de substitution, bien loin d'être humain. Il a, entre autre, 3 yeux. Pour pouvoir effectuer le transfert de son esprit vers cette nouvelle enveloppe, une pierre précieuse d'une extrême pureté servit de réceptacle ; pour rendre effectif ce passage d'un corps à l'autre, son disciple aurait dû la placer à la place de l'œil central. Ce processus fut très demandeur d'énergie psychique et nécessita une concentration prolongée sur plus de six heures. Ceci explique que Eldem-Sar-Keydim ait été aussi faible qu'un bébé lorsque survint l'irréparable : avant que l'ultime étape ne soit accomplie, son assistant fut tué, emprisonnant l'esprit impuissant du sorcier dans la pierre. Le meurtrier était un envoyé du cercle des sorciers de Lorëlad. Ces derniers n'admettaient pas les pratiques démentielles de Eldem-Sar-Keydim, ainsi que ses ambitions démesurées. Le corps, immortel, fut enfermé dans la citadelle de FLONCOURT. Quant à la gemme, l'assassin s'en saisit en paiement de son acte, à l'insu de ses commanditaires. Redoutant leur colère, il décida de fuir le plus loin possible avec son butin. Cette fuite éperdue se termina dans les profondeurs d'un marécage, entraînant la pierre dans l'oubli.

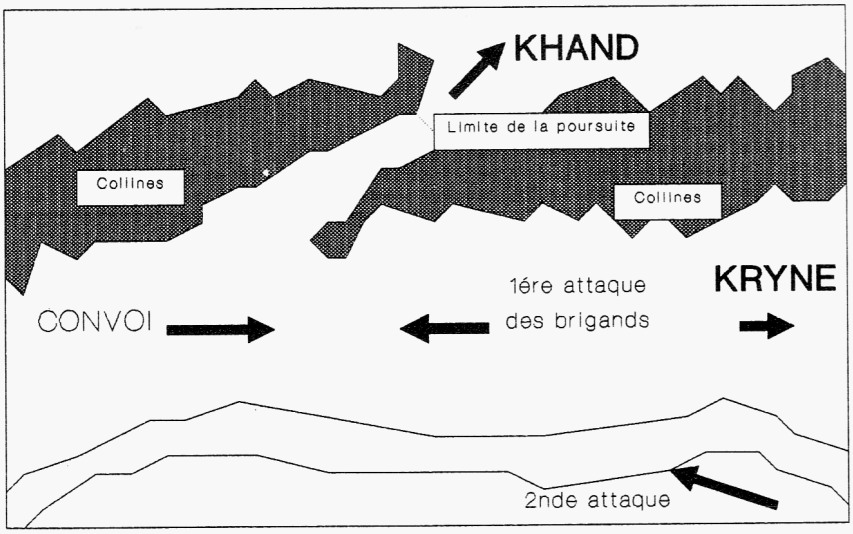
LA GUERRE des DEUX ORDRES

Quelques siècles plus tard, une abbaye fut construite aux alentours, et le marais fut asséché pour profiter des terres fertiles. C'est ainsi que la pierre réapparut. Durant sa longue réclusion, Eldem-Sar-Keydim avait eut le temps de retrouver sa puissance de sorcier. Sa haine des hommes, sa soif de connaissances, sa volonté de devenir immortel avaient grandi démesurément. C'était une puissance redoutable concentrée dans une seule gemme tournée vers un unique but : retrouver son corps immortel et achever le rituel interrompu. D'une rare pureté, elle fut conservée à l'intérieur du monastère. Il lui fallait des hommes : il pervertit les moines à son culte. Il lui fallait une emprise sur la société : une nouvelle religion naquit de cette communauté. Quelques années plus tard, les adorateurs de La Pierre avaient étendu leur ombre sur plusieurs fiefs. Eldem-Sar-Keydim découvre vite que son corps immortel existe toujours et repose dans la citadelle de FLONCOURT, maintenant occupée par les puissants chevaliers de l'ordre de DOL-AMROTH. La morale stricte qui anime ces derniers les rendait insensibles à son influence perverse. Elle se vit alors dans l'obligation de les détruire, provoquant une opposition brutale entre les deux armées. L'unique bataille de la guerre des deux ordres s'acheva par la défaite des armées de La Pierre. Conscients, cette fois, du danger qu'elle représentait, il fut décidé de l'enfermer dans la crypte de KHAND. Si elle ne fut pas brisée ce fut dans la crainte de libérer des forces incontrôlables.

DE LA PUISSANCE DE LA PIERRE

A l'époque d'origine des aventuriers, la pierre a perdu beaucoup de sa puissance initiale. A cause de cette faiblesse, elle réserve la plus grande partie de son énergie au saut des aventuriers dans le passé, et ne peut donc plus forcer les joueurs : il est nécessaire qu'ils effectuent volontairement la plupart des actions. Les aventuriers vont être le grain de sable dans les rouages bien huilés de la fatalité. Eldem-Sar-Keydim veut, et doit, les convaincre que l'ennemi est incarné par l'ordre de DOL-AMROTH (les chevaliers au DRAGON). Leur intervention dans ce conflit devrait alors lui permettre de vaincre, changeant ainsi le passé et le futur. L'époque à laquelle les projette Eldem-Sar-Keydim correspond à quelques années après sa découverte par les moines. A ce moment, deux images de la pierre existent : celle de la gemme enfermée dans le mausolée de KHAND (elle maintiendra en permanence un contact sous forme de rêves avec le passé et les aventuriers) et celle qui vient d'être découverte dans le marais. Cette dernière est au sommet de sa puissance mais n'a aucune connaissance des aventuriers ni de leur but. La précédente, elle, est au courant de tout, mais est trop faible pour intervenir avec intensité. L'esprit d'Eldem-Sar-Keydim est très puissant, même enfermé dans la gemme. Ses pouvoirs sont essentiellement liés au domaine psychique, et seront décrit en détails dans un prochain numéro.

REGION de KHAND
attaque du convoi



ment le combat, au cours duquel une vingtaine d'autres cavaliers feront leur apparition au loin. Ils seront sur le lieu des combats en 5 minutes : le temps de traverser le fleuve (voir schéma). Thoren donnera l'ordre de dérouter le convoi. La nouvelle route traverse directement la région de KHAND. Les pillards arrêtent alors la poursuite. Les pertes, autres que celles occasionnées aux aventuriers, pourront être définies suivant le tableau ci-dessous :

Chariots 1d3 seront inutilisables
Pèlerins 1d4 auront été tués
Gardes 2d4+1 blessés mortellement

A la fin de cette journée, le camp sera installé au pied du mont KHAND. A proximité, les aventuriers pourront découvrir un gigantesque mausolée taillé au cœur même de la montagne. Thoren, soucieux de la sécurité de la caravane, INTERDIRA toute exploration. Toutes les attentions doivent être tournées vers la protection du convoi. Il les laisse cependant libres de revenir, une fois le convoi à KRYNE.

NOTE au MJ : Durant le tremblement de terre, la crypte a été éventrée, permettant ainsi à la gemme (cf chapitre « Eldem-Sar-Keydim : la Gemme ») de recouvrer un peu de son influence sur le monde...

SOIRÉE AU MONT KHAND

Le meneur des aventuriers, pour lequel le MJ aura habilement opté, sera sujet à un rêve bien étrange (provoqué par la gemme toute proche) : le MJ aura alors à cœur de la faire jouer comme si elle était réelle.

« Il se trouve attablé dans la grande salle de l'auberge du Chien rouge, (sans aucune armure). Une soif féroce le tenaille. Il demande à boire à l'aubergiste, qui lui répond de descendre chercher une bouteille du meilleur vin. Tous les consommateurs le fixent alors, avec insistance, lorsqu'il se lève pour descendre à la cave. Ils ont le visage blafard, les gestes lents et lymphatiques de ceux qui ne font déjà plus partie de ce monde... La vieille porte s'ouvre sur un long couloir ténébreux, au bout duquel vacille une faible lumière. Intrigué, il s'enfonce dans ce boyau. Ce tunnel interminable débouche sur une immense salle inondée de lumière. N'y voyant aucune bouteille de vin, il se retourne pour sortir. Quelle n'est pas sa stupeur lorsqu'il découvre qu'il est en fait, au centre de la salle... SOUDAIN, une main squelettique, sortie du sol, le saisit à la cheville. D'un geste désespéré il décide vaillamment de sortir son arme pour défendre chèrement sa vie. Mais, ô joie perverse et ironie du sort, il s'aperçoit que son fourreau est désespérément vide ! Invoquant tous les dieux qu'il connait, il découvre que d'autres squelettes se déterrent des murs et du sol. Malgré toutes ses capacités il sera impuissant à se délivrer. Une voix féminine, douce et claire, l'interpelle alors par son nom. Il se retourne, et découvre une superbe créature en armure blanche éclatante. L'absence de casque laisse flotter librement sa longue chevelure dorée. Elle lui lance une arme, qu'il rattrape avec aisance. D'un coup précis, il tranche le poignet décharné et se lance dans une lutte acharnée pour sa liberté, rejoint rapidement par la jeune femme. »

NOTE au MJ : Il sera intéressant de laisser jouer le combat, mais en dopant les chances de succès du joueur (il s'agit d'un rêve). On placera les squelettes de telle sorte que la retraite soit possible. Le nombre de squelettes à combattre pour atteindre la sortie dépendra du plaisir qu'en tirera le joueur.

AD&D +5 aux jets
RQ +40 % aux jets, pas de maladresse (« fumble ») et +2 aux dégâts
MERP +50 % aux jets (attaques et dégâts) et pas de maladresse.

Ceci ne sera, bien sûr, sujet à aucune possibilité de gain d'expérience.

« Une fois dans le couloir, ils semblent en sécurité. Là elle se présente sous le nom d'Elaine et lui annonce d'une voix charmante, que lui et ses compagnons courent un grave danger. Sa phrase est interrompue par le chant de mort d'un carreau d'arbalète, qui, traîtreusement, traverse l'épaule de sa libératrice. Une lourde main gantée lui agrippe le bras (celui qui tient l'arme). Sous l'impulsion, il se retourne pour découvrir l'épée d'un chevalier lourdement armuré de noir, fondre vers sa jugulaire... »

La main qui l'agrippait dans son rêve n'est autre que celle d'un de ses camarades, qui alerté par son sommeil agité, le secoue pour le réveiller. Quelques minutes plus tard, le camp sera attaqué par des squelettes :
AD&D 2d6+7 squelettes voir l'annexe pour les caractéristiques. RQ 2d4+2
MERP 1d3+1

Le reste du voyage ne posera aucun problème apparent.

KRYNE

Dans la bonne ville de KRYNE, les aventuriers survivants touchent la première moitié du salaire plus les primes, comme convenu. Au cas où ils se seraient renseignés sur le mausolée du mont KHAND, ils apprendront que :

— la montagne serait l'antre immémoriale d'un dragon très ancien, disparu depuis des siècles.

— les nuits de pleine lune, certains voyageurs, morts peu après, auraient vu des ombres ailées voler autour du pic de KHAND, alors que celui-ci était traversé d'éclairs aveuglants...

— ce serait une ancienne mine de

rubis, exploitée il y a très longtemps par le peuple des nains. Elle fut abandonnée dès son épuisement, et scellée par une incantation, dont la formule a été oubliée depuis.

— KHAND fut à une lointaine époque, la forge séculaire du prince démon MOLOCH (MERP : choisir un BALROG, MORGOTH est un MAIA du VALAR AULE le Forgeron). Une épée d'une dureté inégalée sur terre fut forgée là-bas. On dit qu'elle y fut abandonnée...

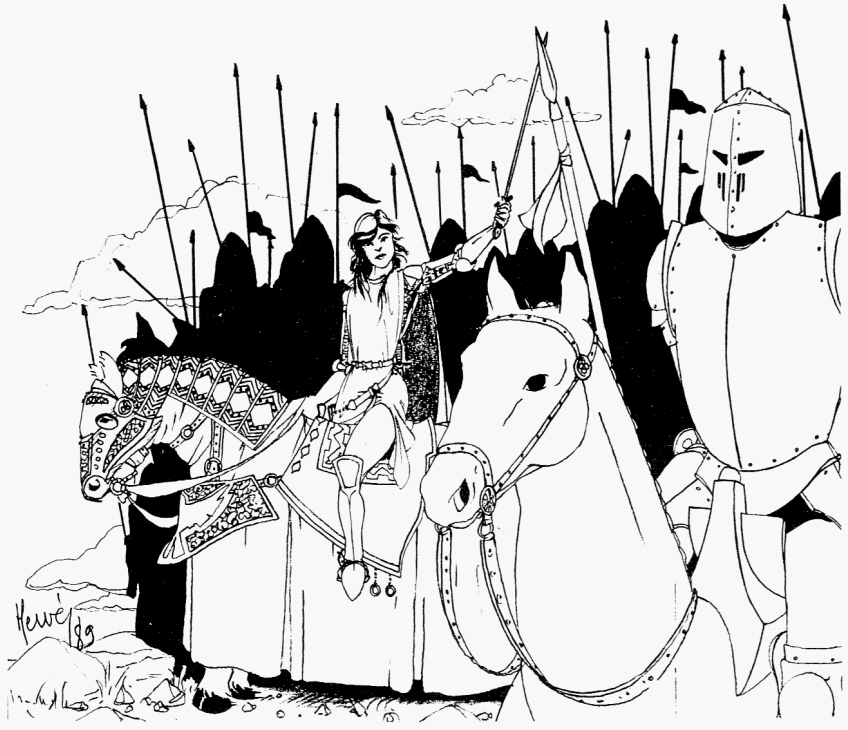
NOTE au MJ : Toutes ces histoires ne sont fondées sur aucune réalité. Leur but est d'amuser les joueurs ou de les enjoindre à retourner vers la ville de départ. Il est à rappeler que l'autre moitié de leur salaire les y attend.

LE RETOUR

Les aventuriers reprennent leur chemin. Après deux jours de voyage, et ce quelle que soit leur direction, ils traversent une plaine, qui s'étend indéfiniment droit devant eux. Encaissée entre deux collines, elle apporte un sentiment de calme et de paix, rompu seulement par le cliquetis des armes et les bruits des chevaux. Brusquement retentit le son puissant et grave d'un cor repris à son déclin par celui, plus fort, d'un deuxième. Bientôt c'est un martèlement de sabots galopant qui monte dans la plaine. Puis de chaque côté, surplombant les collines, apparait une longue rangée, hérissée de lances, de cavaliers aux armures issues d'un autre temps. Sur la droite flotte un étendard orné d'un dragon. Sur la gauche c'est un oriflamme orné d'une colombe qui claque dans le vent, au côté d'une longue perche ornée d'une pierre scintillante de mille feux. Un homme, tout de noir armuré, lève alors une épée vers le ciel, commandant par ce geste la charge des hommes à l'étendard du dragon. Face à lui, c'est une femme, à la longue chevelure dorée, (l'aventurier rêveur reconnaîtra Elaine), protégée d'une armure au blanc immaculé, qui ordonne l'assaut des troupes de la colombe. Les aventuriers remarquent avec intérêt qu'ils sont au point d'impact supposé entre les deux armées. Leur fuite serait vaine, vue l'étendue du champ de bataille. Tout personnage ne participant pas aux combats... sera alors traversé par les deux armées, sans aucune consistance, et verra alors ceux de ses compagnons qui ont décidé de se battre, perdre, eux aussi, leur consistance. Réciproquement, ceux qui interviennent verront leurs compagnons inactifs devenir diaphanes. Il est impossible pour un joueur déjà impliqué dans la bataille de revenir en arrière. Par contre, celui qui changerait d'avis, et déciderait de s'y engager, rejoindrait alors ses camarades. Sortir une arme ou se préparer au combat constitue un engagement. Dorénavant, ceux qui combattent font déjà partie du passé... Au centre de la mêlée, le cavalier noir et la jeune femme s'affrontent avec une violence incroyable. Elle semble sûre de sa victoire, bien que les adversaires paraissent de force égale. Autour d'eux, l'issue du combat semble tourner à l'avantage des chevaliers de la COLOMBE. De nombreux cadavres jonchent le sol. Soudain, avec une incroyable netteté, l'aventurier ayant fait LE rêve distingue le chant de mort d'un carreau d'arbalète qui vient traîtreusement traverser l'épaule de la belle et blonde guerrière. Grièvement blessée, le combat tourne rapidement à son désavantage : si aucun aventurier ne détourne le coup fatal, elle sera perdue, et la scène de la bataille disparaîtrait.

NOTE au MJ : Il faut avertir les joueurs qu'ils auront le temps de parer.

Dans le cas d'un succès, le temps semble s'immobiliser. Le ciel s'assombrit, le tonnerre éclate dans un éclair aveuglant qui embrase les lames entrecroisées. Lorsque les aventuriers recouvrent la vue, il ne reste plus trace des combattants. Le paysage semble légèrement différent. Les collines semblent un peu plus hautes et jeunes. La végétation paraît plus florissante et verte. Ils viennent de remonter le temps. Le paysage qu'ils peuvent admirer est plus jeune de 2000 ans. Néanmoins, toute blessure reçue lors des combats est bien réelle et restera à soigner. Ceux qui n'auront pas participé aux combats se retrouvent seuls au centre de la plaine : l'aventure est terminée pour eux!



ACTE 2

Les joueurs peuvent maintenant décider de se rendre :

— à l'emplacement de la ville qu'il viennent de quitter (future KRYNE)

— à la ville où ils ont signé leur contrat, actuelle « LAUTREUNBORN »

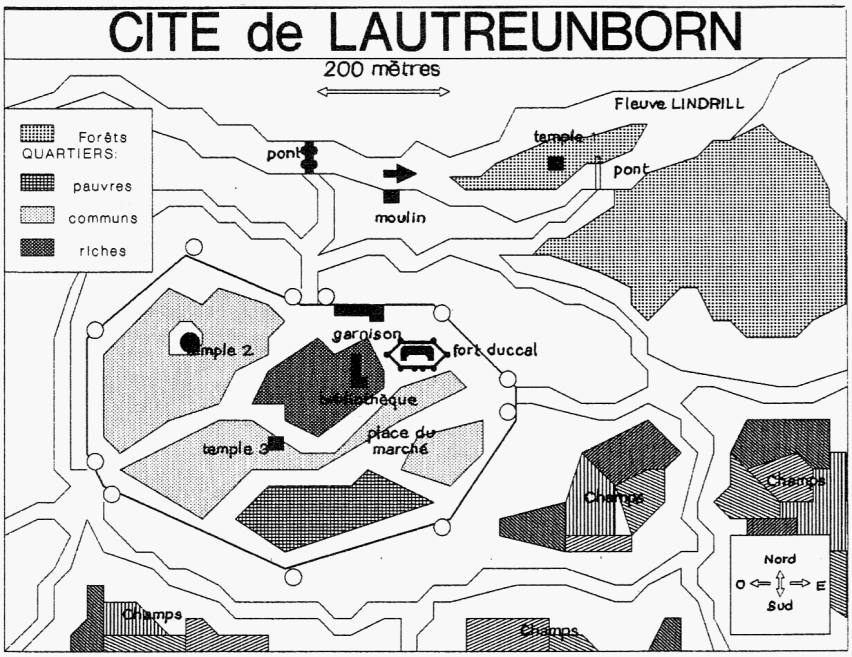
— au mausolée.

La cité de KRYNE n'existe pas encore. Pour l'instant la place est occupée par une forêt dense. Elle sera bâtie dans 500 ans.

LA VILLE de LAUTREUNBORN

SCENE I

Entourée par de grandes étendues cultivées, débordante d'activités, l'imposante cité fortifiée se dresse près d'un petit fleuve. A plusieurs centaines de mètres de la porte principale, s'élève une des trois tours de garde. Trois fantassins, équipés d'ar-



mures au style inconnu, observent avec attention les personnes entrant et sortant. Le groupe des aventuriers sera apostrophé par l'un d'eux. Il leur demandera de décliner leurs titres et qualités, ainsi que les raisons de leur présence. Il s'adressera à eux dans un langage dérivé du leur. La différence est semblable à celle qui existe entre notre français et le vieux français. Appliquer les régles suivantes :

AD&D : aucun changement.

RQ : il faut traiter cette langue comme une nouvelle au pourcentage égal à celui d'humain (« Own ») moins 15 %.

En ce qui concerne l'écrit, appliquer un malus de 10%.

MERP : s'ils maîtrisent le Westron avec un rang d'au moins 3 (« rank 3 »), ils connaîtront cette nouvelle langue au rang 2.

A moins que les joueurs ne provoquent les gardes par des propos incohérents ou irrévérencieux, ces derniers ne leur causeront aucun désagrément. Sinon, les aventuriers seront conduit devant le lieutenant, au poste principal, pour interrogatoire. Le résultat aboutira au MINIMUM à une amende. Le MJ doit savoir que la garde doit être respectée, et que tout abus, tel menace, propos injurieux... peut être TRES sévèrement puni. Mais ceci est laissé à son entière discrétion.

SCENE II

Dans la ville, les aventuriers seront à même de découvrir les faits suivants : Il existe bien une confrérie dont les membres répondent à la description qu'ils pourraient faire des cavaliers à l'emblème du dragon : l'ordre des chevaliers de DOL-AMROTH. On trouve ces hommes, intransigeants et à l'apparence taciturne, parlant peu et agissant vite, dans la forteresse de FLONCOURT. Elle se situe à environ quatre jours de cheval de LAUTREUNBORN (voir plan). Leurs principes et leur but sont mal connus des habitants. Ils seront décrits plus en détails dans la suite de la campagne. Se rendre à FLONCOURT n'apportera rien de nouveau aux aventuriers : l'ordre de DOL-AMROTH n'aura que faire du groupe de joueurs et refusera même de les recevoir. Par contre, ils ne trouveront aucune trace des chevaliers portant une colombe comme blason : le mystère reste entier. Quant au mausolée, tout le monde connait son existence mais personne ne sait qui l'a érigé, dans quel but, ni à quelle époque. De nombreuses légendes courent à son sujet. De chacune d'elle, on peut tirer un point commun : il est impossible d'y pénétrer. La mort paraît être la seule récompense que pourrait retirer toute personne assez folle pour tenter d'y pénétrer. Néanmoins connaissant les joueurs, qui n'auront d'autre hâte que de se jeter à corps perdu dans les ennuis, le MJ verra par la suite (voir « LE MAUSOLEE »), qu'il est possible d'y pénétrer (mais seulement d'y pénétrer...). De nombreuse personnes les enjoindront à aller voir le vénérable VIELGOR, bibliothécaire de la ville. Ce dernier, un homme affable et encore vert pour son âge, leur confirmera les information susdites. Si les aventuriers lui racontent leur histoire (la bataille, ou leur visite au mausolée...), il les écoutera avec attention et leur indiquera quelqu'un qui pourrait les renseigner plus avant. Il s'agit d'un prieur de ses amis, versé en histoire et vieilles légendes. VIELGOR leur remettra une lettre de recommandation. On peut trouver cet abbé dans l'abbaye de MORSAUFFE, à 2 jours de cheval de la cité. Ce lieu est réputé pour son art de la médecine, et surtout par son importante collection d'ouvrages anciens. Bien entendu, les joueurs doivent prendre l'initiative de rechercher ces informations : ils devront indiquer les méthodes utilisées.

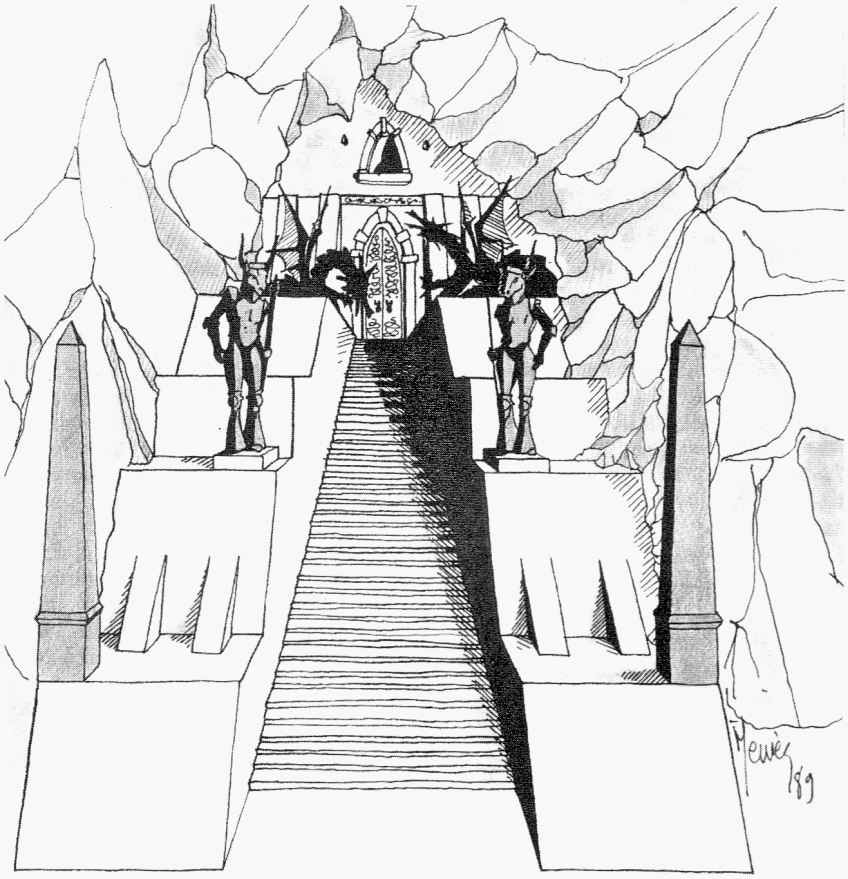
Pour AD&D, les joueurs ayant le plus participés à cette collecte se partageront 300 points d'expérience (XP) : chaque part sera fonction de l'ingéniosité et de la diplomatie de chacun. C'est le MJ qui est seul juge.

En ce qui concerne MERP, dans lequel ce système est déjà prévu, le MJ pourra allouer un total de 600 XP.

Enfin, pour RQ, convaincre, discuter, sont des compétences et leur utilisation pourra permettre un gain d'expérience.

LE MAUSOLÉE DE KHAND

Le mausolée existe depuis environ 450 années. Taillé à même la montagne, sa hauteur dépasse les 60 mètres. Ses abords sont désertiques et désertés. Aucune vie ne semble avoir élu domicile en ces lieux, mis à part les insectes que les aventuriers et leurs montures ont attiré. L'air y est chaud et pesant. De chaque côté du gigantesque escalier central, veillent de titanesques colosses de pierres. En haut, les énormes portes (plus de 8 mètres de haut), scellent l'entrée d'un monde hostile aux vivants. Porte A. Les deux gigantesques battants



sont fait d'airain, et ornés de deux têtes de dragon en onyx noir, situées à deux mètres du sol. Chacun d'eux repose sur 10 énormes gonds. Pour ouvrir un battant, mise à part la magie, le seul moyen parait de faire tirer chaque battant par les chevaux à l'aide de cordes attachées aux têtes de dragon. Pour fixer un ordre d'idée, trois chevaux puissants et en bonne santé auront à peu près 60 % de chances de réussir, quel que soit le système utilisé. C'est au MJ d'extrapoler suivant la situation. Ces portes ne font que protéger une autre entrée située 6 mètres plus haut, faite de granite noir d'un seul tenant. Cette nouvelle ouverture, plus humaine, est accessible par une série d'encoches, taillées à même le roc. Située plus en arrière dans la montagne, elle laisse à deux hommes la place de se tenir face à elle. Aucune serrure ou autre mécanisme n'est apparent.

NOTE au MJ : La dernière encoche se déclenche sous la pression d'une personne pesant plus de 65 Kg (143 lbs, matériel porté inclus), soit SIZ=11 pour RQ. Des endroits marqués d'une étoile, jaillissent 5 pieux d'acier.

AD&D 1d10+1 si le jet de protection contre pétrification est réussi, l'aventurier ne subit que la moitié des dégâts.

RQ 1d10+2 Celui qui a déclenché le piège reçoit le pieu en pleine poitrine. Si un autre personnage montait en même temps : s'il rate son jet sous POWx5 %, il est atteint au visage, sinon, s'il rate POWx3 %, il l'est à l'abdomen.

MERP +20 OB Utiliser la table des armes à 2 mains (type javeline).

Le pieu du bas est rouillé du fait des infiltrations d'eau : le MJ devra en tenir compte pour les guérisons et les risques d'infections.

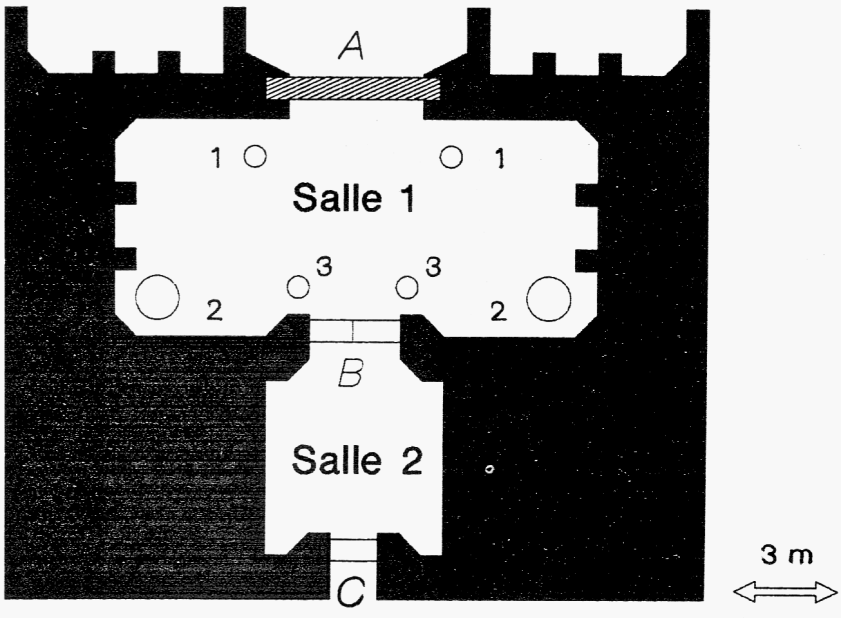
Le mécanisme d'ouverture de la porte de granite est le suivant : dans la maçonnerie, deux contre-poids reposent sur une colonne de sable fin. La destruction des deux caches de pierre (notées a et b sur le croquis) en libère l'écoulement. Sous l'action conjuguée des contre-poids, la porte s'élève. Briser un seul des deux caches n'est pas suffisant.

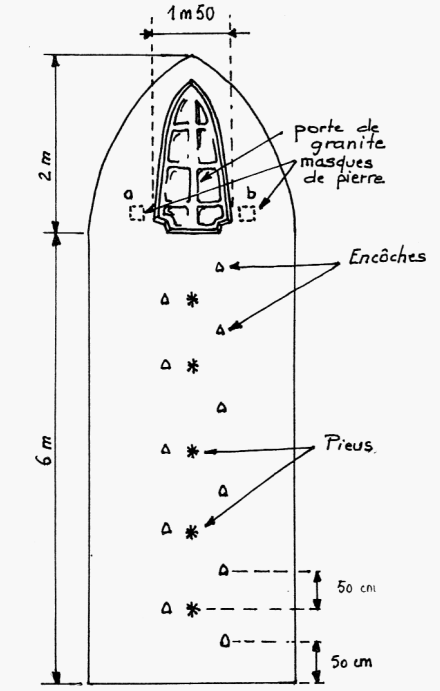
Expérience acquise : Pour AD&D, (le système MERP et RQ l'incluant déjà), il pourra être alloué 200 XP, suivant l'ingéniosité des personnages.

Salle 1 : la porte débouche sur une grande salle ayant un plafond de 5 mètres. Dans la pénombre, on distingue 6 statues. Elles sont identiques par paire. Les statues 1 représentent deux guerriers à la stature imposante, les mains jointes sur le pommeau d'un lourd espadon, dans l'attitude du bourreau attendant sa victime. Les statues 2 sont gigantesques : hautes de 4 mètres, elle représentent : pour AD&D, Hutijin (MMII, Duke Of Hell) ; pour RQ, un Jabberwock (Monsters 3rd édition) ; et

MAUSOLEE de KHAND

Plan de l'entrée





pour MERP, un Balrog. Enfin les statues 3 représentent deux jolies femmes nues.

NOTE au MJ : Le danger viendra des statues 3, qui attaqueront dès que l'un des membres du groupe voudra ouvrir la porte B. Si les joueurs s'imaginent que les autres statues vont s'animer, laissez les le croire, et même jouez le jeu !

Porte B : haute de 4 mètres, elle est en cœur de chêne, décorée de signes cabalistiques étranges, issus de rites innommables oubliés depuis des siècles. Elle est bardée de larges bandes de métal noir ; une énorme serrure en empêche l'ouverture.

NOTE au MJ : Elle est trop massive pour être enfoncée à coup d'épaule (gare aux bleus). La serrure n'offre aucune difficulté particulière à être crochetée.

Salle 2 : cette pièce, haute de 5 mètres, est décorée par de gigantesques fresques, en bas-relief. Elles représentent des scènes de la vie religieuse quotidienne, des combats, des créatures maléfiques et monstrueuses. Sur le mur de gauche en entrant, une plaque montre un humanoïde, emprisonné dans une cage de fer posée sur un piédestal de pierre (la cage ne possède pas de porte). Le sol est une mosaïque, complexe par son dessin, ne représentant rien de précis.

NOTE au MJ : Cette salle est piégée. Une pression de plus de 65 kg dans les zones 1 (cf schéma Salle 2), déclenche le tir de 3 arbalètes par zone. Un des carreaux est situé à 1m70, les deux autres à 1m40. L'utilisation du bouclier est possible selon les situations (au MJ de voir).
AD&D 1d6+4 Elles attaquent comme un monstre à 3 dés de coup (flèches).

RQ 2d6 +2 Pourcentage de réussite : 50 %. (flèches) Pas de « Dodge » possible.

MERP +20 OB Utiliser la table des armes de jet.

Une pression de plus de 65 kg dans la zone 3 déclenche le mécanisme 3 :

1 - Une cage cylindrique en métal tombe du plafond emprisonnant tout aventurier se trouvant dans cette zone. Pour RQ, les barreaux ont une résistance de 28, pour MERP, il s'agit d'une action extrêmement difficile (« extremely hard ») pour 2 hommes.

2 - Le sol, à l'intérieur de cette dernière, se soulève ; de la même façon le plafond s'abaisse. La vitesse de mouvement est de 2 cm/sec. Au bout de 100 secondes, les 2 blocs stoppent, laissant un espace vital d'1m de haut.

3 - Un mécanisme démasque les 2 arbalètes situées en 2. Elles font feu vers le centre de la cage (sic).

AD&D 1d6+4 Elles attaquent comme un monstre à 14 dés de coup (re-sic).

RQ 2d6 +2 Pourcentage de réussite : 90 %.

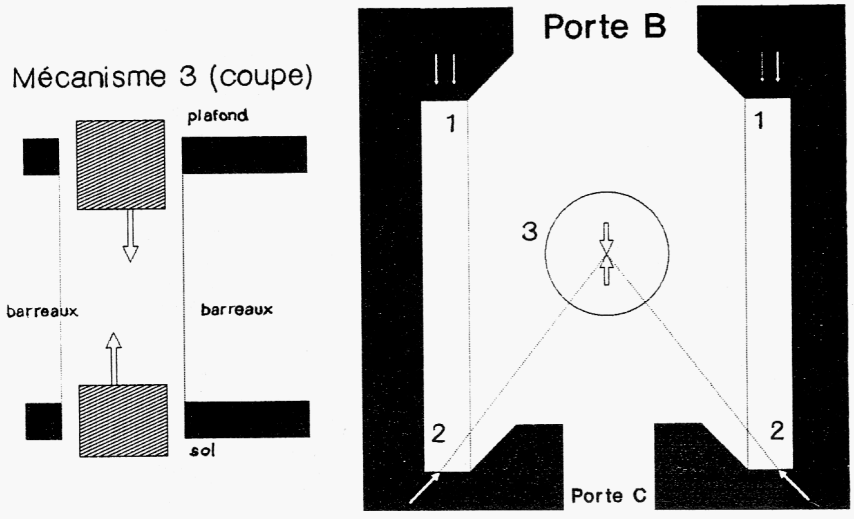
MERP Spécial La victime subit un critique C dans la table pour armes pointues.

Expérience, pour AD&D uniquement : 200 XP pour les désamorçages.

Porte C : cette porte, de 3 mètres de hauteur, en alliage noir, représente en relief la tête d'un dragon. Le travail du sculpteur est d'une finesse excessive, remarquable de précision. Seul un détail choque : ses orbites sont vides. Au fronton, une inscription est visible : « *Zagath cuivi sovrak sam sereg fion'n'lioslinn* ». Aucun mécanisme d'ouverture n'est apparent.

NOTE au MJ : L'inscription est écrite dans une ancienne langue, inconnue des aventuriers. Cette langue a aujourd'hui disparue et seules des recherches concernant un site de cette époque pourraient permettre de la traduire. Elle donne les indications nécessaires pour retrouver les yeux du dragon, seul et unique moyen d'ouvrir la porte (développé dans les numéros suivants). Le matériel qui la compose est réfractaire à tout type de magie. Elle résiste à toute attaque physique et mentale (par CROM !). Dans tous les cas, la suite du mausolée sera fournie dans une autre parution.

Salle 2



L'ABBAYE de MORSAUFFE

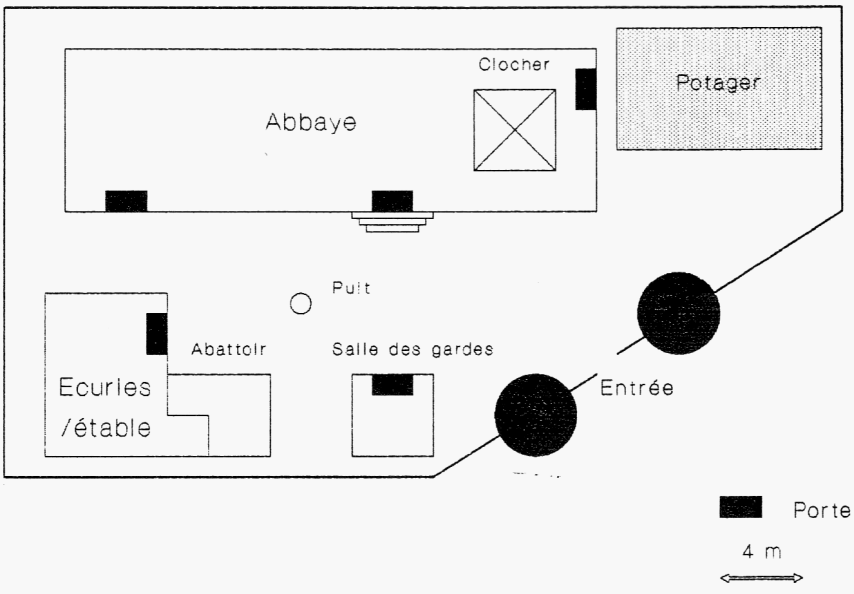
Elle est composée de trois bâtiments massifs, entourés d'une muraille austère, de 4 mètres de haut. Deux grandes tours de 6 mètres en gardent l'entrée. Les lourdes portes de bois sont grandes ouvertes, mais gardées par deux soldats (la garnison complète comprend 10 hommes). Le bâtiment principal est surmonté d'un clocher de 4 mètres. En son sein sont regroupés une quarantaine de moines. Les gardes arrêteront les aventuriers à l'entrée. Ils refuseront catégoriquement de les laisser entrer, et même d'écouter leurs explications. Ils argueront que l'abbaye est interdite. De plus, ils accuseront les personnages d'être des bandits de grand

chemin (« les brigands gambadent dans la nature hostile... »). Seule exception : une jolie aventurière se verra offrir l'hospitalité dans la salle de garde. Si les aventuriers sont patients et diplomates, après quelque temps, le prieur arrivera. D'un abord plus chaleureux, il s'enquerra du but de leur visite. Apprenant qu'ils viennent de la part de VIELGOR, il rabrouera les gardes et invitera les aventuriers à entrer.

NOTE au MJ : Les gardes devront être le plus antipathique possible, voire grossiers et insultants. Si un combat est sur le point d'éclater, ils appelleront leurs camarades à la rescousse. Cette extrémité devra être évitée. Le père Théofile (le prieur), devra, lui, contraster par sa jovialité et sa bonhomie. Il recevra les aventuriers avec courtoisie, et leur donnera l'hospitalité (bain, repas...). Il ne sera en mesure de fournir des renseignements qu'en ce qui concerne des éléments de la campagne. Plus particulièrement, il sera à même de les informer sur le mausolée, et tout ce qui touche de près ou de loin à la grande bataille (chevaliers du Dragon contre ceux de la Colombe). Après avoir consulté des ouvrages de la bibliothèque, ce qui lui aura pris une journée, et n'ayant rien trouvé de plus que ce que connaissent déjà les personnages, il leur annoncera qu'il va devoir utiliser des moyens spirituels pour acquérir de nouvelles données. Pour cela les aventuriers devront lui fournir un objet personnel. Le soir venu, il leur explique que cet objet va lui permettre de savoir le pourquoi de ce qu'ils ont vécu : durant la cérémonie ils devront écouter attentivement toutes ses paroles, car il sera incapable de les leur rappeler par la suite. En pleine transe, il prononce les paroles suivantes : *« Zagath cuivï sovrak sarn,... sereg,... fion'n'lioslinn,... Lautreunborn,... MENREDIS »*, puis dans un cri déchirant, s'écroule sur le sol. Avant de rendre son dernier soupir, il leur dira : *« Dépêchez vous,...le rocher de l'aigle,...allez y,...là se trouve,...la solution ».*

NOTE au MJ : S'ils appellent à l'aide, des moines arriveront rapidement sur les lieux. L'un d'eux, voyant que le père Théofile est décédé, va prévenir la garde. Auprès de ceux qui restent, les joueurs pourront apprendre où se trouve le rocher de l'aigle. Au bout d'une dizaine de minutes, les gardes arriveront. Ils accuseront immédiatement les aventuriers du meurtre du prieur. Ce sera au MJ de faire évoluer les attitudes des personnes présentes, en fonction des arguments des joueurs. Par contre, si les aventuriers décident de s'enfuir en catimini, un moine découvrira le corps et criera aux assassins. Il est rappelé que les portes de l'abbaye sont fermées la nuit, et que les gardes font des rondes. Au cours de la méditation du père Théofile, la pierre a ressentie la présence spirituelle du prieur. Désirant connaître ceux qui tentent de découvrir sa nature, elle force l'inconscient du prieur à donner une fausse information (le rocher de l'aigle). Puis, elle met fin aux jours du père Théophile en détruisant son esprit.

ABBAYE de MORSAUFFE



LAUTRENBORN

Située près des rives d'un fleuve tumultueux, le LINDRILL, elle fut construite sur les ruines de la forteresse de CORDAIL qui avait servi jadis à repousser les invasions des tribus du sud. Dans ses murs vivent deux mille personnes, gouvernées par l'impétueux duc de Cordail qui jouit du pouvoir absolu sur la cité et les terres avoisinantes. A 500 mètres de distance de chacune des trois entrées s'élève une tour de garde où veillent continuellement trois soldats. Dès la nuit tombée les lourdes portes de la ville sont refermées. Pour tout voyageur, sauf les gens très influents, elles resteront closes jusqu'au lendemain. Il est cependant possible de camper aux alentours afin de bénéficier de la surveillance de la cité. Une particularité de la ville est de tenir un marché chaque jour de l'année. La petite communauté révère trois dieux : le dieu de la tempête, plus les déesses de l'agriculture et de la lune. Le temple dédié à cette dernière est situé sur l'île au nord de la ville.

NOTE au MJ :

AD&D : Zeus, Demeter et Artemis (panthéon grecque)

MERP : Manwë, Yavanna, et Varda.

Les troupes ducales : 40 archers + 2 sergents + 1 lieutenant ; 30 hommes d'infanteries + 1 sergent + 1 Lieutenant ; 20 cavaliers milourds + 1 sergent + 1 Lieutenant, le tout commandé par un capitaine.

Impôts : Pour les paysans : 1 PC/an ; homme libre : 1 PA/an ; noble : 1 PO/an ; pour tout étranger entrant dans la ville : 5 PC pour une journée passée dans la cité (sauf dérogations spéciales).

Taxes : 1% sur les produits de première nécessité (2% pour les commerçants étrangers), et enfin 5% sur les produits de luxe (armes, armures, bijoux...).

On recense les activités suivantes : 1 armurerie, 2 forges, 8 auberges/tavernes, 1 fabrique de chandelles, 5 tailleurs, 3 potiers, 20 boutiques (divers), 1 menuiserie, 1 maçon, 1 moulin, 1 scribe, 4 boulangeries, 3 boucheries et 1 bijouterie/joaillerie.

Les MJ qui désireraient des éclaircissements ou des conseils sur cette campagne ou sur les systèmes de jeu AD&D, RQ et MERP, peuvent écrire au journal en précisant bien « à l'attention de Stephane et Robert ».

STATISTIQUES

NOMENCLATURE :

F : Force, C : Constitution, I : Intelligence, S : Sagesse, D : Dexterité, Ch : Charisme, T : Taille, P : Pouvoir, A : Apparence, Ag : Agilité, It : Intuition, Pr : Presence, Jd-Jg : Jambe droite/gauche, Abd : Abdomen, Poi : Poitrine, Bd-Bg : Bras droit/gauche, HD : Hit dice, FF : Fiend Folio, MM : Monster Manual.
Dans les localisations le 1er chiffre indique l'armure, le second les points de vie. Les valeurs données comprennent tous modificateurs.

THOREN (humain ; 38 ans) : Grand, dans les 1m80, brun à la barbe soigneusement coupée, c'est un homme alerte et sûr de lui qui attire la sympathie. Il ne recule pas devant un bon repas et une bonne rigolade, mais reste intransigeant pour tous ce qui concerne le travail et la sécurité du convoi.

Advanced D&D
F 15 C 18 I 13 S 13 D 13 Ch 14
Niv : 5 guerrier
PdV : 74
Lawful neutral
Cotte de maille + bouclier + hache de bataille + Arc composite

Runequest
F 15 C 18 T 16 I 15 P 13 D 13 A 14
PdV : 17
Jd-Jg : 6/6 Abd : 7/6 Poi : 7/8 Bd-Bg : 6/5 Tête : 7/6
Battleaxe A : 85% P : 50%
Bow A : 55%
Heater Shield P : 78%
FirstAid : 57 Listen : 70 Ride : 65
Scan : 60 Search : 50 Throw : 60
Track : 40

Middle Earth
F 95 Ag 70 C 98 I 73 It 67 Pr 68 A 70
Niv : 5 guerrier
Hits : 70
AT : Chain + Greaves + Helm Chain : +5
Edge : +87 Missile : +45 Ride : +50 Perception : +25 Track : +15
Battle axe + composite bow

BRIGANDS (humains)

Advanced D&D
F 13 C 13 I 11 S 10 D 11 Ch 10
Niv : 3 guerrier
PdV : 16
Neutral
Cuir renforcé (CA 7) + Epée longue + Dague

RuneQuest
F 13 C 11 T 13 I 13 P 10 D 11 A 10
PdV : 12
Jd-Jg : 3/4 Abd : 3/4 Poi : 3/5 Bd-Bg : 3/3 Tête : 1/4
BroadSword A : 65% P : 60%
Dague A : 43%

Listen : 45 Ride : 65 Search : 45
Track : 25

Middle Earth
Niv : 3 guerrier
Hits : 45
AT : Rigid leather
Rigid leather : +2
1H-Edge : +54 Ride : +45 Perception : +15 Track : +5
Broadsword + Dagger

GARDES du CONVOI et de l'abbaye de MORSAUFFE

Advanced D&D
F 13 C 13 I 11 S 10 D 14 Ch 10
Niv : 2 guerrier
PdV : 11 ; Neutral ; Cotte de maille (CA 5)+hallebarde+Dague ; 1 RuneQuestF : 13 C : 13 T : 13 I : 13 P : 10 D : 14 A : 10 ; PdV : 13
Jd-Jg : 2/5 Abd : 7/5 Poi : 7/6 Bd-Bg : 7/4Tête : 6/5
Hallebarde A : 50% P : 50%
Dague A : 30%
Listen : 30 Ride : 50

Middle Earth
Niv : 2 guerrier
Hits : 40
AT : Chain + Arm greaves + Helm Chain : +0 Dagger : +25 Hallebard : +40 Ride : +30 Perception : +5
Hallebard + Dagger

SQUELETTES

Advanced D&D
CA : 7
HD : 1
PdV : 5
1 att/MR
Dégâts : 1-6
Neutral
voir MM1

RuneQuest
F 11 T 13 D 11
Jd-Jg : 6/1 Abd : 6/1 Poi : 6/1 Bd-Bg : 6/1 Tête : 6/1
BroadSword A : 55% P : 55%
Dodge : 55

Middle Earth
Niv : 5
Hits : 55
AT : Chain + Helm + Greaves
M&M : +10 1H-Edge : +65
Broadsword
Criticals : Large
les attaques portées par des armes tranchantes font demi dommages. Ils ont le même effet sur ceux qui les regardent, que les balrogs mais au niveau 2. Chaque personnage se trouvant dans le voisinage immédiat d'un squelette subit un froid intense équivalent à une attaque par une boule de glace mais à -20, et avec au maximum un critique A.

CARIATIDES : Ces statues de pierre, deviennent de chair et de sang lorsque quelqu'un passe la porte qu'elles gardent (porte B du MAUSOLEE). Leur arme n'apparait qu'une fois la statue devenue femme ; jusqu'alors elle reste quasiment invisible.

Advanced D&D
CA : 5
HD : 6
PdV : 33
1 att/MR
Dégêts : 2-8
Neutral
Spécial : tous les jets de protection à +4
Chaque arme dont le coup a porté a 25% de chances (non cumulatif) de se briser (-5% par +1 d'une arme magique) ; voir FF pour description uniquement.

RuneQuest
F 11 C 14 T 14 I - P 19 D 14 A 14
PdV : 14
Jd-Jg : 7/5 Abd : 7/5 Poi : 7/6 Bd-Bg : 7/4 Tête : 7/5
Scimitar A : 85% P : 80%
L'AP de toute arme dont l'attaque a portée se verra diminuée de la différence entre les dommages causés'et son AP (si les dégâts sont supérieurs à cette dernière). Plus un coup est violent plus l'arme sera abîmée.

Middle Earth
Niv : 10
Hits : 40
AT : Plate + Helm + Greaves
DB : +5
Criticals : normal
1H-Edge : +85
Scimitar
A chaque coup portant l'arme doit réussir son pourcentage contre un niveau de 5, ou être brisée
Pour les bonus dus aux armes spéciales : voir les Nazguls

LE LAPIN :

Advanced D&D
CA : -10 (court très vite)
HD : 1 (pas trés gros)
PdV : 2
1 att/MR
Dégêts : dommages!

RuneQuest
PdV : 2 ; Pas de localisations (splatch!)
AP : 0
Dodge : 180% Jump : 100% Listen : 90%

Middle Earth
Niv : 1
Hits : 5
AT : None
DB : +100
Criticals : tiny creatures

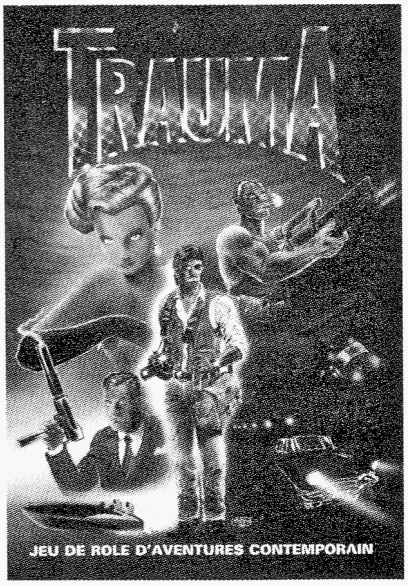
BON COURAGE...

Stéphane Lebrument
Robert Vigreux

Incarnez un reporter, un médecin, un pilote... pour traquer l'aventure aux quatre coins du monde.

Un suivi exceptionnel dans nos pages : scénarios et aides de jeu tous les deux mois.

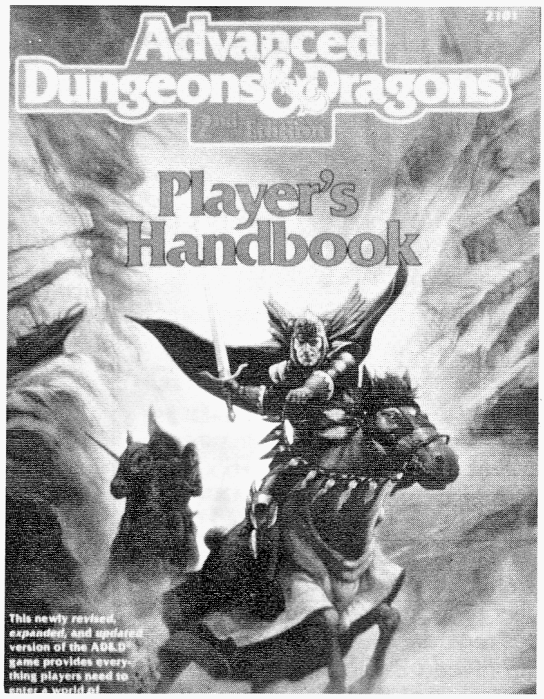
Vente en magasins spécialisés ou par correspondance, voir ci-dessous.



Bon de commande à retourner à WELCOME MULTIMEDIA, CHRONIQUES D'OUTRE MONDE, B.P. 70, 93505 PANTIN CEDEX.
149 F l'unité + 20 F de port pour la France
149 F l'unité + 26 F de port pour l'étranger

Je commande _____ exemplaire(s) de TRAUMA,
soit _____ F.
NOM _____ PRENOM _____
ADRESSE _____
VILLE _____ CODE POSTAL _____
Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ou postal.

Chronique d'un jeu



ADVANCED DONGEONS AND DRAGONS - 2ND ÉDITION

PLAYER'S HANDBOOK

Version anglaise. Prix : 200 FF env.

D&D a depuis longtemps subi une cure de rajeunissement, mais AD&D, son petit frère, s'était simplement contenté d'un lifting (les nouvelles couvertures de ces dernières années), et de quelques greffes (Oriental Adventures, Unearthed Arcana, Survival Guides...). Il était donc grand temps d'offrir aux joueurs une nouvelle mouture du jeu originel pour relancer la machine, qui commençait à s'essouffler face à la foule des nouveaux JdR. AD&D a toujours souffert de l'imprécision de ses règles, qui tournait parfois à l'incohérence. Cette nouvelle édition a pour ambition de clarifier, voire totalement réécrire, toutes ces règles floues qui furent la cause d'heures de palabres entre MJ et joueurs. Des ajouts (en grande quantité!) viennent réparer les oublis de l'ancienne version poussant chaque groupe de joueurs à appliquer ses propres règles (concernant la noyade ou les capacités d'escalade des non voleurs, par exemple).

PREMIER APERÇU

Le nouveau « Player's » est beau. On se souvient de la couverture hideuse, des illustrations bâclées, du plan inexistant, de la mise en page anarchique de l'ancien. Ici, tout est fait pour ravir l'œil. Le texte sur trois colonnes est mis en valeur par des titres bleus, ou par une trame marquant les règles optionnelles. En haut de chacune des page d'un chapitre des éccones permettent de se repérer. De nombreuses illustrations d'honnête facture (certaines sont tirées d'anciennes publications de TSR) viennent égayer les pages, parfois même avec à propos. Une dizaine de dessins en couleur (pleine page) suffisent à convaincre, avant même d'entamer la lecture des règles, que l'on a fait un bon achat. Ces règles comprennent de multiples exemples clairs et bien conçus et, enfin, l'ouvrage est débarrassé du terrible style ampoulé de Gary Gygax. Merci.

Feuilletons ensemble les 250 pages (soit le double de l'ancienne version) de ce manuel.

CE QUI A DISPARU

Le nouvel AD&D se veut moins brouillon et plus épique. Les auteurs sont de fervents partisans du stéréotype 'bons PC contre méchants NPC', et qui pourrait les en blâmer? Aussi, la classe de l'assassin est elle supprimée, ainsi que le PC demi-orc. Fini les clercs-voleurs. Toujours dans les classes : le moine retourne à son monastère et le barde, le druide et l'illusionniste subissent d'étranges métamorphoses (voir : Ce qui a changé).

Si la notion d'antagonisme nains/elfes existe toujours, il n'est plus question de l'horrible 'table des préférences raciales'.

Disparition également des psioniques, qui de toute façon n'avait rien à faire dans un JdR d'heroic-fantasy (et n'étaient pas jouables).

Des sorts ont été effacés des spellbooks. Entre autre : Push(!), Write, Spiritwrack, Cacodemon, Exorcise (pour les clercs)... ainsi que certains autres qui faisaient double emploi après application des nouvelles règles : Paralyse (avec Hold Person), Alter Reality (avec Limited Wish)...

CE QUI EST APPARU

AD&D a beau être le plus vieux JdR, il ne s'était pas donné la peine de définir de façon acceptable ce qu'était ce type de jeu. Cet oubli est maintenant réparé. On a même droit à quelques petits essais sur l'interprétation des caractéristiques numériques ou la signification des alignements et leur influence sur le jeu. Dans le domaine du discours, 12 pages sont consacrées à la description de l'équipement et de nombreuses questions sont abordées : le poids des armures magiques ; combien de rounds passe-t-on à enfiler/enlever une armure ; à quoi ressemble un Khopesh ou une Guisarme-voulge...

Les illusions sont, elles-aussi, étudiées de près et 3 pages entières leur sont consacrées. De manière générale, les sujets sont étoffés et la plupart des points obscurs élucidés.

L'ajout des 'non-weapon proficiencies', directement extraites de l'Unearthed Arcana, fera probablement beaucoup parler de lui. C'est une transgression de ce qui a jusqu'à présent fait la particularité de Donjon : le strict cloisonnement des clas-

ses, chacun a impérativement besoin des autres. Un système de talents ('skills' du Basic Role Playing ou de Runequest) ne serait pas compatibles avec AD&D, du moins sans tout modifier radicalement. On se retrouve alors avec une foule de 'proficiencies' (de 'pêcher' à 'lire sur les lèvres' en passant par 'jongler'ou 'se déguiser') ayant chacune sa règle plus ou moins complexe. Ces compétences permettent de pourvoir vos personnages d'un peu plus que leurs « fonctions » de base et souvent comblent les trous des règles originelles. L'ensemble est bien conçu : chaque classe a accès à une famille de compétences relativement exhaustive pour les domaines considérés. On aurait bien sûr préféré un système d'apprentissage avec coût variable selon la classe (comme dans J.R.T.M.) qui offre une plus grande flexibilité... mais bon. C'est déjà pas mal.

Quant aux sorts, on retrouve la majeure partie des listes de l'UA bien que certains aient été omis, avec ou sans raison : 'run', 'precipitation', 'preserve', 'ultravision'. On remarque aussi quelques nouveautés : 'Chill touch', 'Detect undead', 'Free action' (enfin officiel!). Les'cantrips' (sorts de niveau zéro pour magiciens débutants) sont regroupés, sous cette unique appellation, comme un sort du premier niveau.

CE QUI A CHANGÉ

C'est bien sûr la partie la plus importante car, même s'il s'agit de la seconde édition, c'est toujours d'AD&D qu'il s'agit et on ne pouvait pas simplement tout recréer. Mais je ne saurais que trop vous conseiller de relire attentivement TOUTES les règles car de multiples changements mineurs peuvent vous échapper à la première lecture. Rien que pour le chapitre des races, on apprend, entre autre, que les objets magiques, lorsqu'ils sont utilisés par des nains (et pour certains par des gnomes) ont 20% de chance de ne pas fonctionner... et que cela concerne aussi les objets maudits (cursed)! De quoi faire réfléchir avant de choisir sa race. Les modifications sur les classes autorisent désormais les hobbits clercs.

Les nouvelles classes sont divisées en quatre catégories :

— Warrior : comprenant Fighter, Ranger et Paladin.

— Wizard : Mage et huit sous-classes, correspondant chacune à un collège (ou type) de magie (Illusionniste, Devin, Nécromancien, etc).

— Priest : Cleric, Druid et des règles pour créer d'autres sous-classes en fonction des sphères d'influence (voir ci-après).

— Rogue : regroupant Thief et Bard.

Désormais les paladins montent de niveau à la même vitesse que les rangers. Les bonus que ces derniers reçoivent au talent 'tracking' donnent plus d'importance qu'auparavent à leur image « d'hommes des bois ». Le Paladin, lui, a perdu son 'Protection From Evil'. Gasp!

La Magie est maintenant divisée en huit collèges (les types qui ne servaient à rien dans l'ancienne version) avec quelques révisions et l'ajout de sorts pour les Nécromanciens (qui en auraient eu bien peu sinon). Le Mage peut utiliser des sorts de tous les collèges. Les « spécialistes » obtiennent des bonus dans leur domaine de prédilection mais se voient interdire les sorts du ou des collèges opposés. Pas de 'Fireball' pour les Illusionnistes et pas de 'Familier' pour les Devins. Reprenez vous-y à plusieurs fois pour les sorts. Même s'ils ont conservé les mêmes noms, il y a tellement de modifications (de niveau, de puissance, d'effet...) que vous aurez des chances de ne pas les reconnaéctre. Les portées sont désormais en yards et s'en est fini de la table de trois de ces satanés 'feet' (les mètres dans la troisième édition?). Pour les sorts comprenant une portée, le magicien doit VOIR l'endroit où il le lance ET il doit exister un chemin physique par lequel l'énergie magique peut passer... Les sorts de 'ténèbres' et les 'murs', ou même une simple illusion, en prennent une toute autre valeur. Quelques corrections sont les bien venues : par exemple, il y a enfin un jet de protection contre 'Slow', mais d'autres sont suspectes ou oubliées ('Know alignement' est accessible aux magiciens ; Proctection From Evil 10'r est 3e niveau de magicien, mais toujours 4ème de prêtre). Il faut voir à l'usage.

Pour la magie divine, les sorts sont répartis en sphères d'influence (soin, combat, protection, plantes...) et un prêtre ne peut utiliser les sorts supérieurs au niveau trois dans une sphère que sa divinité ne contrôle pas. Chaque divinité accorde également des pouvoirs complémentaires en imposant bien sûr des contraintes. L'idée des clercs sans armes tranchantes est toujours présente, mais un prêtre d'un Dieu de la guerre peut se voir obligé d'utiliser une épée au combat.

Pour ce qui est du Barde, on va enfin pouvoir voir sur les tables des feuilles de perso non trafiquées (qui a vraiment monté son humain à deux classes... hein?). Toujours réservée aux humains (pourquoi?) cette classe offre la possibilité de posséder des capacités de voleur et de lancer des sorts de magicien à moindre coût (même table d'expérience que le voleur). De plus, le barde influence les réactions des NPC et connait plein de légendes. A essayer.

Gros changements également dans le domaine du combat. On meurt à 0hp et une blessure de 50 hp peut tuer sur le coup. Les chances de toucher un adversaire sont déterminées par le THAC0 (To Hit Armor Class 0) auquel on ajoute l'AC de la cible. Ce procédé employé depuis des années dans les modules de TSR simplifie la vie mais rend les AC très basses plus difficiles à toucher (à cause des six 20 qui se succédent sur les tables de combat). Des règles optionnelles très complètes sur l'initiative sont fournies et méritent franchement d'être appliquées (si vous n'avez jamais utilisé les 'speed factors') ainsi que celles des bonus/malus d'un type d'arme contre un type d'armure. Heureusement, elles ont été grandement simplifiées. Le système de combat à mains nues est, lui, toujours aussi farfelu. Par exemple, un guerrier luttant en Plate Mail a 7 chances sur 10 par round de réussir une prise alors qu'un autre sans armure n'a qu'une chance sur quatre! On peut maintenant faire beaucoup plus de choses en un round, mais toujours une seule attaque, à moins d'être un Warrior de haut niveau ou d'attaquer avec plusieurs armes. La résistance à la magie n'est plus fonction du niveau du jeteur de sorts. Le poison reste efficace pendant plusieurs heures dans le corps d'un mort (donc il est toujours empoisonné si on le ressuscite). Etc.

Autre énorme changement, l'expérience n'est plus simplement attribuée pour des cadavres fumants et des pièces rutilantes. Un magicien en gagne en jetant des sorts, un guerrier en combattant... et le groupe en atteignant les buts fixés dans les scénarios. C'est peut-être le glas des 'mégadonjons' de 20 niveaux qui sonne. Versons une larme nostalgique.

EN CONCLUSION

La révision d'AD&D était nécessaire et le travail fourni par l'équipe de TSR est gigantesque. Bien sûr, on attend avec impatience le DMG, prévu en Juin, pour voir ce qu'il adviendra de ce système. Mais d'ores et déjà on peut affirmer que la seconde édition a de beaux jours devant elle. Déjà TSR annonce la parution de plusieurs volumes : Monstrous Compendium, Complete Fighter Manuel, Complete Thief, etc... pour faire déborder votre bibliothèque et vider votre portefeuille.

Chronique d'un autre jeu

Essayez une petite partie pour vous faire une idée, même si vous faites partie des nombreux blasés qui pensent qu'AD&D n'est plus un jeu pour eux. Mais attention. L'essayer, c'est l'adopter.

Thierry Braque

SPACE 1889 - GDW

Version anglaise. Prix : 250 FF env.

Si Hugo m'était conté...

Bien ancré dans le domaine de la science fiction avec des produits comme Twilight 2000, 2300 AD, ou TRAVELLER, GDW persiste et signe un nouveau chef d'œuvre d'« anticipation historique » avec Space 1889. Dans l'ambiance du XIX^{e} siècle, enrichi des idées les plus florissantes des grands auteurs tels Verne et Wells, Space 1889 est un véritable havre de paix au milieu de la vague d'Héroic-Fantasy qui déferle sur le monde des jeux de rôle.

LE THÈME

GDW nous prouve avec Space 1889 qu'il est inutile d'aller chercher des idées exubérantes pour réaliser un grand jeu. Il suffit tout simplement de regrouper les meilleures idées de la littérature en un monde cohérent. Le résultat est de grande qualité. Ici, point de magie - tout est scientifique - et à travers le livret, on suit pas à pas l'évolution de ce domaine. C'est en 1868 que cette fiction diverge de notre réalité : à la suite d'études sur l'Ether (le vide spatial) Thomas Edison met au point le premier vaisseau spatial, Etheral pour garder le terme consacré dans notre fiction. Celui-ci prend l'allure d'une grande nef qui n'est pas sans rappeler les vaisseaux maritimes. A partir de ce point, l'évolution devient permanente : l'Angleterre Victorienne de la belle époque, avide de nouvelles conquêtes, développe un ambitieux programme spatial qui porte ses fruits. Vingt ans plus tard, les hommes visitent couramment les planètes et satellites du voisinage immédiat de la Terre. La Lune n'est pas le petit univers stérile que l'on croyait. Sa vie souterraine est même pour le moins agitée. Mars, quant à elle, est encore plus peuplée : il n'existe pas moins de trois races différentes de martiens, plus ou moins civilisés, groupés en minuscules cités états. A leur arrivée, les européens, découvrent une civilisation en plein déclin et n'ont aucun mal à installer des colonies. D'autant plus que la planéte regorge de richesses : d'une variété de bois qui défie les lois de la gravité à des gemmes et minéraux des plus divers. Quant à Vénus, c'est une planète tropicale à l'atmosphère violente, et son développement en est au stade de notre plus reculée préhistoire. Sa colonisation reste, en 1889, à peine ébauchée, ne serait-ce qu'en raison de son étrange (et violent) climat, de sa végétation particulièrement dense,et surtout des terribles hommes lézards qui la peuplent.

LA PRÉSENTATION

Le jeu se présente sous forme d'un livret de plus de 200 pages à couverture cartonnée très épaisse. Le maéctre de jeu comme le joueur y trouveront tout le matériel nécessaire pour pénétrer dans le monde fascinant de la « Science Fiction Victorienne ». Pour jouer à Space 1889, il faudra vous n'aurez besoin que de dés à 6 faces, tradition Wargame oblige... Dans le livret, à part la description des mondes déjà explorés, le joueur trouvera un système de règles complet. Une dizaine de pages cartonnées, en fin d'ouvrage, récapitulent tous les tableaux nécessaires à la bonne gestion du jeu.

Un PJ de Space 1889 se définit par six caractéristiques principales : la Force, l'Agilité, l'Endurance, l'Intellect, le Charisme et le Niveau Social. Signalons que trois méthodes sont proposées pour le tirage de personnage. Elles reprennent les techniques les plus courantes jusqu'à présent dans le domaine : partage de 21 points ; jet de 6 dés ; répartition de 6 valeurs différentes... Un petit regret, hélas : il subsiste quelques erreurs typographiques, notamment dans l'exemple de tirage de personnage, ce qui crée parfois une certaine confusion. Le choix des caractéristiques va ensuite influer sur les niveaux des compétences secondaires. Par exemple : la Force va influer sur la compétence Jet. Le joueur choisit ensuite une ou plusieurs carrières correspondant à l'activité sociale de son personnage. Ainsi, votre personnage aura peut-être une vocation militaire, sociale, marchande, scientifique, ou exotique voire criminelle. Les caractéristiques principales influent également sur les compétences scientifiques du personnage (niveau de compréhension d'un domaine scientifique). L'évolution des personnages se fait par un système de points d'expérience. Voilà tout, d'une manière un peu simplifiée, pour le tirage d'un personnage. Un avantage se dégage immédiatement : le tirage de perso n'a rien de rébarbatif et se fait en un temps record. Reste à savoir si cette « simplification » ne nuit pas au déroulement logique du jeu.

Que les personnes qui ne connaissent pas la période Victorienne se rassurent : tous les détails importants leur sont fournis. Vous deviendrez incollable sur le sujet! De la réalité à la fiction, tout le contexte politique, économique et social anglais de l'époque est passé au crible. Les descriptions technologiques vont par exemple de l'objet de tous les jours à la dernière arme en vogue sur Mars, en passant par les différents moyens de transport. Si vous avez lu cet article jusqu'ici - celui qui dit que non est un sale menteur! - et que vous ne vous êtes pas encore précipité sur

le jeu, je ne vois que deux solutions (ou alors vous êtes à sec...) : soit l'univers de Verne, Wells ou Doyle (sans oublier ce cher Jack l'éventreur) vous a profondément ennuyé pendant votre jeunesse, soit... vous ne lisez pas l'anglais. Dans le premier cas, essayer de voir si, le temps passant, vous ne découvririez pas quelques plaisirs à vous replonger dans cet univers. Sinon, il ne vous reste qu'à apprendre l'anglais, ou prier très fort pour la venue d'une traduction.

Space 1889 est un jeu qui, bien qu'imparfait, n'en demeure pas moins un des plus intéressants du domaine. De nombreuses extensions sont prévues par GDW : deux Wargames pour les simulations de combats aériens, une extension sur les vaisseaux interplanétaires (CLOUDSHIP AND GUNBOATS) et trois livrets de scénarios, l'un d'eux en comportant cinq petits. Alors un conseil, Milord, il n'y a plus une seconde à perdre : sus aux étoiles !

N. Cetkovic

SCÉNAR HawkmooN

VOIR L'AMAREKH ET MOURIR

Ce scénario s'adresse à un groupe de 4 à 6 personnages, débutants de préférence. Plus qu'un scénario prêt à jouer, il constitue une excellente introduction à une campagne en Amarekh.

Résumé du module pour le maître : les joueurs se trouvent transportés par inadvertance, en Amarekh. Là, ils rencontrent des vachers à qui ils offrent généreusement leur aide pour affronter des voleurs.

LA TRAQUE :

Les joueurs sont poursuivis par une unité de chasse Granbretonne. Un noble Granbreton a décidé que les têtes des joueurs seraient du plus bel effet dans sa salle à manger. C'est pour cette raison qu'il les traque sportivement, avec seulement 200 guerriers de l'ordre du Lapin (unité spécialisée dans la chasse aux créatures exotiques).

Les joueurs se sont bien défendus, et ont réussi à tuer le chasseur. Les Lapins cherchent à tuer les joueurs car s'ils se présentent devant les autorités Granbretonnes sans les restes des criminels qui ont tué un noble Granbreton se livrant à son passe-temps favori, ils seront exécutés sur le champ.

Après une longue poursuite, les joueurs ont fini par être cernés dans les montagnes. Ils vont trouver l'entrée d'une petite grotte et s'y aventurer afin d'échapper à leurs poursuivants. La nuit commence à tomber lorsque les joueurs trouvent l'entrée de la grotte.

LA GROTTE :

Elle pénètre profondément dans la montagne. Il n'y a pas besoin de lumière artificielle car une sorte de mousse diffuse une lueur bleuâtre. Au bout de 200 mètres de couloir rocheux, les joueurs sont arrêtés par une sorte de barrière transparente. Celui qui avance en premier heurte la barrière. Il ne prend aucun point de dégâts.

C'est une pellicule de plastique qui barre le chemin. Elle est légèrement tendue. Au même moment, les joueurs entendent des cris en provenance de l'extérieur. Les Granbretons se rapprochent de l'entrée de la grotte !

La seule manière de passer est de donner un coup d'épée dans la pellicule de matière transparente. Elle résiste aux premiers coups, puis finit par se percer. Un violent courant d'air froid surgit alors par l'ouverture. Les joueurs vont avoir du mal à respirer. Tous les aventuriers ratant un jet sous CONx5 vont s'évanouir. Une petite claque ou un peu d'eau suffira à les réveiller.

REMARQUE POUR LE MJ : la grotte était remplie d'un gaz inerte

qui facilitait la préservation des machines. La pellicule transparente empêchait le gaz de s'échapper. Les problèmes respiratoires des joueurs sont provoqués par un manque momentané d'oxygène.

Dès que tous les joueurs seront remis de leurs émotions, ils entendront de nouveaux cris. Leurs poursuivants ont trouvé l'entrée de la grotte. Si les joueurs font la bêtise de vouloir combattre les Lapins, ceux-ci utiliseront leurs lance-feux.

LES MACHINES DE LA GROTTE :

Après une centaine de mètres, le couloir rocheux débouche dans une gigantesque caverne, occupée par de nombreuses machines. Elles ne sont pas en fonctionnement, mais dès que les joueurs entrent dans la salle, une lumière apparaît de nulle part. Ces machines ne ressemblent en rien à ce que les joueurs ont déjà pu voir (même si ce sont des experts en Connaissance de la Mécanique ou en Connaissance du Monde Ancien).

LA LUMIÈRE DANS LE FOND DE LA GROTTE :

L'un des joueurs va remarquer une clarté, qui ressemble à la lumière du jour. Lorsque les autres s'approcheront, ils vont devoir passer à coté d'une grosse machine peinte en vert. Celle-ci émet alors des bruits bizarres. En fait, c'est un système de climatisation qui se remet en marche pour refroidir l'air.

La clarté provient d'un globe lumineux en verre. Si un joueur touche le globe, des images de lieux vont apparaître. A chaque pression, une image différente apparait. Ces images représentent des cités gigantesques, des plages de sable fin, des îles paradisiaques, des gouffres de ténèbres, etc.

LES GRANBRETONS :

Le temps que les joueurs s'approchent du globe et l'examinent, les Granbretons auront trouvé l'entrée de la grotte. Alors que les joueurs s'intéressent au globe, dix Lapins équipés de lance-feux entrent dans la salle des machines. Ils aperçoivent les joueurs et leur tirent dessus. Ils

touchent une des machines qui explose avec fracas. Les images du globe se mettent à défiler à toute vitesse et les joueurs sont soudain entourés par une lueur verte. Toutes les machines de la grotte explosent. Un gros débris métallique fonce vers le groupe, puis rebondit en touchant la lueur verte.

LE VOYAGE :

Les joueurs voient une série d'images incroyables défiler devant leurs yeux. Si le MJ désire faire peur à ses personnages, il peut leur raconter individuellement n'importe quel délire sur ce qu'ils voient. Il les rassemblera deux minutes plus tard pour leur annoncer qu'ils reprennent connaissance dans un bois.

L'AMAREKH :

Le soleil est haut dans le ciel (grâce au décalage horaire), la forêt est tranquille, et les petits oiseaux (mutants) chantent dans les arbres. Les arbres sont très beaux, mais ne correspondent pas à ceux que les joueurs connaissent. De plus, la température ne correspond pas à la saison. Si l'un des joueurs connait bien les animaux, il va s'apercevoir que les petits animaux qui peuplent la forêt sont différents de ceux qu'il a déjà rencontré. S'il réussit un jet critique sous sa Connaissance du Monde Ancien, il va reconnaître des animaux qui vivaient en Amarekh avant le Tragique Millénaire.

LA HORDE DE LOUPS :

Dans une petite clairière, les joueurs vont apercevoir une horde de loups, les examinant un moment avant de disparaître sous le couvert des arbres. Les loups sont juste là pour faire peur aux joueurs et pour les pousser à passer la nuit dans le campement des vachers. Si les joueurs font vraiment les idiots, vous pouvez faire un petit combat, mais les loups s'enfuiront à la première blessure de l'un des leurs. Les caractéristiques des loups sont à la page 9 du Livre du Maître.

LE COMBAT CONTRE UN CHIEN SAUVAGE :

Un chien mutant va brutalement surgir devant les joueurs et les menacer en aboyant violemment. C'est une mère qui protège sa progéniture (les chiens géants s'attaquent rarement à l'homme).

Le chien va attaquer rapidement, même si les joueurs reculent prudemment. C'est un ennemi redoutable, malgré ses blessures (elle a combattu des chasseurs qui voulaient s'emparer de ses chiots).

CHIEN MUTANT SAUVAGE :

FOR : 11 CON : 19 TAI : 18 DEX : 10 INT : 5 POU : 7 Pv/BM : 11/13.

Eviter : 41 %.

Pister : 86 %.

Morsure : (Attaque 50 %, Dommage 2D8).

Peau Epaisse : 1 point d'armure.

Après le combat, trois chiots vont apparaître et venir pleurer auprès du cadavre de leur mère. Ils sont trop jeunes pour représenter un danger quelconque. Les joueurs ont le choix entre les tuer ou les adopter. S'ils partent sans s'occuper des chiots, ceux-ci vont les suivre en gémissant.

Si quelqu'un examine les environs, il va trouver le corps d'un chien mâle couvert de flèches. Il a été tué environ deux jours plus tôt. Les flèches sont en bois très rigide avec une pointe en fer.

LA RENCONTRE AVEC LES VACHERS :

Au bout d'une heure de trajet, les joueurs sortent de la forêt et peuvent contempler un curieux spectacle : un chariot est arrêté au bord de la forêt. Deux rennes mutants lui sont attelés et broutent l'herbe d'un air plutôt satisfait. Un homme vêtu d'habits de cuir violets (c'est du cuir de vache) est en train de tabasser un petit homme qui appelle à l'aide. Deux autres hommes admirent la scène. Ils sont montés sur deux chiens mutants. Un autre chien regarde la scène avec ennui. Les chiens ont tous trois des selles sur le dos.

Ti'Lhor : Chef vacher.

FOR : 14 CON : 15 TAI : 13 DEX : 14 INT : 09 POU : 13 CHA : 16 PdV/BM : 16/08.

Aiguillon de vacher (Attaque 70 %, Parade 55 %, Dommage selon réglage).

Corps à corps 60 % (Parade de 40 % valable seulement dans un combat au corps à corps - les bagarres de bar sont fréquentes chez les vachers).

Dague (Attaque 50 %, Parade 45 %, Dommage 1D4).

Chant 60 % (très pratique pour calmer le bétail la nuit).

Premiers soins 75 % (c'est lui qui soigne les petits maux des vachers).

Parler le commun (version Amarekh) 57 %.

Lire/Ecrire le commun (version Amarekh) 36 %.

Veste de cuir épais : 1 point d'armure.

Les deux autres vachers :

FOR : 12 CON : 14 TAI : 13 DEX : 13 INT : 08 POU : 09 CHA : 10 Pdv/BM : 15/07.

Aiguillon de vacher (Attaque 65 %, Parade 60 %, Dommage selon réglage).

Poings, tête et pieds 50 % en attaque (parade de 34 % valable seulement en corps à corps).

Dague (Attaque 50 %, Parade 48 %, Dommage 1D4).

Premiers soins : 40 %.

Parler le commun (version Amarekh) : 32 %.

LES CHIENS :

FOR : 17 CON : 18 TAI : 19 DEX : 16 INT : 06 POU : 09 Pv/BM : 25/13.

Eviter : 41 %.

Pister : 86 %.

Morsure : (Attaque 50 %, Dommage 2D8).

Peau Epaisse : 2 points d'armure.

COMBAT CONTRE LES VACHERS :

Si les joueurs se jettent contre les vachers, ceux-ci se défendront en utilisant leurs aiguillons réglés en position 'assommante'. Les chiens resteront immobiles et n'interviendront pas, sauf si l'un des vachers les appelle à l'aide (ils sont parfaitement dressés). Une fois que les joueurs seront calmés, les vachers leur demanderont la raison de leur attaque.

Les vachers parlent avec un accent bizarre difficile à comprendre au début. En fait, ils parlent tout à fait normalement, mais c'est la première fois que les joueurs entendent parler des natifs d'Amarekh.

Les gardiens de vaches vont finalement trouver les joueurs très sympathiques, même s'ils ne comprennent pas très bien ce qu'ils racontent au sujet de leurs origines. Ils sont surtout amusés par leur accent franchement comique.

Informations pour le maître :

Les vachers n'avaient nullement l'intention de tuer le petit homme, mais seulement de lui donner une correction. C'est un médecin ambulant qui s'est trompé de dent en opérant le chef des vachers, qui n'a pas vraiment apprécié la petite erreur technique...

MÉDECIN AMBULANT :

FOR : 08 CON : 11 TAI : 10 DEX : 15 INT : 14 POU : 13 CHA : 11 Pdv/BM : 11/06.

Dague (Attaque 35 %, Parade 27 %, Dommage 1D4).

Lancer de fiole 49 %.

Parler le commun 47 %.

Premiers soins 80 %.

Connaissance de la Biologie 60 %.

Connaissance de la médecine 75 %.

Connaissance de la chimie 20 %.
Connaissance du monde ancien 62 %.

DISCUSSION AVEC LES VACHERS :

L'homme vêtu de cuir violet va se présenter. Il se nomme Ti'Lhor. C'est le chef d'un petit groupe de vachers qui convoient un petit troupeau de bétail vers Demm (Livre du Joueur page 16) pour la grande foire annuelle. Les marchands de bestiaux achètent les animaux, les font tuer aux grands abattoirs, et traitent la viande pour l'envoyer sur la côte par voie fluviale.

Ti'Lhor est un homme sympathique. Il va inviter les joueurs à passer la nuit dans son camp en expliquant que les nuits sont plutôt dangereuses pour des voyageurs isolés. Les hordes de loups et les prédateurs nocturnes y sont très nombreux.

Le médecin ambulant va soigner les blessés, s'il y en a, avant de remercier les joueurs de leur intervention. Ti'Lhor va lui proposer de passer dans son camp à condition de ne tenter de guérir personne. Il va accepter par peur des loups.

Si nos héros n'acceptent pas l'offre de Ti'Lhor, celui-ci va leur expliquer comment trouver son camp avant de les quitter. A partir de ce moment-là, les joueurs auront 65% de chance de rencontrer une bande de loups (1D3+3 loups) toutes les heures. Chaque bande de loups a 45% de chance de les attaquer. Une fois la nuit tombée, la chance de rencontrer une bande de loups monte à 95% par quart d'heure (ces bandes sont systématiquement hostiles).

Si les chiots sont avec les joueurs, Ti'Lhor va leur proposer de les acheter. Il propose 500 A par chiot (c'est une somme très raisonnable).

LE CAMP DES VACHERS :

Il comprend une dizaine d'hommes ; un petit troupeau d'une centaine de têtes broute tranquillement à coté. Si les joueurs s'étonnent de la passivité de ces bêtes sauvages, un des vachers leur expliquera que les vaches sont droguées avec une substance très puissante qui garantit leur passivité. Il faut renouveler la dose tous les deux ou trois jours. Cette opération est faite tout simplement en répandant la drogue sur l'herbe que va manger le bétail. Si ce détail intéresse quelqu'un, cette drogue n'a pas d'effet sur les êtres humains.

Le cuisinier du groupe est aussi celui qui s'occupe des problèmes de drogue (CONNAISSANCE DE LA CHIMIE : 48 %). Si l'un des joueurs s'intéresse à la chimie et discute avec lui, il pourra augmenter sa compétence en chimie.

CONVERSATION AVEC LE MÉDECIN :

Le médecin est un passionné d'histoire, qui n'a qu'une seule passion dans la vie : l'Europe. Il rêve de savoir si ce continent mythique existe vraiment. D'après lui, c'est un endroit merveilleux où les gens sont arrivés à un stade d'évolution fantastique et où la science peut faire des miracles.

Il connait l'existence de l'Asiacommunista, mais pense que c'est un endroit terrifiant où des légions de créatures malfaisantes veulent imposer un ordre mondial maléfique. En fait, il ne connait rien sur la véritable Asiacommunista. Il se contente de colporter de vieilles rumeurs qui datent d'avant même le Tragique Millénaire (le péril jaune).

L'HOMME AUX GRIFFES :

Lorsque les joueurs seront dans le camp des vachers, un des vachers va leur poser quelques problèmes. C'est un homme qui n'aime pas les étrangers. Il pense que les étrangers sont tous des créatures plus ou moins mutées.

Lors d'une **DISCUSSION** avec les joueurs, il va mettre grossièrement leur parole en doute et va essayer de mettre en garde les autres vachers contre eux. Il ira jusqu'à prétendre que les joueurs sont des voleurs de bétail qui sont là pour espionner les défenses du camp (il se peut que les joueurs entendent une telle réflexion venant d'un des vachers :

— Hé, Kit, Betty n'était visiblement pas du même avis que toi !).

Si l'un des joueurs est doué en psychologie, il va s'apercevoir que cet homme est en proie à une vive émotion. Il est prêt à commettre un acte violent. Ses camarades ne s'aperçoivent de rien, mais ils fréquentent quelqu'un qui risque d'exploser à tout moment. En fait, sa petite amie l'a quitté pour un bel étranger de passage. Il s'est engagé comme convoyeur de bétail afin d'oublier ses malheurs, mais cela ne lui a pas réussi ; depuis des semaines la tension monte en lui. L'arrivée des joueurs lui a permis de trouver un défouloir.

A un moment ou à un autre, Kit va attaquer un des joueurs (à moins que les joueurs ne l'ait attaqué avant). Ce joueur est celui qui est le plus fort et si possible celui qui à la meilleure compétence de combat en corps à corps, ou en main. Ce combat va se dérouler à mains nues. Le MJ doit absolument s'arranger pour que ce combat ait lieu à mains nues. Si le combat commence avec des armes, le chef vacher va intervenir pour faire cesser la bagarre, puis la faire recommencer à mains nues.

KIT : VACHER.
FOR : 12 CON : 14 TAI : 13 DEX : 13 INT : 08 POU : 09 CHA : 10 Pdv/BM : 15/07.
Aiguillon de vacher (Attaque 65 %, Parade 60 %, Dommage selon réglage).
Poing (50 % en attaque, Parade de 34 % valable seulement en corps à corps).
Griffes de combat (40 % en attaque, 35 % en Parade, Dommage de 1D8).
Dague (Attaque 50 %, Parade 48 %, Dommage 1D4).
Premiers soins : 40 %.
Parler le commun (version Amarekh) : 32 %.

Le combat se déroule au milieu d'un cercle. Tous les vachers se mettent en cercle pour assister au spectacle. Il y a des paris engagés sur les deux protagonistes. Les joueurs peuvent se faire de l'argent en pariant pour leur ami, ou... contre lui.

Les paris peuvent se faire sur le gagnant de la partie, sur celui qui aura la première blessure, sur celui qui en recevra le plus, etc.

Si le combat tourne mal pour Kit, il va sortir ses griffes de combat. Les vachers n'apprécient guère, mais ne vont pas réagir. Si l'un des joueurs fait une remarque au chef vacher, celui-ci va lui expliquer que personne ne doit intervenir dans ce genre de combat. En général, ils ne sont pas mortels et les adversaires finissent par se réconcilier devant quelques verres d'alcool bien fort. L'utilisation de griffes de combat n'est pas appréciée

des vachers en raison du danger qu'elles représentent. Le chef vacher va ajouter que si Kit tue ou mutile son adversaire, il risque de lui arriver un grave accident de travail dans les jours qui suivent...

Le pauvre joueur n'a aucune chance si ses amis ne lui lancent pas une arme (couteau, épée, ou autre). Les vachers trouveront cet acte normal en réponse à l'utilisation de Griffes de Combat.

L'ATTAQUE DES VOLEURS :

Dans le courant de la nuit, l'un des joueurs qui réussira un jet sous ECOUTER se réveillera (à moins qu'il ne monte déjà la garde), et va entendre des chants d'oiseaux. S'il en parle à un vacher, celui-ci va lui dire que les oiseaux dorment la nuit. Un petit moment après, les vaches vont se mettre à meugler. Les vachers vont tous se réveiller en sursaut.

Les joueurs qui réussiront un nouveau jet en ECOUTER vont entendre des cris humains. Le troupeau va partir vers le Nord. Le chef vacher va sauter sur son chien et partir à toute vitesse en criant aux joueurs que des voleurs de bétail sont dans le coin.

Les vachers sautent tous sur leurs chiens pour poursuivre les voleurs. Les joueurs restent dans le camp devenu désert. C'est à ce moment que les voleurs attaquent le camp pour le piller tranquillement (le vol du bétail n'était qu'une manœuvre de diversion).

Le médecin qui n'est pas très courageux va se cacher dans son chariot et attendre la fin des hostilités. Si le combat tourne mal pour les joueurs, il va sortir malgré sa peur et lancer des fioles sur les voleurs. Ces fioles contiennent un acide puissant qui cause 1D8 de dégâts au toucher, et 1D4 de dégâts pendant 1D6 tour(s) sauf si la cible se lave à grande eau.

LES VOLEURS :

C'est une bande de voleurs de grand chemin qui s'est cachée dans la région après avoir été poursuivie par la milice d'une petite ville. Ils ont assassiné le fils du plus grand fermier de la région. Ils veulent s'emparer de l'équipement des vachers et de leurs réserves de nourriture afin de se cacher pendant tout l'hiver dans un endroit isolé. Une très forte prime est promise à qui les ramènera morts ou vifs (4000 A par voleur).

Il y a le même nombre de voleurs que de joueurs. Ils sont armés avec des épées courtes, des dagues et des lances. Ils n'ont plus de bouclier. Le Meneur de jeu devra tirer les différentes DEXtérités avant le combat.

VOLEUR TYPE :

FOR : 11 CON : 12 TAI : 10 DEX : 3D6 INT : 11 POU : 07 CHA : 09 Pdv/BM : 12/06.

Epée courte (Attaque 65 %, Parade 60 %, Dommage).

Poing (45 % en attaque, Parade de 37 % valable seulement en corps à corps).

Dague (Attaque 50 %, Parade 48 %, Dommage 1D4).

Lance (Lancer 48 %).

Eviter 37 %.

Argent : 1D10 A.

LE RETOUR DES VACHERS :

Les vachers vont revenir avec le troupeau, une heure après le combat. Ti'Lhor expliquera aux joueurs qu'il a eu la chance que le troupeau ne se disperse pas.

Il reconnaîtra les voleurs et fera une proposition aux joueurs. Il leur échange des chiens contre les voleurs. Si l'un des personnages fait la remarque que les voleurs avaient sûrement des chiens, il leur demandera s'ils préfèrent avoir des chiens sains avec un certificat de vente, plutôt que des chiens volés sans le moindre certificat.

FIN DU MODULE :

Les joueurs vont accompagner les vachers jusqu'à Demm puisque c'est la plus grande ville de la région. Ils se mettront sûrement à la recherche d'un moyen de rentrer en Europe, mais il n'est pas évident qu'ils y arrivent.

Le scénario de retour sera publié ultérieurement.

DESCRIPTION D'UNE VACHE FOR : 28 CON : 15 TAI : 28 INT : 05 POU : 04 DEX : 10.

PV : 30 Charge 45 % (4D6 points de dégâts).

Piétinement 75 % (4D6 points dégâts - uniquement contre les adversaires à terre).

Armure : 3 points de cuir.

Les vaches d'Amarekh sont des bovins à la peau violette qui mesurent 2,50 mètres de haut et qui portent de très longues cornes rouge vif.

LES AIGUILLONS DE VACHERS :

Les vaches d'Amarekh sont des créatures difficiles à diriger. Les vachers du pays utilisent des aiguillons électriques de 2 mètres de long.

Ces aiguillons sont dotés d'un réglage à trois positions : choc électrique, décharge assommante et décharge mortelle.

CHOCS ÉLECTRIQUES :

Les décharges sont très fortes, mais pas très dangereuses. Elles n'infligent pas de point de dégâts à quelqu'un vêtu de cuir ou de tissu et 1 point de dégâts à quelqu'un vêtu d'une armure métallique (la protection de l'armure ne joue pas). Lorsque quelqu'un reçoit l'une de ces décharges, il est étourdi et ne peut rien faire pendant un tour.

DÉCHARGE ASSOMMANTE :

Si la cible échoue à un jet sous CONx3, elle s'évanouit pour 1D10 minute(s). On peut la réveiller en lui faisant respirer des sels, en lui lançant de l'eau sur la figure, ou en lui donnant quelques claques.

Si la cible réussit son jet, elle est tout de même étourdie et ne peut rien faire pendant un tour.

DÉCHARGE MORTELLE :

Si la cible échoue à un jet sous CONx3, elle prend 1D8 point(s) de dégâts. Si elle possède une armure métallique, les dégâts sont doublés et la protection de l'armure n'agit pas. Seules les armures non-métalliques protègent normalement contre les chocs électriques.

Si la cible réussit son jet sous

CONx3, elle prend 1D3 point(s) de dégâts.

SOURCE D'ÉNERGIE :

Les aiguillons récupèrent l'électricité statique ambiante. On peut décharger complètement un aiguillon en l'utilisant sous l'eau. Il se produit une décharge qui inflige 4D6 de dégâts à tout ce qui se trouve à moins de 20 mètres de l'appareil. L'aiguillon se recharge alors lentement. Il faut attendre 3 jours pour qu'il puisse fonctionner à nouveau. Si le joueur fait 1 sur 1D10, l'aiguillon explose, dans l'eau!

PRIX D'UN AIGUILLON :

Un aiguillon simple vaut 3000 A. Les aiguillons utilisés par les vachers ne leur appartiennent pas. S'ils perdent leurs engins, ils doivent le rembourser à leur patron.

LES CHIENS

MUTANTS :

DESCRIPTION D'UN CHIEN TYPE :

FOR : 4D6 CON : 4D6+3 TAI : 4D6 DEX : 2D6+6 INT : 1D6 POU : 2D6.

Eviter 40 % + 1D10.

Pister 80 % + 1D10.

Morsure : (Attaque 50 %, Dommage 2D8).

Peau Epaisse : 2 points d'armure.

Les chiens de vachers sont d'énormes chiens qui peuvent atteindre 3 mètres de long, et qui peuvent porter de lourdes charges. Leurs fourrures peuvent être blanches ou grises. Les vachers les utilisent comme animaux de combat et comme moyen de transport.

Les chiens vivent en moyenne 15 ans. Ils ressemblent à un croisement entre chiens-loups et saints-Bernard. Le poids d'une de ces créatures peut dépasser les 500 kg.

Ce sont de puissants prédateurs. Ils n'hésitent pas à attaquer les plus gros animaux. Les loups (sauf quelques variétés mutantes particulièrement coriaces) préfèrent quitter les régions où vivent les chiens.

Les chiens sont de très bonnes montures (3000 A),et ils peuvent être utilisés en tant que chiens de Guerre (6000 A), mais il leur faut pour cela un entraînement particulier.

LES GRIFFES DE COMBAT :

Ce sont des Griffes rétractiles, en métal, implantées dans les doigts. Elles infligent 1D8 point(s) de dommage. Le prix d'un jeu de Griffes de Combat est de 7000 A. Seuls certains médecins marrons réalisent cette opération.

L'ARGENT :

Tellement de monnaies différentes circulent que les joueurs n'auront pas de problème pour utiliser leur argent. Il se peut qu'un marchand soit méfiant et demande un change défavorable, mais il est peu probable que cela arrive (5%).

P. Leclercq

SCÉNAR

WARHAMMER

Le Jeu de Rôle Fantastique

INTRIGUES POUR UN LAPIN...

Ce scénario s'adresse à un groupe composé de 4 ou 5 personnages débutants, dont au moins deux véritables guerriers, accompagnés de préférence d'un voleur.

ACTE 1

Un matin pas comme les autres! L'hiver est rude, dans cette charmante contrée boisée où nos personnages joueurs (PJs) préférés ont élus domicile. C'est notamment pour cette raison que la région du ReikWald, proche des

montagnes grises, est fort peu peuplée, et que bien peu de villes importantes s'y sont développées.

Pourtant, à Ubersreik, petite ville construite au pieds de ces montagnes, l'ambiance, ce matin, semble être au beau fixe : le Cousin de l'Empereur est attendu en ville dans le courant de la journée, pour débattre en terrain neutre d'une alliance avec le Prince héritier de Bretonnie, qui arrive le lendemain. Cette entrevue a pour but d'améliorer les relations entre les deux contrées, géographiquement voisines, mais pourtant ô combien distantes diplomatiquement.

Il règne par conséquent une activité fébrile à « l'Ourson hirsute », une auberge proche de la sortie de la ville et du camp où doivent avoir lieu les négociations. En effet, l'aubergiste, Hans Scheimer, s'attend à une très forte poussée de consommation en raison de l'arrivée massive d'étrangers dans le quartier. Qu'ils soient bretons, impériaux, ou badauds, les clients doivent être reçus dans les meilleures conditions, satisfaits au mieux, et soulagés par là même d'un montant conséquent de pièces d'or. Les PJs sont clients de cette auberge depuis le début de l'hiver, et ont largement sympathisé avec l'aubergiste, qui le leur rend bien (ou du moins, tant que cela ne nuit pas aux affaires). Ainsi, c'est sans nul doute avec un très net déplaisir qu'ils apprendront que le prix des chambres, à partir du surlendemain, sera triplé. Mais pour les PJs, le prix ne sera que doublé... Autant vous dire que leurs relations avec l'aubergiste risquent de se rafraîchir considérablement. Cependant, en aucun cas l'aubergiste ne cédera sur ses intentions, justifiant l'augmentation du prix des chambres par une embauche accrue de personnel. Là où le bat blesse, c'est que les PJs sont vraiment à cours de liquidités : l'hiver dans cette petite ville a été très paisible et le marché de l'emploi s'en est fortement ressenti.

Sur le conseil d'Hans, les PJs peuvent aller consulter un scribe municipal afin d'essayer d'obtenir un emploi. Jusque-là, rien de bien intéressant : les travaux de terrassement semblent être à la mode! C'est au moment où ils s'apprêtent à quitter la place, qu'ils sont abordés par un sergent de la garde : très grand, à la démarche voutée, l'homme porte une barbe large et fournie. Il s'exprime avec un fort accent qui pourrait être norscan et explique qu'il a un travail intéressant à leur proposer. Un examen plus attentif de l'homme peut révéler qu'il transpire plus que la normale et semble comme mal à l'aise. Néanmoins il semble conserver une parfaite maîtrise de lui. Pour quelqu'un possédant des compétences médicales, il semble souffrir de l'estomac (et pour cause : il a été empoisonné, mais les PJs ne peuvent pas encore le savoir...). Si les PJs se montrent hésitants, il se détournera brusquement d'eux en les maudissant, et partira à la recherche d'autres amateurs. Si tel était le cas, libre choix à vous de les raccrocher ou non au module... Sinon l'homme se présente :

JURGEN BERSTVOK *(Identité prétendue : Franz Berstein).*

Carrière : *Espion (prétendument sergent de la garde).*

Carrières : *Mercenaire, Capitaine, Explorateur, Espion.*

Commentaires : *L'homme est un espion de l'Empereur. Il a découvert une machination visant à faire assassiner le Prince héritier de Bretonnie, lors des négociations. Les commanditaires de ce complot sont des membres du culte de La Couronne Rouge, qui veulent profiter de cet incident diplomatique pour asseoir leur pouvoir auprès de l'Empereur. Ayant noyauté l'organisation et appris les modalités d'action des rebelles, il les a codé par la méthode conventionnelle : un système de nœuds sur un fil. Avec ce fil, il a cousu le ruban rouge ; puis, il a essayé de joindre ses supérieurs par la filière habituelle. Hélas, un membre véreux de l'organisation a profité d'un excès de confiance momentané pour l'empoisonner. S'en étant rendu compte, Jurgen s'est enfuit et cherche à confier le message à quelqu'un de suffisamment fort pour le porter à destination. Hélas, son état ne va pas lui permettre de transmettre tout son savoir aux PJs.*

Après avoir pris place dans l'auberge la plus proche et commandé à boire, les PJs ne peuvent manquer de remarquer que Jurgen sue à grosses gouttes et fait, par moments, d'inquiétantes grimaces. Il commence à expliquer que la paye sera forte (2000 P.O. à la livraison de la marchandise), mais la mission non sans risques... Il leur indique un lieu où ils pourront récupérer d'importants objets, après avoir décliné le mot de passe : « Le vent fait claquer l'étendard ». Il s'agit d'une grande bâtisse, plantée dans le quartier populaire... Hélas, avant d'avoir pu transmettre plus d'informations, il pousse un petit cri, sursaute sur son siège, et s'effondre visage contre table : il vient de mourir. Si les PJs examinent son cou, au niveau de la barbe, et tout près de ses oreilles, ils ont (I/2)% de chances de remarquer un minuscule dard noir. Dans son armure de cuir, une bourse contenant 12 pièces d'or, une petite clé et un papier griffonné du nom d'une auberge « La Sirène d'Acier », que les PJs reconnaissent immédiatement -bien qu'ils n'y aient jamais mis les pieds- puisqu'elle se trouve dans la même rue que « L'Ourson hirsute ». A son doigt, une bague en or avec une gravure : « A Jurgen pour la vie. Zelda ».

L'aubergiste arrivera, avec les boissons commandées, environ une minute et demi après que Jurgen se soit effondré. S'il observe avec attention ses clients (30 % de chances environ), il s'inquiétera immédiatement : en effet, il sait sa nourriture appétissante, mais de là à se plonger la tête dedans... Un doute germant dans son esprit, il s'empresse d'aller discrètement quérir la garde. Une patrouille de cinq hommes et un sergent passe justement dans la rue à ce moment. Elle s'engouffre dans l'auberge...

— *Si* les PJs sont encore présents, ils seront bon pour une journée d'interrogatoire, plus ou moins violent suivant leur degré de coopération. On les relâche en début de soirée, non pas en raison de leur innocence présumée, mais du fait que personne ne connaissait ce sergent, portant les couleurs de la ville. De plus, de peur de porter

atteinte aux activités de la guilde locale de voleurs, qui le « rémunère » largement, le capitaine de la garde préfère les relâcher. Il leur est néanmoins interdit de quitter la ville ou de changer de domicile avant une quinzaine de jours.

— *Si* les PJs sont partis, la patrouille parcourra les rues avoisinantes en compagnie de l'aubergiste, afin de voir s'il est possible de leur mettre la main dessus.

ACTE 2 : LA SIRÈNE D'ACIER

De retour à l'auberge, les PJs voudront sûrement se renseigner sur « La Sirène d'Acier » auprès de Hans. Ce dernier se montre plein de mépris envers cette « gargote ». Ils apprendront qu'elle est tenue par un ancien marin surnommé Papatte en raison d'une jambe de bois. La maison a fort mauvaise réputation. Il est vrai que si les PJs tentent de l'approcher, ils seront impitoyablement refoulés. De même s'ils cherchent à savoir si c'est ici que logeait Jurgen.

Néanmoins, le soir venu, Papatte quitte discrètement son établissement. Après une marche de quelques minutes, il pénètre dans une grande maison à deux étages et ne semble pas en ressortir. Et pour cause! La cave communique avec celle de la maison d'en face et il refait surface par l'arrière de cette dernière. Les PJs ne le reverront pas. S'ils attendent devant l'auberge, ils entendront des gémissements provenant d'une rue voisine. Là gît Papatte, baignant dans son sang. Dans son agonie, il reconnait que Jurgen était bien descendu dans son auberge. Il y avait occupé une chambre au premier étage, et demandé que l'on écarte les curieux. Papatte fait également allusion à des « problèmes d'argent ». A ce moment, surgissent de l'ombre deux hommes vêtus de noir : l'un d'eux brandit une arbalète, l'autre une épée courte. Le premier est un assassin, l'autre un vulgaire spadassin (profil au gré du MJ). L'assassin, s'il se voit dominé, tente de fuir, sa tâche étant déjà accomplie. La chambre que Jurgen habitait, au premier étage de « La Sirène d'acier », ne contient rien de véritablement intéressant pour la quête, mais le MJ pourra la peupler d'autres objets divers et variés. Les seules affaires intéressantes sont des déguisements en tous genres, dont un de bouffon.

Explication : *Papatte a une fâcheuse manie : il joue beaucoup. Or, ces derniers temps, il a surtout perdu, et a dû par conséquent contracter une importante dette envers un usurier. Hélas, ce dernier entend bien récupérer coûte que coûte les six cents pièces d'or que lui doit Papatte. Le délai étant écoulé et le prêteur ayant une réputation à respecter, celui-ci ordonne l'exécution de Papatte et de tous ceux qui pourraient le gêner. Il pense notamment, à Jurgen, ami de Papatte, et qui l'a déjà aidé plus d'une fois à se tirer d'affaire.*

ACTE 3 : UN CRI DANS LA NUIT!

Le lendemain, les PJs apprendront qu'un notable connu de la ville a été assassiné non loin de là : Maître Hissnorf. D'autre part, la ville est en émoi : en effet, sous le fallacieux prétexte de révélations importantes, un homme - mutant à ce qu'on dit, mais fou sans nul doute - a essayé de tuer le Cousin de l'Empereur. Il a été immédiatement décapité, sans autre forme de procès. A part cela, la journée se déroule paisiblement, les PJs pourront éventuellement admirer le défilé de la délégation bretonne à travers les rues de la ville. A leur sortie de l'auberge, les PJs sont suivis par un groupe de brigands masqués (autant que de PJs et de profil standard), accompagnés d'un magicien, caché en retrait. Ces bandits portent des chemises de maille et des épées courtes au côté.

Le lieu recommandé par l'espion est une maison de tolérance fort connue, la plus luxueuse de la région. Les plus hautes personnalités de la ville, sont, aux dires de la gérante, passées par là au moins une fois dans leur vie. L'établissement n'ouvre que fort tard dans la nuit, et en cette période de négociation, bon nombre de personnes portant de grandes capes noires vont et viennent masquées par un loup. D'origine Bretonnière (Noble dit-on même), Mme Jeanne est gérante de cet établissement, comprenant une vingtaine de « pensionnaires ». Lorsque les PJs entrent, elle a peine à les considérer comme des clients ordinaires. Ceux-ci n'ont pas intérêt à entretenir l'ambiguïté : les tarifs ne sont pas à leur portée et nul ne peut se vanter d'avoir roulé Mme Jeanne. Dès l'échange des mots de passe, la gérante les conduira dans une petite pièce plus discrète, luxueusement décorée. Un superbe bureau massif y trône au beau milieu. Une fois les PJs à leur aise, elle leur remettra une cage luxueuse - occupée par un lapin -, un symbole de Taal en or fin portant les initiales KB (Klaus Berstvok, le père de Jurgen, décédé) ainsi qu'un paquet de lettres signées d'une certaine Zelda. Envoyées depuis cette ville, elles s'adressent à un certain Jurgen, vivant loin et voyageant beaucoup : Middenheim, Altdorf, Nuln sont quelques unes des villes mentionnées. Les lettres sont retenues par un large ruban cousu main, de coloris rouge. Le lapin est fort beau et inhabituel : d'un pelage gris scintillant, ses deux yeux brillent encore davantage aux lumières des bougies. Pour peu, on les croirait pailletés. Si les PJs posent des questions sur le but de la mission à accomplir, Jeanne s'étonnera de leur ignorance. Puis elle leur expliquera, une fois la situation éclaircie, que Jurgen travaillait pour les services spéciaux de son altesse l'Empereur. Il était alors sur une affaire dangereuse. Mais Mme Jeanne ne sait rien de plus, et elle s'empressera de demander aux PJs de bien vouloir prendre congé, après avoir noté leur adresse, de manière à les joindre si elle arrive à retrouver Zelda, la femme de Jurgen, qui habite en ville. Parallèlement au scénario, cette dernière recherche son mari dont elle a appris la présence en ville, et qui ne l'a toujours

pas contacté. Et pour cause, puisqu'il a péri tragiquement...

A leur sortie de chez Mme Jeanne, et alors qu'ils rentrent probablement à l'auberge, les PJs sont abordés par la bande de suiveurs qui les somme de restituer leurs récentes acquisitions. Si les PJs refusent (ce qui est probable), les bandits attaquent! Le magicien, quant à lui, reste dans l'ombre prêt à couvrir la retraite de ses coéquipiers au cas où les choses tourneraient mal (mais aussi afin de réduire au silence tout bandit qui serait fait prisonnier par les PJs). Dans ce cas, le magicien lance une ou deux boules de feu avant de s'éclipser. Si un PJ possède la compétence sixième sens, il sentira un danger imminent. S'il suit son instinct, il aura un round pour plonger vers une porte cochère - ou tout autre abri - afin de se protéger des effets de la boule de feu.

Si les PJs fouillent les cadavres des bandits, ces derniers ne recèlent rien de particulier, hormis leur armure et leur épée. Seul indice remarquable : une couronne rouge tatouée sur leur épaule droite.

ACTE 4 : LE MESSAGE!

La matinée du lendemain se déroule sans incidents, mais les PJs peuvent se rendre compte que le lapin n'est plus celui de la veille au soir. Pourtant, seule une réussite critique (I-20%) leur permettra de s'en apercevoir, et uniquement si le personnage s'intéresse particulièrement au lapin. Au début de l'après-midi, arrive un étrange message : on fixe rendez-vous aux PJs dans un jardin public de la ville, fort désert à cette époque de l'année, pour deux heures de l'après midi. Là, un homme étrange, aux manières visiblement fines, - même s'il essaie de le masquer - les attend dans une partie sombre du parc.

VON SCHLIESSEN

Sorcier Niveau 2, Démoniste Niveau 2, Illusionniste Niveau 4. Points de Magie : 90.

Les statistiques du personnage ne sont pas utiles car Von Schliessen évitera tout contact physique avec les PJs. En effet, il a développé une véritable aversion pour les contacts physiques directs avec toute matière organique. Son grand nombre de points de magie lui permet de à pallier ces inconvénients (lévitation, téléportation, etc...). En aucun cas il ne divulguera de renseignements sur lui ou sur son rôle dans l'affaire.

Von Schliessen est un des notables important de l'Empire. A l'arrivée du Cousin de l'Empereur à Ubersreik, il a été invité à se joindre aux négociations. Devenu conseiller influent du Cousin de l'Empereur, il dirige également le service de renseignement de l'Empereur lui-même. C'est lui l'instigateur du complot qui se trame. Vêtu d'un grand chapeau noir et d'une cape, il a jeté un sort d'illusion sur son corps et a pris l'apparence d'un vieil homme. Il est assis sur un banc qu'il projette, comme venu de nulle part.

Aussi, c'est avec ostentation qu'il usera de ses pouvoirs d'illusionniste pour impressionner les PJs et les persuader de lui remettre les objets, si toutefois ils les ont sur eux. Le problème qui se pose à Von Schliessen est qu'il doit intercepter le message de Jurgen à ses supérieurs, mais il ne sait ni sous quelle forme se trouve ce message, ni quels sont ces objets qui ont été remis aux PJs. Si les PJs avouent les avoir tous sur eux, il se débarrassera d'eux immédiatement, usant de toute sa magie. Sinon, il leur proposera de les racheter. Leur prix sera le sien, mais à moins de 10.000 P.O., il ne prendra pas les PJs au sérieux, et estimera qu'ils se moquent de lui. Son prix de base sera de 80.000 P.O. mais il est prêt à monter jusqu'au double pour les persuader de sa bonne foi. Mais si les PJs cèdent à ses douces promesses, il s'empressera de rendre leur mort rapide et sans bavure : six assassins (profil p : 94) seront payés pour se débarrasser d'eux et maquiller leur forfait en rixe. Si les PJs ne répondent pas ou refusent, il leur laissera un certain temps de réflexion. Puis, tout en promettant qu'ils se reverront bientôt, il se téléporte...

De retour à l'auberge, les PJs apprennent par Hans que Mme Jeanne cherche à les joindre. Un message a été déposé à leur intention : Mme Jeanne y indique qu'elle a retrouvé Zelda et demande aux PJs de venir lui rendre visite le plus vite possible. Hélas, arrivés sur les lieux, une terrible constatation s'impose aux joueurs : Mme Jeanne s'est suicidée! Les PJs la retrouvent pendue dans son bureau.

Une lettre de regrets expliquant sa honte et présentant ses excuses à tous se trouve sur le bureau mais les PJs n'y croiront sans doute pas (et ils auront raison). Les filles sont en état de choc. Néanmoins, s'ils les interrogent, l'une d'elle se souviens avoir fait monter dans le bureau de Mme Jeanne une jeune femme rousse, toute apeurée, et disant s'appeler Zelda. Puis, une autre confirme que, quelques minutes plus tard, Mme Jeanne lui a remis un parchemin à porter à l'auberge « L'Ourson hirsute ». Une autre fille s'étonne de ne pas avoir vu ressortir Zelda, mais se souviens qu'une demi heure plus tard est entré un jeune noble de la cour flanqué de son garde du corps. Après son départ, elle est restée à attendre dans le salon l'arrivée des PJs. Dans la pièce où Mme Jeanne s'est pendue, aucun signe de désordre n'est à noter. Seule la fenêtre ouverte pourrait laisser supposer que quelqu'un s'est introduit dans la maison ; et encore, au deuxième étage, c'est peu probable... Sous le bureau, un papier que Jeanne destinait aux PJs, et qu'elle a dû laisser tomber par inadvertance. Griffonnés dessus, ces quelques mots : la date du lendemain, « Marché aux fleurs, 11 heures ».

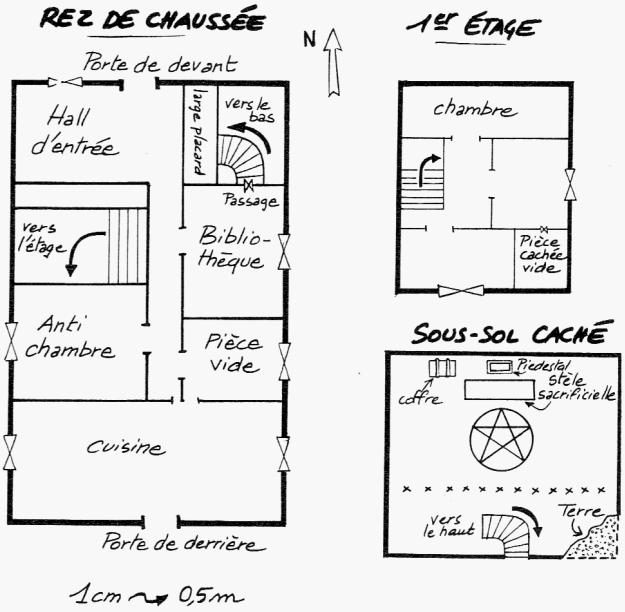
Le soir venu, les PJs se reposeront sans aucun doute à leur auberge. Quand soudain fait irruption Von Schliessen. Il n'utilise plus d'illusions et apparait aux PJs sous ses traits propres : ceux d'un homme mur, blond, d'environ 1 mètre 80. Il porte fièrement autour du bras un foulard blanc où se distingue une couronne rouge brodée. A ce moment, Hans, qui se tient dans la salle, devient livide avant de bredouiller aux PJs que les affaires dont ils vont s'entretenir ne le concernent certainement pas, puis se retire dans sa cuisine. Von Schliessen se fait reconnaître des PJs grâce à sa voix qu'il fait éclater en un rire sardonique. Il leur annonce alors qu'ils sont ses prisonniers, car il vient de placer des hommes à tous les postes clés de la ville qu'il contrôle désormais totalement : les PJs ne pourront donc sortir de la ville que si tel est son bon vouloir. Cette fois, il n'offre plus un denier aux PJs pour les objets, mais désire plus que jamais les récupérer! S'ils refusent, il disparaît... Dix minutes plus tard, la porte s'ouvrira, cédant le passage à cinq hommes, vêtus de manière identique : ce sont des assassins, qui ne repartiront que lorsqu'ils seront en possession des objets, que les PJs soient morts ou vifs. Le reste de la soirée, les PJs n'auront plus rien à craindre puisqu'ils n'auront plus, quoi qu'il arrive, les fameux objets. S'ils se doutent que cette affaire a trait aux négociations en cours et qu'ils essaient de se renseigner à ce sujet (ailleurs qu'auprès de Hans), ils auront 5% de chance par source d'information d'apprendre que, de source publique, le Prince de Bretonnie est un farouche adorateur de lapins... Ils apprendront d'autre part, que, sur les conseils

d'un de ses proches, le Cousin de l'Empereur offrira entre autres un lapin d'une espèce fort rare au Prince de Bretonnie, lors de la traditionnelle séance d'échange des cadeaux, marquant l'ouverture de toute négociation.

Note au maître de jeu : le schéma se précise. Sur le conseil d'un des ses proches (Von Schliessen), le cousin de l'Empereur offrira un lapin au Prince de Bretonnie. Hélas, ce dernier a été dressé par la Couronne Rouge, et dans des conditions bien particulières, il deviendra brusquement sauvage et griffera toute personne à sa portée. Ses griffes auront bien sûr été préalablement trempées, par Von Schliessen, dans un poison foudroyant. Ainsi, lorsque le Prince prendra le lapin dans ses mains, il sera griffé et mourra l'instant suivant. Sa mort engendrera sans nul doute un terrible affrontement entre les chevaliers des deux escortes. Von Schliessen profitera de cette confusion pour assassiner plusieurs des conseillers personnels de l'Empereur, permettant ainsi à des membres de son culte de prendre leur place.

ACTE 5 : LA FÉLONIE DÉVOILÉE

Le lendemain, avant qu'ils ne quittent « l'Ourson hirsute », l'aubergiste proposera amicalement d'apporter quelque aide aux PJs. Malheureusement pour eux, Hans est un membre de la Couronne rouge. Arrivés à 11 heures au rendez vous, les PJs sont abordés par un jeune garçon qui se trouve chargé de les amener devant une dame qui les attend à l'auberge située en face de la place. Hélas, à leur arrivée, il n'y a plus personne. Seul un mouchoir en dentelle placé sous une banquette témoigne du passage de Zelda. L'aubergiste, qui arrive à cet instant, se rappelle avoir remarqué deux hommes s'asseyant à la table de la jeune femme rousse, et ce il y a quelques instants à peine. La porte latérale conduisant à sa réserve est restée ouverte. De l'autre coté, une deuxième porte donne sur une autre rue. Mais aucun signe de Zelda! Il est certain que les PJs vont faire, à ce moment, le bilan de leur quête. Le MJ devra les aider discrètement, si nécessaire, en soulignant le fait qu'à chaque fois, ils ont été précédés ou bien attaqués. Une seule conclusion logique s'impose alors : un traître se cache parmi eux!!! En fait, une autre personne était au courant de leurs déplacements : Hans l'aubergiste.



De retour à l'auberge, Hans niera, en premier lieu, toutes les accusations. Mais un jet sous (I+Soc)/2, permettra au PJ qui l'interroge de s'apercevoir que l'aubergiste ment effrontément. Si les PJs tentent de le menacer, il éclatera d'un rire sardonique qui les glacera de terreur (jet de peur) et leur rappellera le rire de Schliessen. Il se précipitera ensuite sur le PJ le plus proche pour l'étrangler, avec une insistance forcenée. Si les PJs fouillent la chambre de Hans - à l'étage - ils trouveront dans le double fond d'un tiroir, un document mentionnant une adresse : 4 GrosseStrasse, ainsi qu'un foulard, brodé de la même couronne rouge que celui de Von Schliessen.

A partir de ce moment, tout devra se dérouler très rapidement, car la cérémonie de remise des cadeaux a lieu en début de soirée.

ACTE 6 : MAGIE ET DÉMONS

La maison est entourée d'un petit jardin délimité par des grilles hautes d'un mètre vingt. Elle semble vide. Les volets sont verrouillés. Il y a aussi une entrée secondaire par derrière, que les PJs pourront forcer sans risque d'être repérés. Malheureusement, ce qu'ils ignorent, c'est que deux protections magiques ont été disposées sur chacune des portes de la maison. Si ces dernières sont forcées brutalement, les alarmes vont libérer, dans une pièce secrète, deux démons. Mais les PJs peuvent jouer en finesse (difficulté de la serrure de derrière : 35%, de

devant : 40%). La demeure ne montre aucun signe véritable d'habitation, et cela depuis un certain temps. En effet, une épaisse couche de poussière recouvre tous les meubles et tapis de la maison. Pour la visite guidée, se référer au schéma. Si les PJs examinent la bibliothèque, ils remarquent, après quelques instants, un faux livre sur le mur nord. Tirer dessus provoque le déplacement d'un pan de mur. Derrière, une solide porte barre l'accès : Résistance 4. Dommages 14. Difficulté serrure 30 %. La serrure est d'autre part protégée par un sort qui décale visuellement de dix centimètres son emplacement réel. La porte s'ouvre sur un escalier en colimaçon. Ce dernier débouche dans une salle voutée, ornée d'un gigantesque pentacle. Lorsque les PJs y pénètrent les deux démons gardiens apparaissent. Derrière le pentacle, un présentoir contient des parchemins et un autel sacrificiel sur lequel gît le corps d'une jeune fille rousse : Zelda.

Démons gardiens (Bruns, 1m 40)

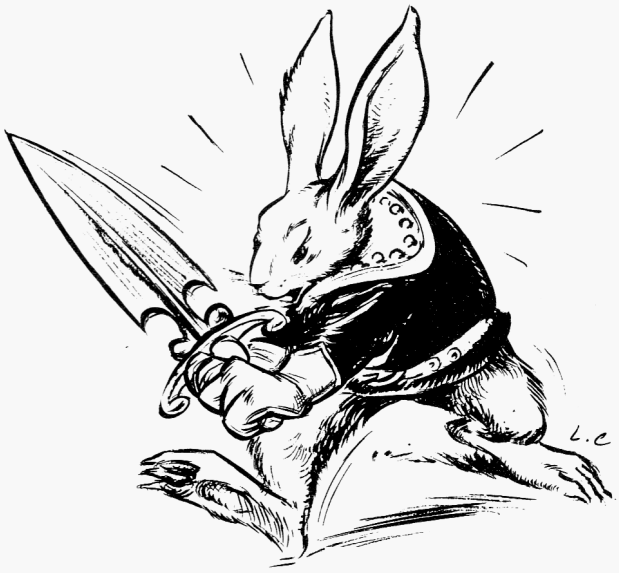
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	42	5	4	12	60	3	89	89	89	89	89	14

Parmi les parchemins traînent des lettres portant le sceau à l'effigie de la Couronne Rouge. A la lecture de ces missives, les PJs peuvent enfin comprendre l'intégralité du complot. En cet instant, la seule solution est d'aller trouver la garnison impériale et de se montrer persuasif (la lecture des lettres y aidera...). Le complot sera alors dévoilé, mais Von Schliessen aura disparu. La prime - plus ou moins importante - pour « services rendus » est laissée à l'appréciation du MJ. Pour ma part, un titre de chevalier quelconque augmenté d'une bourse bien garnie me semble constituer une récompense honnête.

PROPOSITION D'ATTRIBUTION DES POINTS D'EXPÉRIENCE :

- *Qualité de l'interprétation :* De 0 (Nul) à 50 Pts (Excellent).
- *Accepter la mission :* 10 Pts.
- *S'éclipser de l'auberge lors la mort de Jurgen :* 10 Pts.
- *Récupérer les possessions de Jurgen, avant :* 10 Pts.
- *Surveiller la « Sirène d'Acier » et suivre Papatte :* 10 Pts.
- *Contacter, discrètement, Mme Jeanne :* 10 Pts.
- *Mener à bien et logiquement les combats :* 10 Pts.
- *Vendre les objets :* – 30 pts.
- *Ne pas chercher à résister aux six assassins :* 10 Pts.
- *Dévoiler la duplicité de Hans :* 20 Pts pour un joueur.
- *Vaincre les démons gardiens :* 10 Pts.
- *Livrer les papiers du complot à une autorité de la ville :* – 50 Pts.
- *Résoudre le complot :* 150 Pts par joueur.

PAVE D'OUTRE MONDE



VISITE GUIDÉE DE LA CHINE ANCIENNE

Un pavé impérial

Exergue

Cet aide de jeu ressemble à la Chine, a le goût de la Chine, mais ce n'est pas la Chine... Les experts peuvent s'amuser à reconnaître ce qui est historique de la pure invention.

Epoque

Remontons dans le temps. Arrêtons nous aux alentours de l'an mil. Nous sommes dans un grand pays, hautement civilisé. Ses habitants l'appellent *« l'Empire du Milieu »*. La Dynastie des Zong y règne depuis plus d'un siècle. Les premiers empereurs Zong ont dû réunifier l'empire par la force, leurs actions militaires brutales ont provoqué des insurrections populaires et ont laissé de mauvais souvenirs à la population, mais l'unification a pu être assurée. Cependant les invasions perpétuelles des peuples semi-nomades des confins ont arrêté l'expansion militaire. L'empereur en titre règne sous le nom de

Hui-zong (son nom privé est Zhao Ji) ; il n'est pas très aimé, pas très compétent et a abandonné les affaires de l'Etat à ses ministres Cai Jing et Tong Guan, ainsi qu'au Grand Secrétaire Li Bang-yan. Ceux ci sont encore plus incompétents, et parfaitement malhonnêtes. En revanche, l'empereur est un artiste accompli et un actif protecteur des arts. Ses collections de peintures s'entassent dans son palais de la capitale Kai-feng. Il a même organisé dans tout le pays des réquisitions de pierres et de plantes rares, qu'on apporte par convois entiers à la capitale, où on construit un immense parc artificiel (un moine Taoïste lui a prédit que s'il faisait surélever la colline qui se trouve en face de son palais, il aurait des fils...). Il cherche également à réunir des animaux rares pour créer le plus grand zoo impérial qui ait jamais existé. Ces réquisitions, opérées principalement dans la région du Yang-zi, mènent à d'indicibles abus, à l'exploitation forcenée des populations, sous la direction de Zhu Mian, un riche marchand qui contrôle ces livraisons forcées. Il va sans dire que Zhu Mian s'arrange pour détourner des fortunes aux dépens de l'empereur. Il lui suffit de verser de larges « *cadeaux* » aux ministres pour que ceux-ci le laissent agir à sa guise.

Les ministres se seraient depuis longtemps servis directement dans les coffres de l'Etat, s'il ne craignaient pas le pouvoir des trois cours. En effet, trois cours, élues par les mandarins (les mandarins sont tous les hauts fonctionnaires, comme les ministres, les préfets, les sous préfets ou les chefs militaires) limitent leurs pouvoirs, car les décisions de ces cours sont écoutées par l'empereur. Il s'agit de « *la cour pivotale des affaires secrètes* », sorte de ministère de la guerre ; la « *cour suprême de justice* », qui accorde les grâces aux condamnés, ou confirme les peines ; et le « *Tribunal des Censeurs* » chargé de décider de la validité des décrets promulgués par les préfets et mandarins. Les hommes qui constituent ces cours ont été choisis pour leur moralité et sont pratiquement incorruptibles.

Mais le cas des membres des trois cours est une exception. La corruption règne du haut jusqu'au bas de la machine administrative. Il faut dire à la décharge des mandarins qu'elle n'est pas interdite !

L'administration

Elle est fondamentale pour la structure sociale de l'empire. Le rouage principal en est le préfet. L'empire est divisé en 36 provinces (kiun), chacune dirigée par un Grand Préfet. Chaque province est subdivisée en préfectures (hien), sous-préfectures, arrondissements (siang), cantons (ting) et villages (li). Les préfets et les sous-préfets ont tous les pouvoirs pour interpréter le code légal dans leur circonscription. Ils regroupent les pouvoirs législatifs et judiciaires entre leurs mains, sauf pour les dix peines capitales, pour lesquelles ils doivent en référer à la cour suprême de justice.

Les mandarins ont une position sociale très haute, mais ils ne la doivent, en principe, qu'à leur travail et leurs capacités. Les responsabilités leur sont confiées à la suite d'un examen, dans des écoles de lettres. C'est un grand honneur pour un village quand un de ses enfants réussit à devenir mandarin. Il arrive fréquemment qu'un village entier se cotise pour payer les études de l'enfant le plus brillant, en espérant qu'il pourra atteindre de hautes fonctions. Les postes ne sont pas héréditaires, sauf celui d'empereur ; les titres de noblesse existent, mais ils sont plutôt équivalents à nos médailles et servent à récompenser les mandarins qui ont biens servi l'Etat. D'autre part, contrairement aux coutumes occidentales, une bonne place n'est jamais définitivement acquise. En cas de faute, ou de comportement non vertueux, les mandarins sont mutés à des postes subalternes, ou dans des préfectures éloignées. Au contraire, un homme de valeur progressera dans la hiérarchie administrative. Des inspecteurs d'Etat parcourent régulièrement les provinces et jugent secrètement de la valeur des hommes, puis ils décernent une note. Les notes varient de supérieur-supérieur (la meilleure note, un être exceptionnel) à inférieur-inférieur (un immonde déchet, indigne de servir l'Etat). Ces notes permettent de diminuer ou d'augmenter le rang hiérarchique des mandarins. Un Grand Préfet sera en général du 1er ou 2e rang, un sous préfet pourra être de rang 6 ou moins, les fonctionnaires subalternes peuvent descendre jusqu'au 36e rang. Les inspecteurs d'Etat, bien entendu, ne jugent que les hauts fonctionnaires, les petits fonctionnaires sont notés par leurs supérieurs directs et doivent passer un concours d'évaluation tous les trois ans.

Les préfets ne sont pas ennuyés par tous les petits tracas de la vie quotidienne. Ils sont nourris, logés par l'Etat et ont un nombreux personnel à leur disposition. La résidence d'un mandarin s'appelle le Yamem. C'est un ensemble de bâtiments comprenant des locaux administratifs, la résidence privée du magistrat, des salles officielles destinées aux cérémonies religieuses et aux réception, les magasins du trésor et la prison. Le préfet y tient audience tous les jours. Son rôle est d'écouter les plaintes du peuple et de rendre un jugement. Le préfet ne peut évidemment pas examiner lui-même toutes les affaires. Il délégue donc ses pouvoirs à des magistrats locaux. Un officier (tui-si) par préfecture est chargé particulièrement des affaires criminelles.

Lois et châtiments

La loi est consignée dans un code pénal, qui existe depuis la dynastie précédente (les Tang) et a été conservé. Il s'agit d'une liste d'interdictions et des peines encourues en cas de violation. Le code interdit presque tout et son contraire. De la trahison envers l'Etat à la mauvaise cuisine pour un aubergiste ! En pratique, seules quelques catégories de délits sont punies. D'abord la fraude fiscale, ou en général tous les problèmes concernant les impôts, nous reviendrons sur le sujet. Ensuite les actions qui ont donné lieu à des plaintes, c'est à dire à peu près n'importe quoi (les gens sont si méchants...), c'est au juge de décider si cela mérite ou non d'être puni. Le meurtre est également interdit, mais tuer lors d'un duel est toléré. Mais surtout, tout ce qui déplaît au juge peut conduire à une condamnation, notamment offenser un juge, ou troubler l'ordre public. Dans le cas d'une dénonciation, s'il est prouvé qu'elle a été faite à tort, volontairement ou non, et que l'accusé est innocent, alors la peine encourue retombe sur les épaules du calomniateur.

Lors d'une audience, l'accusé, ou le prévenu, doit s'agenouiller humblement devant le juge qui siège, entouré de clercs et de scribes, derrière un bureau placé sur une estrade. Il doit se faire tout petit devant la Justice, surveillé par au moins deux gardes farouches munis de triques qui poussent éventuellement de temps à autre une sorte de rugissement terrible, destiné à frapper les malheureux de respect et de crainte. Selon la coutume, aucune sentence ne peut être prononcée tant que l'inculpé n'a pas fait d'aveux ; on l'aide donc dans cette voie en le bastonnant avant et pendant l'interrogatoire (comme la « *Question* » en Europe au moyen age). Le prévenu est ensuite incarcéré pendant les soixante jours qui suivent les aveux, en attendant que soit prononcée la sentence, qui prend effet immédiatement. Pendant

son emprisonnement, l'inculpé n'est pas nourri! Il doit donc compter sur ses parents et ses amis pour lui procurer sa subsistance. Une autre solution est de payer le geôlier, (en principe, on ne retire pas leur argent aux prisonniers) en espérant qu'il sera honnête.

Il existe cinq types de châtiments de plus en plus sévères :

— *tai :* bastonnade avec trique de rotin, sur le bas du dos du patient, comportant 5 degrés de 10 à 50 coups.

— *zhang :* bastonnade plus sévère, avec cinq degrés de 60 à 100 coups.

— *tu :* bannissement (trois degrés : de 1 à 3 ans) à une distance de 500 lis (un li vaut environ 500 m) du domicile du coupable, avec obligation à des corvées au bagne.

— *liu :* déportation, comportant trois degrés aussi, à une distance de 2 000 à 3 000 lis (couramment au bagne des îles Sha-men, au large du Shan-dong).

— *si :* mort. La peine de mort comporte trois degrés : par strangulation, par décapitation (avec éventuellement pilori au préalable), ou le pire, le supplice de la « *mort lente* » (ling-chi chu-si), au cours duquel le condamné est d'abord dépecé vif avant d'être décapité.

Certains condamnés, sont marqués au visage, particulièrement les bagnards qui portent inscrit le nom du lieu de leur déportation. Cette marque opérée par tatouage et instillation d'encre indélébile au haut des joues, s'appelle d'un délicat euphémisme : « *les cachets dorés* ».

Il est possible, pour les riches, de payer une amende plutôt que d'être bastonné, ou de rendre le juge clément, à l'aide de cadeaux judicieusement répartis. De même, un homme riche ou influent peut facilement faire s'alourdir une sentence, quand l'accusé est un ennemi personnel. On peut même s'arranger pour qu'un inculpé meure mystérieusement dans sa cellule (ce qui est extrêmement pratique pour l'empêcher de parler quand il est innocent), il suffit de trouver le point faible de son geôlier (étrangement, c'est souvent l'argent).

Les condamnés envoyés au bagne sont escortés jusqu'à leur destination finale par deux gendarmes. Le prisonnier porte un carcan (plaque de bois et de métal munie de trous pour passer la tête et les mains), plus ou moins lourd suivant la sévérité du juge. Le carcan lui est enlevé pendant la nuit, et parfois, si le banni sympathise avec son escorte, il arrive qu'on le laisse marcher sans cet ustensile encombrant, ou même qu'on le laisse finir son voyage seul! A son arrivée, il doit se présenter au commandant de la garnison de la région. Puis pendant toute la durée de son exil, il devra régulièrement aller voir le commandant qui lui ordonnera des corvées. Il est fréquent qu'un prisonnier banni soit enrôlé d'office dans la garnison locale.

Les impôts

Une autre tâche primordiale du préfet est d'organiser le prélèvement des impôts. Ceux-ci peuvent être payés de deux manières : en nature ou en espèces. Les pauvres payent en nature (en corvées, en céréales, en services dans l'armée) ; les riches payent en espèce (en sapèques, en or, en argent, en papier monnaie, ou en sel).

Il est temps de faire une petite digression pour décrire le système monétaire à l'époque des zong. La monnaie courante est la sapèque, c'est une petite pièce ronde très fine, en cuivre ou en fer, percée en son centre d'un trou carré. Une sapèque a très peu de valeur. Pour donner un ordre de grandeur, on peut la comparer à la pièce de 10 centimes française. Les sapèques sont utilisées par groupe de pièces enfilées sur une tige de bambou ou une cordelette. On appelle l'ensemble une ligature de sapèques. La ligature utilisée dans la vie courante est le cent (70 sapèques reliées entre elles, c'est comme ça...), pour les sommes plus importantes on utilise le mille (environ mille sapèques...). Pour se simplifier la vie ont utilise aussi le papier monnaie, il est vrai qu'un mille pèse plus de trois kilos! L'argent et l'or sont beaucoup plus précieux. Un tael (38 g) d'argent ou un Ts'ien (3,8 g) d'or valent 10 000 sapèques. Le sel est également une monnaie d'échange précieuse, l'argent s'échange contre 10 fois son poids en sel. Vous aurez sans doute remarqué que les habitants de l'empire ont adopté le système décimal : quelle avance technologique sur l'Europe de la même époque!

Mais revenons aux impôts. Les préfets sont extrêmement pointilleux en ce qui concerne le payement des impôts. Ils ont des quota à respecter. Le ministère des finances de l'empire se charge de calculer la somme dont l'Etat a besoin chaque année pour entretenir ses troupes, payer les mandarins, financer les grands travaux, etc (entre autres financer les folies de l'empereur et permettre aux ministres de s'en mettre plein les poches). Le montant de l'impôt pour une région est fixé en fonction de sa richesse, du nombre d'habitants, de la production agricole et d'autres critères du même ordre.

Malheureusement, il suffit que la population varie (morts ou départs), ou bien que la récolte soit mauvaise pour que les impôts deviennent insupportables. Mais le préfet est tout de même obligé de le prélever, sinon il risque sa place. Quand une région est trop pauvre pour pouvoir payer, l'impôt est prélevé en nature, par exemple en recrutant d'office un fils par famille pour l'armée, ou bien en envoyant des membres d'un village effectuer des corvée (par exemple travailler aux mines, ou à creuser un canal). Il est fréquent que des jeunes gens préfèrent devenir brigands que se soumettre à l'impôt. On appelle ces brigands errant, qui ont quittés leur famille pour diverses raison (échapper aux impôts, à une condamnation, à un ennemi puissant) les gens des collines et des lacs. Ne croyez pas qu'il suffit de quitter

sa région, ou de voyager sans cesse pour échapper aux impôts, ce serait trop simple! Ceux qui ne sont pas chez eux à la saison des impôts doivent le payer, suivant un forfait (cher) appliqué aux étrangers, dans la préfecture où ils se trouvent.

Valeurs morales

Les habitants de l'empire ont un sens de l'honneur extrêmement développé, mais très différent de, par exemple, celui des japonais. Pas question pour un sujet de l'empire de pratiquer un suicide rituel à la suite d'une faute, un tel comportement leur semblerait un véritable gâchis! Par contre, leur sens de l'injure est terrible. Un homme injurié, ou dont la famille aura été injuriée, n'aura de cesse de s'être vengé. Le concept usuel employé pour décrire les relations personnelles est la dette.

La dette est un concept qui n'a aucune valeur légale (la notion de prêt est inconnue en droit impérial) mais une très importante valeur morale et sociale. Une dette et un remboursement sont présentés comme un échange de cadeaux mais les deux parties savent à quoi s'en tenir. Le remboursement d'une dette est une chose importante qui dépend principalement de la relation entre le débiteur et le créancier. Une dette en argent peut souvent être remboursée par un *« cadeau »* en nature, et vice versa.

Les dettes sont de trois types :

— *les dettes honorables,*
— *les dettes communes,*
— *les dettes honteuses.*

Une dette honorable peut rester impayée pendant un temps très long. Elle est même parfois reportée sur des descendants. Il n'est nécessaire de la rembourser que si le créancier en a réellement besoin. C'est le type de dette qu'on contracte envers une personne qui nous sauve la vie, ou nous aide socialement, ou un ami qui nous fait un cadeau. Comme dans le système social complexe de l'empire il ne peut pas être question de dettes entre personnes de la même famille, il est fréquent, plutôt que d'essayer en vain de rembourser une dette honorable de déclarer le créancier comme *« frère juré »*, ou *« père juré »*, ce qui est faire un très grand honneur. (Les personnes âgées sont extrêmement respectées et appeler un homme *« père »* est un marque de politesse d'une grande délicatesse. Il est au contraire très peu poli, et même grossier, de se décerner le titre de père. Par exemple, *« salue ton père »*, est une expression méprisante envers l'interlocuteur. D'une manière générale, toute allusion à la vieillesse, ou à un age avancé, est une marque de respect, mais ne doit pas être employée en parlant de soi-même.) Les liens de fraternité jurée sont aussi forts, sinon plus, que les liens familiaux usuels. Les deux frères doivent s'entraider en toutes circonstances, même si celui qui a des problèmes est dans son tort. Mais ce lien n'engage que les deux hommes concernés, et pas le reste de leur famille. Quoi qu'il en soit, un homme est le bienvenu chez tous les membres de la famille de son *« frère juré »*. Ce type de lien permet fréquemment d'obtenir l'appui d'un homme influent (surtout s'il est accompagné de cadeaux). D'une manière générale, celui qui a des liens d'amitié avec certains membres d'une famille (même des cousins éloignés) aura plus de facilités pour se lier avec les autres.

Une dette commune peut par exemple être la dette qui résulte d'un prêt d'argent par un riche commerçant, ou un cadeau fait à un supérieur en attendant qu'il nous aide dans notre carrière, aussi bien que le pot de vin remis à un intermédiaire. Ce type de dette n'est pas socialement dégradante sauf d'une certaine manière envers le débiteur (surtout si on a décidé de ne pas rembourser en fin de compte). En cas de non remboursement d'une telle dette il n'existe aucun recours légal, mais en général si la somme en question est assez importante par rapport au rang social du débiteur, des collecteurs sont envoyés pour le *« bousculer »* un peu. Bien entendu ces collecteurs doivent rester dans la légalité et ne pas prendre d'argent à la victime (auquel cas ils seront considérés comme voleurs, ce qui peut se répercuter sur leur employeur). Si le débiteur refuse définitivement de payer, ses hommes vont parfois jusqu'à la torture ou le meurtre, mais il s'agit réellement d'un cas extrême. Car les meurtriers devront probablement alors quitter la ville en toute hâte, avant d'être attrapés par la garde. Dans ce cas le créancier aura contracté un dette honteuse envers la famille et les frères jurés du mort.

Une dette honteuse est en général une vengeance pas encore assouvie, en réponse à une injure (personnelle ou envers sa famille), ou à une agression. Il n'est pas nécessaire que le contractant d'une dette honteuse ressente de l'animosité envers son créancier (par exemple si ce n'est pas lui personnellement qui était visé), mais il y va de son honneur de rembourser cette dette. Les dettes de sang sont des dettes honteuses, certains cadeaux peuvent être considérés comme des dettes honteuses (s'ils sont injurieux), et refusés. Celui dont le cadeau est refusé peut suivant les circonstances soit bien le prendre, soit être vexé. Dans ce cas lui aussi aura été injurié. Pour mieux comprendre la réaction qu'aura un oriental dans des circonstances particuliè-

res il est nécessaire d'avoir recours à des exemples et de généraliser par analogie. Pourtant les orientaux ne sont pas particulièrement amateurs de vendetta. Si un membre de leur famille est tué en réponse à une injure qu'il avait fait à une autre famille, sa mort n'est pas considérée comme une injure envers la famille, et, en général, personne ne cherchera à la venger. Il faut toutefois noter que, même s'ils ne cherchent pas à venger le mort, les proches du mort (amis et famille) porteront probablement une haine farouche au meurtrier.

Les armées de l'empire

Les peuples voisins sont turbulents et belliqueux, ils guettent le moindre signe de faiblesse pour entreprendre une invasion.

La Cour pivotale des affaires secrètes (shu-miyuan), sorte de ministère de la Guerre et de la Défense a fort à faire et est presque toujours débordée par les événements. Ses membres sont des généraux et des hauts fonctionnaires, non élus par l'empereur. En plus des problèmes dus aux agressions par les royaumes extérieurs, ils doivent résister aux attaques sournoises des ministres, qui cherchent à saper leurs réputations. Le membre le plus influent de la cour pivotale est le général Yue Fei, qui commande les troupes d'élite (Jin-jun).

L'armée des zong, également appelée les *« huit cent mille gardes »*, est réparties en quatres catégories :

— jin-jun (*« Troupes interdites »*), les soldats d'élite qui forment les gardes impériales, et comptent environ 200 000 hommes. Le recrutement, la solde, les subsides, l'entraînement, les garnisons et les affectations de ces troupes dépendent du Shu-mi-yuan (« Cour pivotale secrète »). Le rôle de ces armées est essentiellement de protéger la capitale, et de mener campagne en cas de danger extérieur. La moitié environ des effectifs est stationnée à Kai-feng, ou aux abords de la ville, l'autre moitié est en garnison aux frontières ou en certaines places stratégiques de l'empire ; cette répartition des forces militaires est une précaution visant à éviter au pouvoir toute mauvaise surprise de la part de commandants ambitieux, d'autant que ces troupes sont permutées régulièrement, ou envoyées à l'entraînement, chaque année ou tous les deux ans ;

— xiang-jun (troupes latérales, c'est à dire *« provinciales »*) les armées qui sont en garnison dans les préfectures de province, pouvant être rattachées à une ou plusieurs préfectures (zhou) selon l'importance de la circonscription ; les meilleurs éléments de ces troupes, bien inférieures aux jin-jun sont souvent versés dans les gardes impériales ; inversement les soldats impériaux reconnus trop médiocres sont envoyés aux armées provinciales — dont le niveau est souvent piètre, et dont l'entraînement est très rare ; ces troupes sont groupées en unités de 500 hommes commandés par un Zhi-hui-shi ou commissaire de direction militaire, et une grande préfecture peut avoir plus d'une dizaine de tels commissaires, les plus petites en ont trois ou quatre.

Troupes impériales et troupes provinciales sont formées de soldats recrutés d'office (impôts) et ceux qui fuient la conscription sont passibles de marque au visage (qing, voir plus haut) on les appelle alors pei-jun, (*« troupes d'exilés, soldats bannis »*) étant donnés les interdits de résidences qui les frappent, ou les bagnes qui leurs sont assignés (en général des garnisons plus ou moins lointaines).

Ajoutons que les troupes impériales reçoivent normalement vivres, solde mensuelle, tenues d'hiver et de printemps, indemnités diverses et primes spéciales tous les trois ans — tout cela leur permet de vivre décemment. En revanche les soldats des troupes provinciales sont très dérisoirement payés et doivent généralement exercer un métier parallèle pour subvenir à leurs besoins ;

— xiang-bing, les milices villageoises, sont formées d'éléments locaux destinés à compléter les effectifs des armées précédentes, impériales en particulier ; une de leurs caractéristiques est qu'on les recrute dans certaines provinces et régions particulières, et que leur recrutement dépend du ministère de la population (hu-bu) et s'effectue lors de la collecte des impôts (par exemple, pour telle région, une recrue par famille) ;

— fan-bing, les troupes étrangères enfin, garnisons qui sont en général stationnées aux marches de l'empire, elles sont composées principalement d'éléments d'ethnies différentes.

L'empire est entouré par plusieurs Etats puissants, qui lui tiennent tête militairement : au nord-est les Liao du Kitan, à l'Ouest les Xia, l'empire de Dali au Sud-Ouest, du Dai-Viêt au Sud, sans compter les incursions des mongols et des Jurchën au Nord. Les incidents sont fréquents et les troupes de frontière sont indispensables. Au lieu de lancer, comme les dynasties précédentes, des expéditions contre ces voisins, les Zong préfèrent se résoudre à une situation de coexistence plus ou moins pacifique : c'est une politique que beaucoup (et la plupart des généraux) critiquent, car elle est un grave signe de faiblesse. Déjà, vingt ans plus tôt, des attaques répétées et toujours plus violentes des Liao contre les provinces du nord ont contraint le père de l'empereur actuel à signer le désastreux traité de Shan-yuan. Ce traité assure, contre un lourd tribut, une relative tranquillité au pays. Mais il faut alors faire face aux Xia occidentaux qui cherchent à obtenir un arrangement analogue. Ces troubles aux fondrières engendrent des difficultés économiques, ainsi que des querelles de partis politiques, qui se déchaînent à chaque réforme. Par exemple, les militaires, placés sous les ordres des administrateurs civils, protestent contre ces mesures. Ils considèrent qu'elles présentent de graves dangers : les hauts fonctionnaires civils ne sont pas forcément des experts en stratégie ! Mais l'empereur, qui craint beaucoup une tentative de prise du pouvoir par les militaires (c'est ainsi que sa famille s'est emparée du trône) refuse absolument de déroger à ce principe.

Religion

Il n'y a pas, il n'y a jamais eu — à proprement parler de *« religion »* dans l'empire, si l'on entend par *« religion »* un ensemble de croyances relatives à un Dieu (ou à plusieurs dieux) en accord avec une certaine conception de la destinée humaine et s'exprimant dans le cadre d'une Eglise par un rituel : on n'est pas au pays des religions, on est dans celui des doctrines. On dit souvent que les Han (les sujets de l'empire se nomment eux-même les Han, nom d'une dynastie précédente qui a régné très longtemps) ont trois religions : le taoïsme (fondé au VI^{e} siècle av J.C. par Lao-Tseu), le confucianisme (dont les origines sont à peu près contemporaines à celles du taoïsme) et le bouddhisme ; pour les Han ces trois systèmes s'appellent *« les trois doctrines »*. Mais le peuple s'est formé, au cours des âges, une religion populaire qui rassemble pêle-mêle des emprunts aux trois doctrines, des cultes à des héros ou à des personnages plus ou moins divinisés, etc. Et comme il ne s'est jamais trouvé d'organisme central pour codifier et unifier ce bouillonnant mélange, la religion populaire n'a été, en fait, qu'une immense mosaïque religieuse et mythologique.

Aucune des trois doctrines n'a véritablement de fidèles : un bouddhiste peut tout aussi bien participer à des cérémonies taoïstes ou populaires. Il y a cependant un clergé impor-

tant : bonzes bouddhistes, religieux taoïstes, mandarins adeptes de Confucius. Ces moines, ces clercs exercent toutes les activités sacerdotales classiques, sacrifices évocations des ancêtres, prophéties, guérisons, etc., et dans l'ensemble, leurs interprétations de la doctrine à laquelle ils adhérent est profondément marquée par la religion populaire.

Le confucianisme

Le confucianisme est l'aboutissement de l'enseignement du plus célèbre des philosophes de l'empire : K'ong Fou-Tseu (Maître K'ong, plus connu sous son nom latinisé de confucius). Maître K'ong n'a jamais présenté son enseignement comme un enseignement religieux : *« Je suis un transmetteur, non un créateur »*, disait-il. Il n'a guère écrit, mais il a contribué à réviser des textes anciens fondamentaux. Il a posé des règles pour vivre en société, suivant la culture de son époque. Le confucianisme n'a ni prêtres, ni credo, ni liturgie. Sa doctrine est un art de vivre, sans prétentions religieuses ou métaphysiques. Pour être heureux, un homme doit vivre en paix avec lui-même et avec ses semblables ; pour cela il doit suivre la « voie moyenne », celle de la modération qui conduit au vertus cardinales : piété filiale, harmonie affective familiale, équité, sens de l'honneur, intégrité, sincérité, culture, paix universelle. Maître K'ong croit en la bonté foncière de l'homme et en la possibilité de l'installation d'un état stable et heureux. C'est cette doctrine qui est la référence pour juger de la valeur d'un mandarin (haut fonctionnaire) et sur laquelle porte les les examens de lettrés. Un préfet doit montrer au moins une des vertus cardinales, plusieurs s'il en est capable. Ce n'est qu'à ce prix qu'il obtiendra de bonnes notes et progressera dans la hiérarchie. Sous les règnes des Zong, une des qualités les plus rares est l'intégrité, la plupart des mandarins sont avides de cadeaux. Mais ils cherchent tout de même à sauver les apparences pour ne pas donner l'impression de trahir l'idéal du maître.

Les textes classiques révisés et diffusés par maître K'ong forment *« le canon confucéen »*. Ces livres sont : le Chou King (livre des documents historiques) contenant les discours et actes officiels des anciens princes ; le Che King (livre des Odes) recueil de 305 chansons anciennes, laïques ou religieuses ; le Yi King (livre des transformations) donnant une technique de divination ; le Li Ki (livre des rites et cérémonies) exposant le culte des ancêtres et la liturgie officielle de l'empire ; et le Ts'eng Ts'ieou (Annales des printemps et des automnes) peut-être écrit en partie par K'ong, la chronique des événements dans le pays de Lou de 722 à 481 av J.C. A ces anciens classiques sont venus s'ajouter par la suite d'autres titres : le Louen Yu, recueil de pensées et de dialogues avec Confucius ; le Ta-Hio (le grand Savoir) traitant de morale politique ; le Tchong Yong (Doctrine du milieu) et le Möng-Tseu.

Le plus ancien de ces livres est le Yi King, et il est couramment utilisé. En effet les sujets de l'empire consultent les oracles avant chaque action importante. Si aucun oracle n'est disponible, ou si l'action n'a pas une importance suffisante, l'homme consultera lui même le livre des transformations (le Yi King) à l'aide des tiges d'achillée ou des pièces, et le livre lui donnera une réponse. Le principe de consultation du Yi King consiste à s'en remettre au hasard, le tirage des tiges d'achillée, ou de pièces, donne une réponse sous la forme d'un hexagramme (dessin) parmi soixante-quatre possibles. Cet hexagramme correspond à une phrase sybilline qui indique la conduite à suivre. On raconte que le sage Fo Hi, génial inventeur du livre, vit un jours sortir du fleuve jaune un cheval-dragon qui portait sur son dos un dessin mystérieux appelé he-tu, *« dessin du fleuve »*. Cette figure lui donna l'idée de deux figures élémentaires : une ligne pleine et une ligne brisée. Ces lignes représentent les deux manifestations du mouvement primordial (yi) qui existe dans le Taijin (Faîte suprême) selon les deux modalités du Yin et du Yang. Le Yin, représenté par une ligne brisée, est le repos, le passif, le terrestre, l'obscur, le féminin. Le Yang, représenté par une ligne pleine, est l'animation, l'actif, le céleste, le lumineux, le masculin. Les soixante quatre hexagrammes sont des combinaisons de lignes pleines et de lignes brisées, et indiquent l'un des Etats du monde. Le livre ne prédit pas véritablement l'avenir, il ne fait qu'indiquer ce qui est potentiellement présent dans la situation, et que l'homme n'est pas capable de voir sans aide. Le Yi King n'est pas la seule méthode employée par les devins : d'autres, par exemple, lisent l'avenir dans des ossements ou des écailles de tortue.

Le Taoïsme

Cette doctrine, fondée par le vénérable Lao-Tseu (le nom signifie *« le vieux maître »*), demande à ses disciples de vivre en accord avec l'Univers, de suivre le cycle de la vie, l'équilibre du monde : *« Tous les pay-*

sages sont beaux, seul l'homme est vil ». Le Taoïsme est d'abord un scepticisme et les taoïstes sont souvent des ermites, des hommes que la vie en société rebute. La recherche de l'immortalité est un des buts principaux des taoïstes, les plus sages y parviennent. « *Le Tao est calme comme l'éternité elle-même* ». Le moi individuel relatif est méprisable ; par contre le Tao, c'est à dire la totalité absolue, la substance unique dont tout découle, possède une sorte de « *Bonté* » fondamentale. Et l'un des grands principes du Tao est d'agir conformément au Tao, conformément à la nature, jusqu'à s'identifier à ses lois. Puisque tout, dans notre existence, est relatif, un seul précepte est grand : « *non-agir* » (Wou-Weï) ; il faut entendre par là : ne rien faire qui ne soit pas selon la nature afin de pénétrer les mystères de l'ordre naturel : « *En vérité plus loin on va, et moins on comprend. C'est pourquoi le sage sait sans étudier, ne fait rien, et pourtant mène tout à bonne fin (Lao-Tseu)* ». Tous les premiers textes laissent apparaître cet anarchisme philosophique : le taoïste ne cherche pas à atteindre un état nirvânique, un statut métaphysique, il vit sa vie sur le plan concret mais avec nonchalance. Le Taoïsme utilise un vaste domaine mystique laissé de côté par le confucianisme et le bouddhisme : la magie. Tous les prêtres taoïstes (les Taoshens) expulsent des démons, fabriquent des philtres et des élixirs de longue vie, pratiquent la voyance et la divination. La base de leur pouvoir est l'opposition des deux forces de la nature : le Yin, principe femelle, et le Yang, principe mâle ; le taoshen, par sa connaissance de la proportion optimale du Yin et du Yang dans un être, peut alors lui conférer une efficacité suprême.

Le Taoïsme enseigne aussi que le monde tout entier est sous la dépendance des dieux, en particulier d'une trinité suprême, les « *Trois Précieux* » ; cette croyance s'oppose au bouddhisme, religion athéiste, qui voit dans les divinités des être inférieurs aux Bouddhas, c'est à dire aux hommes qui ont atteint à l'illumination.

Les œuvres sacrées principales sont : le Tao-Tö-King (livre de la voie et de la vertu), écrit par Lao-Tseu lui-même, et parfois nommé « *le Lao Tseu* » ; Le Tchouang-Tseu (le maître Tchouang), qu'on rapporte à un certain Tchouang qui aurait vécu entre 370 et 300 av J.C. ; le Lie-Tseu, recueil de pensées attribuées au philosophe Yang-Tchou ; et le canon taoïste, le Tao-Tsang, formé de plus de 5 000 parties!

Le bouddhisme

Nous ne nous étendrons pas sur les origines du bouddhisme. Disons simplement que pour les bouddhistes la vie est douleur (samsara). Cette douleur vient du désir d'exister et des dix attachements aux choses. La voie consiste pour l'homme à nier en lui toute forme de désir, pour atteindre l'état de Bouddha et le nirvana (détachement absolu), pour cesser enfin en atteignant la perfection le cycle des réincarnations. C'est cet aspect moral, beaucoup plus que l'aspect religieux, qui existe dans l'empire. Les bonzes respectent les 42 enseignements de Gautama (le Bouddha historique) : « *Il y a pour les vivants 10 espèces d'actes qu'on nomme bons ; il y a aussi 10 espèces d'actes qu'on nomme mauvais. Si vous demandez quels sont ces 10 mauvais actes... il y en a 3 qui appartiennent au corps, 4 à la parole, 3 à la volonté. Les 3 du corps sont : le meurtre, le vol et les actions impures. Les 4 de la parole sont : les discours qui sement la discorde, les malédictions outrageantes, les mensonges impudents et les propos hypocrites. Les 3 de la volonté sont : l'envie, la colère et la pensée perverse.* »

Les premiers disciples de Bouddha furent des moines errants qui prirent comme signes distinctifs : la robe safran, la tonsure et le rasage de la barbe. A l'intérieur de l'ordre les différences de classes sont éliminées et les moines font vœux de chasteté et de pauvreté. Des femmes peuvent faire partie de la communauté, mais elles restent toujours subordonnées par rapport aux hommes. Elles portent aussi la robe jaune.

Par la suite les moines bouddhistes se sont fixés dans des monastères, où ils se livrent à la méditation et à l'imitation du Bouddha. Le bouddhisme étant en fait une discipline de vie, beaucoup plus qu'une croyance religieuse, en de nombreux monastères on procède aussi au culte de divinités non bouddhiques. A la pleine lune et à la nouvelle lune, le doyen d'une communauté prononce le pâtimokkha (les paroles de la confession) c'est la liste des quatres péchés capitaux (meurtre, luxure, vol, orgueil) et des 68 offenses à la règle. On invite ensuite par trois fois les moines qui ont commis l'une de ces fautes à la confesser publiquement.

Certains bouddhistes sont des laïques qui recherchent l'illumination personnelle. Leur mouvement est purement philosophique. Ils vivent en ermites et en mendiants, comme les premiers disciples. Ils pratiquent la méditation Zen qui consiste en des réflexions sur des aphorismes (courtes phrases) apparemment stupides (« *qu'est ce morceau de bambou, si ce n'est pas un morceau de bambou ?* »), mais qui peuvent conduire à l'illumination (en Japonais : Satori). La méditation sur une seule phrase peut prendre des années, voire une vie, et chaque illumination ne constitue qu'une étape. Le Zen est un sujet immense qui pourrait facilement faire à lui seul le sujet d'un article. Mais « *qu'est-ce que la science si la vie n'est qu'un jeu ?* ». L'adepte du Zen rejoint un peu les principe du Tao, il veut trouver sa place dans l'Univers.

Nous en resterons là pour ce numéro. Mais le sujet est loin d'être épuisé. On pourrait parler pendant des heures des dieux et des démons de la religion populaire, de la science antique et de la médecine, ainsi que du secret de l'immortalité... si vous voulez la suite, il vous suffit d'écrire pour la demander. Si au contraire ces quelques pages vous ont déjà assez *em..nuyé* comme ça, nous attendons bien évidemment vos lettres d'insultes...

Incarner des personnages dans l'empire du milieu

Il faut d'abord choisir un point de vue, l'empire peut être visité, par exemple, par une bande d'aventuriers occidentaux qui en ignorent les usages. Le scénario le plus simple peut devenir « *chinois* » pour des personnages confrontés à des liens fami-

VISITE GUIDÉE DE LA CHINE ANCIENNE

liaux et d'amitié assez complexes.

Vous pouvez au contraire incarner des habitants du pays. Le rôle le plus simple est probablement celui de brigand. Ils ne sont pas rares, et s'ils luttent contre l'administration corrompue, ils sont probablement bien vus par une bonne partie de la population. Peut-être le personnage du préfet vous attire t'il : attention ce n'est pas un rôle facile... vous devrez respecter les circulaires de vos supérieurs, faire régner la justice, vous serez plus ou moins bloqué dans votre circonscription (sauf lors de voyages officiels, ou pour rendre visite à votre famille). Si vous faites partie de l'administration le MJ possèdera un grand pouvoir sur votre lieu d'affectation et votre tâche. Cela peut même être à l'origine d'une aventure. Imaginez, par exemple, que vous êtes un inspecteur en mission secrète chargé de s'assurer de la bonne moralité d'un préfet... ou bien que dans le cadre des réquisitions pour réunir des plantes rares, des roches aux formes étranges, et des animaux fabuleux on vous envoie à la recherche d'un étrange lapin sauvage (ou bien d'un dragon, l'animal n'a que peu d'importance). Que vous participiez aux recherches ou que vous préfériez le piller le convoi qui ramène la capture à l'empereur, il y a matière à de nombreuses péripéties.

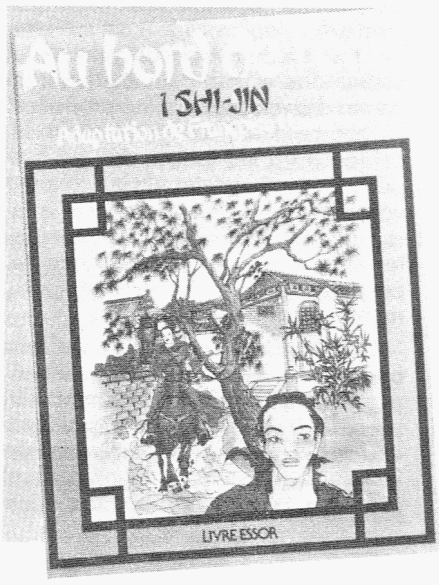
Le rôle de Saint-homme errant, ou vivant en ermite, permet de donner un arrière plan plus consistant à certains types de personnages. En orient, la conception du magicien est différente de nos habitudes. Le moine Taoïste, qui grâce à sa compréhension de la nature a réussi à atteindre de grands pouvoirs est un modèle courant dans l'empire très proche du « *Wu Jen* » d'Oriental Adventures (AD&D). De même un bête clerc changera agréablement s'il ne passe pas son temps à invoquer les dieux pour obtenir des pouvoirs (après tout, les dieux ont aussi leurs occupations, et ils n'ont pas que ça à faire... d'ailleurs les bouddhistes ne croient pas à la supériorité des dieux), il peut vouloir se détacher du monde matériel pour atteindre le nirvana, ou chercher à agir en accord avec le cosmos.

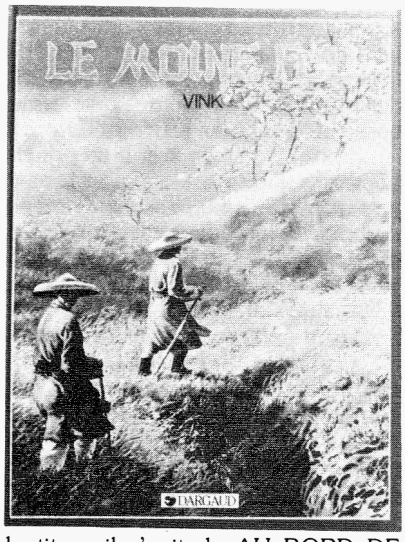
Nous comptons sur vous pour nous dire ce que vous a inspiré cette aide de jeu orientale, pour nous décrire vos parties, éventuellement pour nous critiquer (constructifs!). Et si vous avez des idées originales (ou historiques), ou des scénars, pour développer l'empire du milieu, faites les nous parvenir.

Pour rester dans l'ambiance

Avez vous vu « *histoires de fantômes chinois* », récompensé à Avoriaz en 88, ainsi qu'au festival du cinéma fantastique du Grand Rex de la même année. Si ça n'est pas encore le cas, il faut absolument que cvous y remédiiez à la première occasion. C'est une histoire de fantôme délirante. Le fantôme d'une jeune fille qui dévore un humain tous les soirs, sur l'ordre de sa monstrueuse supérieure, tombe amoureuse d'un jeune collecteur d'impôts, venu dormir dans un temple abandonné. Leur amour est impossible, la famille de la jeune fille ne laissera pas le percepteur partir vivant. Heureusement un moine taoïste va intervenir, et il pratique aussi bien le sabre que la magie (il utilise des sorts offensifs qui ne seraient pas déplacés dans AD&D, BOUM, BOUM, TAGADAGADA... merci pour les effets spéciaux). Le moine et le collecteur d'impôts réussiront-ils à empêcher le mariage de la belle fantôme avec le seigneur des enfers... toute la tendresse, l'humour et l'action désirables sont réunies. Une perle chinoise.

Restons dans le domaine de l'audiovisuel, je suis convaincu que plusieurs d'entre vous sont des experts en feuilletons TV. Connaissez vous les « *Chevaliers aux 108 étoiles* », chouette non? Saviez vous que cette série est directement tirée d'un archi classique du moyen-age chinois, encore plus passionnant que la quête du saint graal pour nous. Tous les chinois cultivés le connaissent, c'était même à ce qu'il paraît un des livres de chevet du président Mao. Il en existe une excellente traduction en français, en deux tomes dans la collection de la pléiade (malheureusement assez chère), n'hésitez pas à le lire si vous en avez l'occasion et le courage (2 000 pages), ça vaut largement « *le seigneur des anneaux* ». Comment ça, je ne vous ai pas donné





le titre : il s'agit de AU BORD DE L'EAU (de Shi Nai-an et Luo Guanzhong, si vous voulez le savoir). Par contre évitez *ABSOLUMENT* la bande dessinée du même titre. C'est une véritable boucherie. L'intrigue est tellement tronçonnée et résumée, que même en connaissant bien le livre (comme moi), on n'y comprend absolument rien. De plus les dessins sont d'une laideur insoutenable (–2d10 en SAN). Toujours en ce qui concerne les grands classiques chinois, et toujours pas disponible en collection poche (mais qu'est-ce que les éditeurs attendent?) le « *Si Yeou Ki* » (le voyage en occident) de Wou Tch'eng Ngen, aux éditions du Seuil. C'est une histoire de magiciens, de divinités et divers dragons, complètement délirante.

Plus près de nous, le sinologue Robert VAN GULIK, a écrit une série de polars dont le héros est un juge chinois (le juge Ti). Disponibles en 10/18 dans la collection « *grands détectives* ».

On ne peut pas quitter le continent asiatique sans citer trois albums du dessinateur vietnamien Vink. L'histoire prend place au moyen-âge (fin des Songs du Nord) et raconte les avatars d'une jeune fille (He Pao) qui va apprendre un style de combat oublié et terriblement destructeur. Le rythme est lent, les dessins figés, mais très beaux, un peu comme ceux de Sègrelles. On se laisse complètement prendre à l'ambiance, les décors ont une grande place dans la mise en scène et, qu'il s'agisse de forêts, de montagnes, ou d'étendues d'herbes infinies, on sent que le moindre détail est juste, on s'y croit. Ces albums ont pour titres respectifs et dans l'ordre : **LE MOINE FOU, LA MÉMOIRE DE PIERRE** et **LE BROUILLARD POURPRE,** édité par DARGAUD.

C. Hacherdol

Sur Droïd vous allez vous faire plein d'ennemis.

Droïd, c'est la guerre inter-galactique sur Minitel. Vous greffez votre cerveau sur un robot (tueur, expert ou amazone) et vous entrez alors dans un univers de science-fiction où vous allez vous battre contre tous les autres connectés. Votre seule chance de survie : rejoindre une alliance pour avancer impitoyablement de planète en satellite et éviter les pièges de l'ennemi jusqu'au challenge suprême, défier l'ordinateur central Superdroïd et le détruire.

36.15 DROÏD

INTERACTIVITÉ

Heureux qui communique

Un monde dont vous êtes les héros

L'intérêt essentiel des jeux de rôle est de pouvoir se confronter à des univers qui n'ont pour limites que celles de l'imagination. Libéré de toutes contraintes, le joueur peut vivre de multiples aventures. Grâce à des ouvrages du type « livre dont vous êtes le héros », on peut déjà se confronter, seul, à certains univers. Le défaut majeur de ce système est qu'il est impossible de prévoir toutes les situations et d'orienter le jeu en conséquence. Rien ne peut remplacer un bon MJ capable d'improviser quand le besoin s'en fait sentir (si le vôtre n'en est pas capable, changez en, c'est un MAUVAIS MJ). Le MJ permet une plus grande **INTERACTIVITÉ** entre les joueurs et le monde qu'ils traversent. Le grand mot a été dit, a votre avis lequel est-ce? Les clubs permettent, ou pourraient permettre, de franchir une étape de plus vers l'interactivité, en réalisant une liaison entre leurs membres, apportant ainsi une meilleure cohérence. Ce que nous allons vous proposer est de franchir encore une étape dans l'interactivité.

On est frappé par la diversité des jeux de rôle qui existent. Chaque jeu apporte ses propres règles et un univers sur mesure, le tout plus ou moins intéressant, plus ou moins bien fait. Mais aucun ne donne tout ce qu'on peut attendre. Le joueur passe d'un jeu à l'autre et se retrouve confronté à de sérieux problèmes : les règles ne suivent pas. On en est arrivé à un point tel que certains ne jouent plus qu'à un seul jeu, malgré toutes les imperfections qu'il comporte, ou commencent à modifier les règles. D'autres jouent vaguement un peu à tout, en ayant quelques notions de chaque jeu. C'est sans doute une des raisons de la rareté des MJ. Un MJ doit connaître, maîtriser, le jeu qu'il fait jouer. Pour ne vexer personne, on doit admettre qu'il y en a même qui savent tout sur tout, si si, ça existe... Je peux toutefois vous assurer que ce n'est pas mon cas.

A l'ère de la communication, il devient délicat de s'intégrer à un nouveau groupe. Je n'ose imaginer les affres des nouveaux venus au JdR, qui doivent se demander avec angoisse à quel jeu ils vont se frotter. Pourtant les règles ne constituent qu'un aspect du jeu, certains jeux montrent que, bien qu'on ne puisse pas toutes les supprimer, car le langage ne suffit pas, on peut pourtant les réduire beaucoup. Il paraît délicat de publier des règles universelles que tout le monde adopterait avec joie, par contre il serait intéressant de participer à un univers commun. Le but n'est pas de réaliser « l'univers universel », tiens, ça cloche, cela deviendrait vite ennuyeux. Nous voulons simplement apporter une dimension nouvelle et passer la vitesse supérieure dans l'interactivité.

Alors nous allons vous proposer, que tous ensemble, joueurs isolés, clubs (j'y reviendrai) nous battissions un univers, notre univers. Rassurez vous, je ne me prends pas pour Dieu, je ne suis qu'un Œuf... Dans ce numéro nous allons vous exposer ce que nous attendons de vous (eh oui, il va falloir bosser) et ce que nous pouvons vous proposer. Comme point de départ, dés le prochain numéro, nous vous proposerons un univers, plus précisément une planète, le tout accompagné d'une mythologie et des grandes lignes de ce qui existe quand vous entrez en jeu. Tout ceci n'est pas figé et ne demande qu'à évoluer, pour construire cette base, nous comptons déjà en grande partie sur votre courrier. Quand nous aurons cette base de travail, et plus important, une cohérence du monde, ce sera à vous de jouer, dans tous les sens du terme. Car l'évolution du monde va se faire à deux niveaux. Le premier niveau se présente comme des aides de jeu et des scénars classiques. Si vous faîtes jouer une partie dans une région encore inconnue, nous comptons sur vous pour en donner une description, pour que tous les autres joueurs sachent que cette partie du monde est comme ça et pas autrement. Un concours permanent débute dès ce numéro pour tout ce qui concerne ce nouveau monde. Un deuxième niveau de création, qui semble encore plus passionnant, concerne vos personnages. Quand on dispose d'un univers, il faut bien le peupler. Alors pourquoi ses habitants ne seraient-ils pas vos propres personnages. Nous allons en conséquence mettre au point un système d'actes de naissance et d'actes de décès (malheureusement, cela arrive plus souvent qu'on ne le souhaiterait). Vous devrez bien évidemment nous tenir au courant des aventures et progressions de vos personnages. Nous les homologuerons si tout paraît cohérent. Alors plus rien ne vous empêche de devenir l'empereur de telle ou telle région, ou le sage à l'origine de tel courant de pensée. Tout est ouvert, profitez-en. Nous le répétons, rien de définitif n'a encore été arrêté, mais nous pensons que la participation des clubs va se révéler indispensable, alors, à bon entendeur...

Maintenant, des divers moyen de communication que nous vous proposons, le premier est évidemment notre journal, dans lequel vous trouverez des descriptions du monde sous forme d'aides de jeu, de rumeurs que vos personnages auraient pu entendre (l'imagination diabolique des MJ est inépuisable), etc., en bref, tout ce qui peut donner de l'épaisseur à un monde. Nous pourrons aussi vous informer par courrier de points plus particuliers concernant votre personnage. Nous devrions rapidement avoir à notre dispositions d'autres moyens d'expression, pour l'instant je pense au minitel, mais si une radio est intéressé par le projet, pourquoi pas? Si cela intéresse les clubs, il serait même possible d'organiser des tournois en réunissant des participants à l'univers, l'idée est à développer.

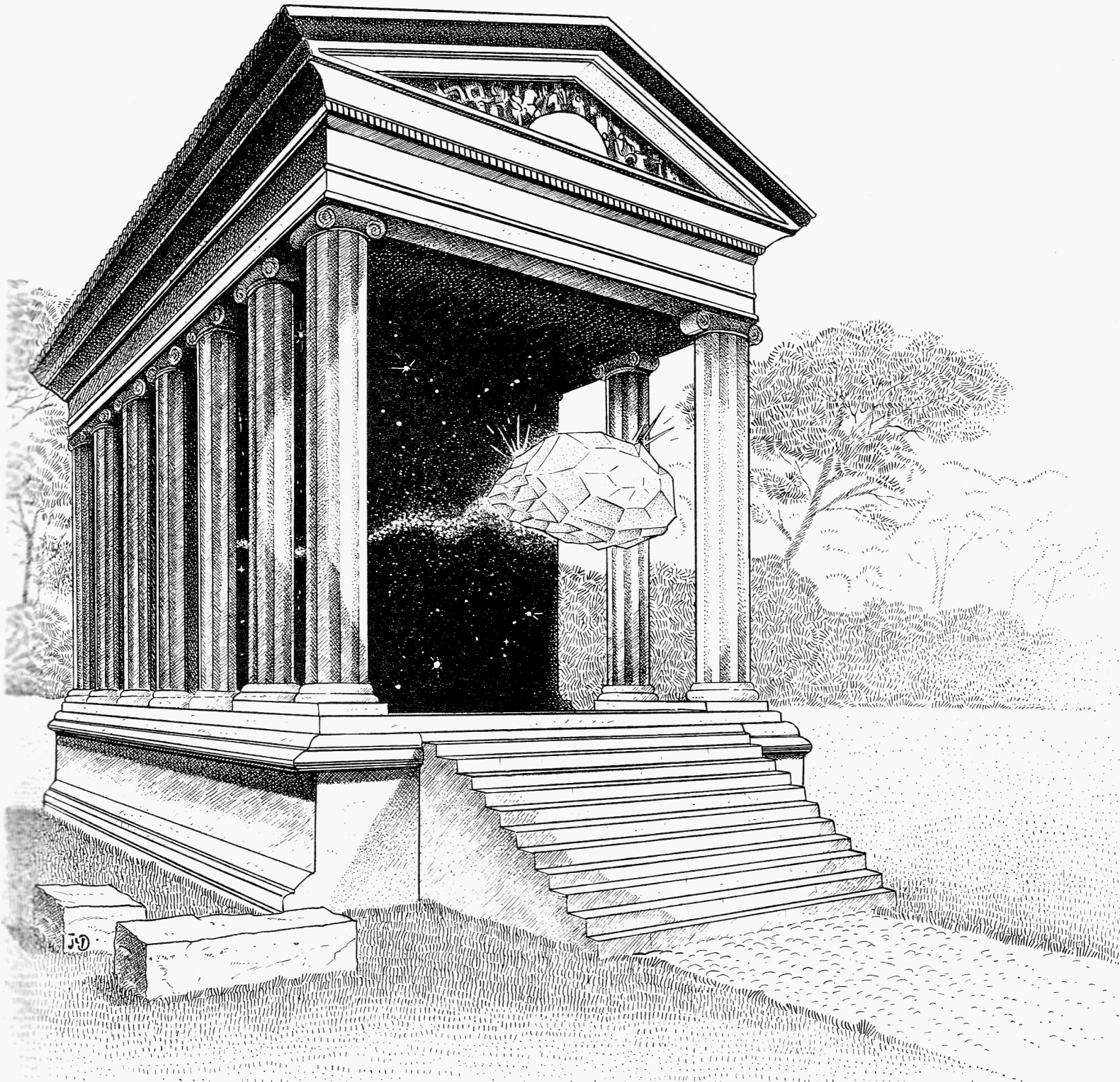
Voilà, l'idée est lancée, notre volonté est de regrouper le plus grand nombre possible de personnes autours de leur passion commune. Nous souhaitons permettre à des joueurs de se connaître, du simple fait que leurs personnages se trouvent dans la même région, bien qu'eux même soient à des centaines de kilomètres l'un de l'autre. Cette idée vient de Christophe Grosjean, Stéphane Lebrument,... ainsi que de votre serviteur. Elle deviendra ce que vous voulez bien nous aider à en faire. Alors, à vous de jouer, contactez vos amis et écrivez nous nombreux pour nous faire part de vos suggestions. **Le concours permanent commence dès maintenant.**

Oron San

3615 NEW*COM

LE TEMPLE DU JEU

OLIVIER VIDAL DISTRIBUTION



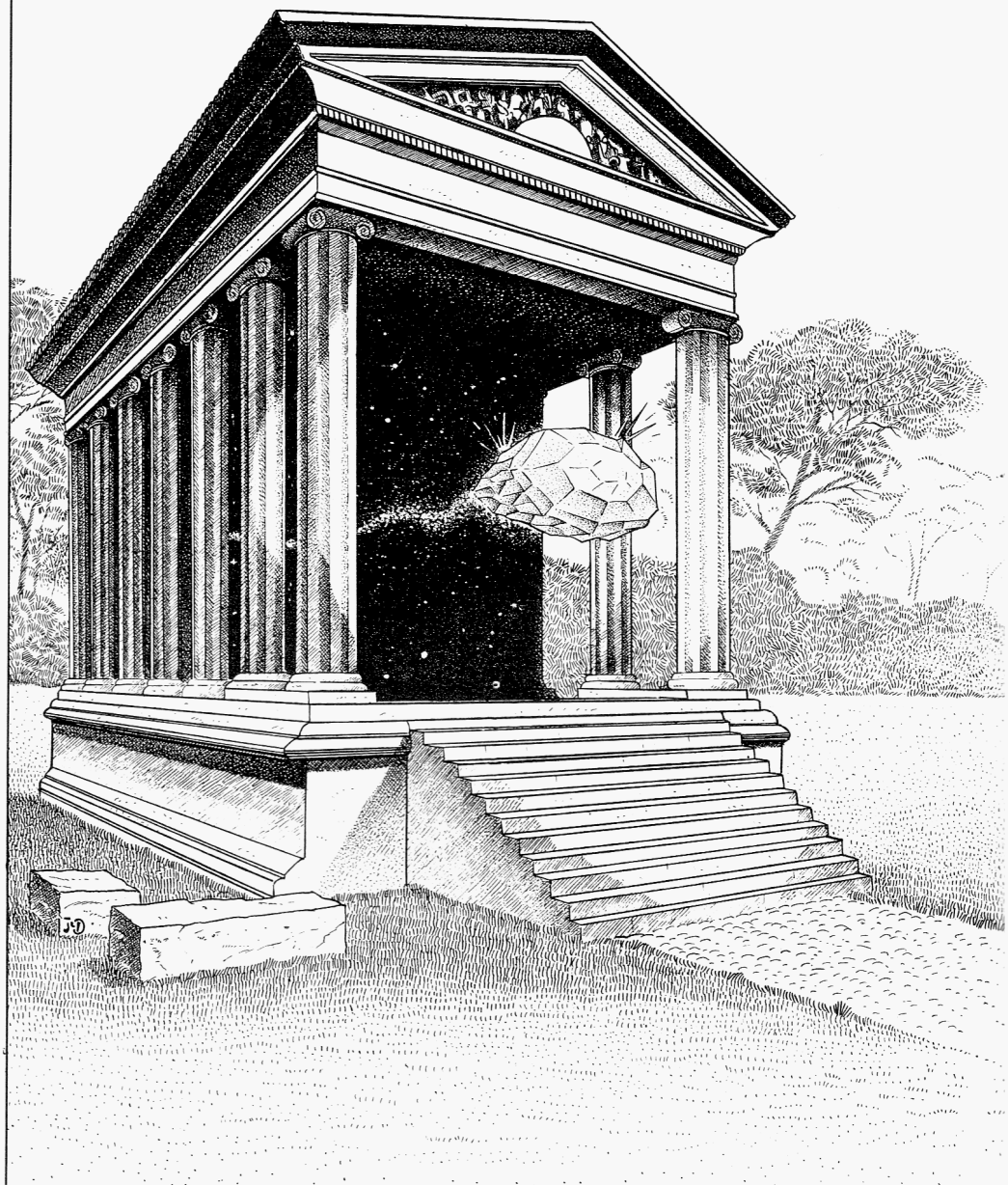
VENTE PAR CORRESPONDANCE

56 20 05 16

UNE NOUVELLE BOUTIQUE A BORDEAUX

LE TEMPLE DU JEU

OLIVIER VIDAL DISTRIBUTION



DERNIERES PARUTIONS EN FRANCAIS

Warhammer jdr	179 F	☐
Multimondes	219 F	☐
La fureur de Dracula	219 F	☐
Battletech jdr (M. Warrior)	n.c.	
Killer	58 F	☐
Le maître des Runes (Run.)	149 F	☐
Les dieux de Glorantha (Run.)	178 F	☐
Le sentier de la pomme (Run.)	n.c.	
James Bond	119 F	☐
Dr No (Bond)	69 F	☐
Manuel Q (Bond)	99 F	☐
Full métal planète	308 F	☐
Armée full	75 F	☐
Plateau full	60 F	☐
Agenda du joueur	69 F	☐
Les rangers du nord (jrtm)	114 F	☐
Lorien (jrtm)	114 F	☐
Hawkmoon	199F	☐
Ecran Hawkmoon	69 F	☐
L'île brisée (Hawk)	109 F	☐
Anashiva Reahna 1 (empires)	79 F	☐
Octogone du chaos (storm)	79 F	☐
Le voleur d'âmes (storm)	128 F	☐
Terror australis (Cth.)	109 F	☐
Les monstres de Cthulhu	99 F	☐
Cœur cruel (maléfices)	59 F	☐
Cité des 13 plaisirs (rêve)	75 F	☐
Zone mortelle (blood bowl)	110 F	☐
Marvel super héros	160 F	☐
Ecran (super héros)	48 F	☐
Déchirure (super héros)	48 F	☐
Derniers recours (super héros)	48 F	☐
Tonnerre de Thor (super héros)	48 F	☐
Thunder at Cassino	274 F	☐
Cross of iron (2°edit.)	284 F	☐
Kremlin	223 F	☐
Figurines star wars		
Héros de la rebellion (10 fig.)	90 F	☐
Forces imperiales (10 fig.)	90 F	☐
Chasseurs de primes (10 fig.)	90 F	☐

QUELQUES WARGAMES EN FRANCAIS

Tank leader	238 F	☐
Gulf strike	384 F	☐
Tac air	301 F	☐
Platoon	190 F	☐
Flat top	285 F	☐
Air force	278 F	☐
Flight leader	308 F	☐
Squad leader	335 F	☐
Seventh fleet	398 F	☐
Les aigles	249 F	☐

WARGAMES FRANCAIS EN SOLITAIRE

Ambush	323 F	☐
Battle hymn	361 F	☐
Patton'S Best	291 F	☐
Open fire	363 F	☐
Raid on St Nazaire	274 F	☐
Mosby'S Raiders	194 F	☐

NOM
PRENOM
N° rue

CODE POSTAL VILLE

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

Signature

Découpez cette bande et envoyez-la au Temple du Jeu.Olivier Vidal Distribution, 55 rue du Jardin Public, 33000 BORDEAUX

Commandez par courrier
ou commandez par téléphone au 56 20 05 16

Frais de port réduits sur toute la France

Format/Livre	Format/Boîte	Achat + 300 F	Achat + 400 F
11 F	18 F	0 F	0 F

Envoi urgent en 24h.

Format/Livre	Format/Boîte	Achat + 300 F	Achat + 400 F
14 F	24 F	18 F	0 F

Informez-vous sur 36.15 ICOR*CJR

Attention, les prix et la disponibilité des jeux importés sont susceptibles de varier.

LE TEMPLE DU JEU

C'est aussi une nouvelle boutique à Bordeaux. Tous les jeux de simulation et bien plus encore.

52 rue Paul Louis Lande
33000 BORDEAUX
tél : 56 20 05 16

JEUX DE SIMULATION HISTORIQUE

DIS PAPA, C'EST QUOI UN JEU DE SIMULATION ?

Eh oui, les jeux de simulation historique (« wargames » en anglais) font leur apparition dans Chroniques. Pour nos lecteurs néophytes en la matière, nous avons jugé bon de fournir quelques explications qui, nous l'espérons, leur donnerons l'envie de découvrir ces jeux.

Au commencement étaient les échecs

Jeux de guerre en anglais et en allemand - respectivement « wargames » et « kriegspiel » -, les jeux de simulation ont pour but de recréer des batailles s'étant déjà déroulé ou d'en créer de toutes pièces, sans que la moindre goutte de sang ne soit versée. L'ancêtre des JSH est probablement le très vénérable et très respectable jeu d'échec, dans lequel deux armées de force égale s'affrontent. Cependant, si l'ordre de bataille des armées présentes sur un échiquier - piétons, éléphants ou tours, roi, etc - était conforme aux armées antiques, il n'est évidemment plus valable aujourd'hui. De plus, aucun événement imprévu ne peut se produire sur un plateau d'échec (les troupes ne se rebellent jamais, les éléphants et les chevaux ne s'affolent pas, etc) et celui qui frappe le premier tue toujours la pièce adverse sans qu'elle puisse se défendre. Bref, les échecs ne sauraient simuler ce qui se passe réellement sur un champ de bataille...

Ce qu'il faut pour faire un « wargame »

On a en général besoin de représenter les forces en présence et leurs armes lourdes. On a pour cela 3 possibilités :

— Pièces 'abstraites' en bois, en plastique...

— Modèles réduits : cette solution est particulièrement esthétique surtout si l'on prend la peine de peindre et de décorer ces modèles avec soin.

— Petits morceaux de carton ou de plastique portant un code - chiffres, lettres, symboles - qui définit la nature de l'unité simulée et ses caractéristiques : cette solution est très économique et ne nécessite pas un grand espace de jeu.

De même, il faut représenter le champ de bataille ; là encore 3 solutions :

— Si l'on cherche à simuler uniquement des affrontements navals, aéronavals ou aériens, n'importe quelle surface plane suffit.

— Dans les autres cas, il faut tenir compte des différents terrains qui influent sur les performances des unités : il est plus facile de défendre en ville qu'en terrain découvert, on met plus de temps à traverser un bois qu'un champ etc... Là encore, il est nécessaire de les représenter, soit par des modèles réduits - encore une fois, c'est très esthétique -, soit par une carte où sont dessinés les éléments important du terrain - routes, villes...- et sur laquelle seront placés les petits bouts de cartons - dits « pions » - cités plus haut. Pour permettre le placement précis et l'évaluation du mouvement de ces pions, une grille - en général hexagonale - est surimprimée à la carte.

Enfin, il faut des régles pour définir les comportements des pions dans les diverses situations qu'ils pourraient rencontrer sur le champ de bataille. Ces régles doivent à la fois être les plus courtes possibles (pour permettre de jouer facilement et rapidement) et les plus complètes possibles (il ne faut pas que les joueurs se trouvent face à des cas de figures qui ne sont pas prévus dans les régles). De plus, ces régles doivent simuler les effets réels des actions entreprises par les joueurs : si un sous-marin tire des torpilles sur un cargo, il doit pouvoir le couler ; un avion qui atterrit sans sortir son train doit pouvoir s'écraser au sol, etc). Enfin, les résultats des actions entreprises par les joueurs doivent être soumis à des aléas (un croiseur tirant sur un cargo peut le rater, un canon peut s'enrayer...), que l'on simule en général par des jets de dé, ou encore par un tirage de carte.

Certes, mais quel intérêt?

Outre l'aspect strictement ludique, complètement absent aux échecs, le jeu de simulation présente plusieurs caractéristiques intéressantes :

— L'histoire de l'humanité étant malheureusement ponctuée de guerres, de conflits et de batailles, la pratique du jeu de simulation est un bon moyen d'apprendre à mieux connaître l'Histoire - et aussi la géographie - à travers les nombreuses guerres qui ont façonné les frontières des états. Par ailleurs, le « joueur » aura sans doute envie d'aller plus loin encore dans la recherche historique, en se posant des questions du type : qu'est ce qui explique la défaite de telle armée et la victoire de telle autre? Quels sont les facteurs historiques, géographiques, politiques, sociologiques qui expliquent l'engagement de tel conflit? De là à transformer les joueurs de « wargames » en de redoutables géopoliticiens, il n'y a qu'un pas...

— Le jeu de simulation permet d'étudier des alternatives au cours de l'histoire : Napoléon pouvait-il gagner à Waterloo, et que ce serait-il passé alors? Carthage pouvait-elle asservir Rome? Les Empires Centraux pouvaient-ils gagner la 1ère guerre mondiale? Pratiquez le jeu de simulation, et vous aurez sans doute des réponses, parfois surprenantes, à ces questions et à bien d'autres encore...

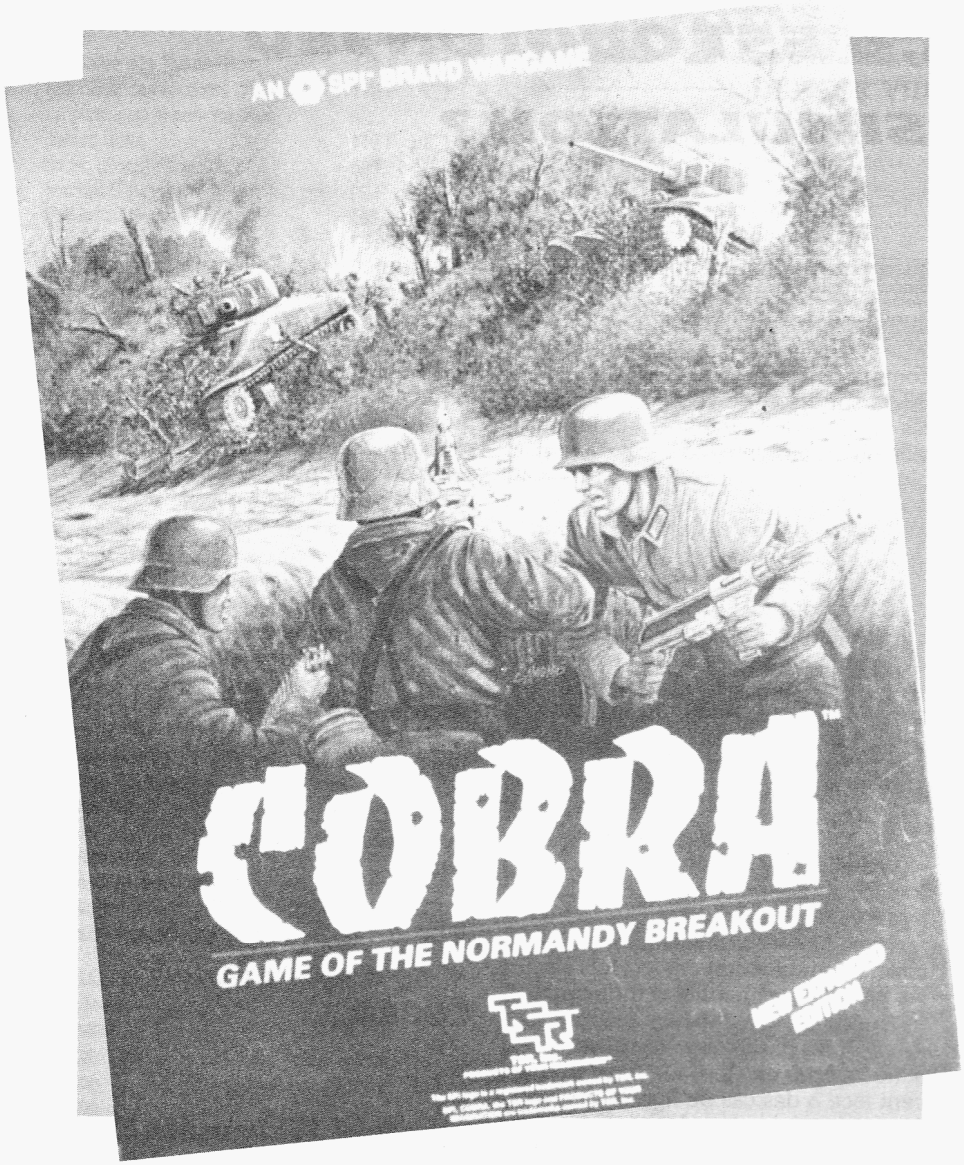
COBRA

Sus à la Wehrmacht!

Pour fêter dans quelques semaines le 45e anniversaire du débarquement, pourquoi ne pas vous offrir une partie de Cobra? Ce jeu de SPI-TSR recrée au niveau opérationnel le débarquement en Normandie, les combats acharnés dans le bocage et la percée alliée vers Paris et la Belgique. Les pions représentent des régiments, des brigades, ou des divisions, l'hexagone s'étend sur 3,2 Km et le tour de jeu représente 3 jours de temps réel.

Le Matériel

Dans la boîte, vous trouverez le matériel standard SPI, à savoir des pions plastifiés (400 en tout, parmi lesquels on reconnaît avec émotion la 2ème DB), 2 cartes, dont on peut regretter qu'elles soient en papier, (attention aux verres qui se renversent!) représentant le périmètre Douvres-Cherbourg-Fougères-Alençon, 16 pages de règles (il suffit d'en lire 11 pour pouvoir commencer à



jouer), une boîte de rangement ainsi que les habituels et indispensables amis du wargamer, j'ai nommé les D6.

Les Règles du Jeu

La deuxième édition de Cobra regroupe en fait 2 jeux en un. Le premier recrée la percée alliée de Normandie en été 44 (et ne nécessite que la lecture des 11 premières pages de règles) tandis que le second (avec 200 pions, 1 carte et 5 pages de règles supplémentaires) vous permet de revivre toute l'action à partir du Jour le Plus Long (le jour J si vous préférez). Cependant, même avec l'extension, Cobra reste un jeu simple à apprendre et à pratiquer. De plus, les habitués des anciens jeux SPI tels que PanzerGruppe Guderian n'auront aucun mal à s'adapter à Cobra, qui s'en inspire largement. Comment les choses se déroulent-elles ?

Tout d'abord, le joueur allemand détermine le temps qu'il fait en jetant un dé et en priant les dieux pour qu'il fasse mauvais, car quand il fait beau, ses mouvements sont sévèrement handicapés (cela simule l'action de l'aviation alliée qui s'en prenait à tout ce qui bouge).

Puis il remet en forme ses unités éprouvées se situant à au moins 3 hexagones de l'ennemi (2 unités d'infanterie et une de Panzer au maximum, alors que l'allié, lui, peut en faire bénéficier autant d'unités qu'il le souhaite).

Ensuite, il déplace ses unités sur la carte et peut exécuter des « débordements » (overruns) avec ses unités mécanisées (gare aux blindés). A noter que dans Cobra, les Zones De Contrôle (ZDC) sont rigides, c'est-à-dire qu'une unité qui rentre dans la ZDC d'un ennemi doit interrompre son mouvement et qu'on ne peut impunément passer d'une ZDC à une autre. De plus, pour quitter une ZDC, il faut payer des points de mouvement supplémentaires. C'est la vie!

Vient alors la phase de combat où les unités qui le souhaitent peuvent attaquer l'ennemi. Les QGs apportent des bonus en attaque et en défense, ainsi que l'aviation alliée (Got Verdamt, où est donc la Luftwaffe, et que fait Gœring?), mais les attaques anglo-américaines sont limitées par le nombre de points de ravitaillement et de commandement dont ces troupes - qui ne peuvent d'ailleurs attaquer ensemble - disposent (Ach, Das is Gut!). Ajoutons que quelque soit le rapport de force utilisé (il va de 1 contre 5 -attaques de kamikazes- à 10 contre 1 -là c'est du rouleau compresseur-) l'attaquant peut subir des pertes (ah la glorieuse incertitude de la guerre!), prudence donc. Les résultats du combat s'expriment en pas de pertes, mais les unités ont toujours la possibilité de reculer, même en attaque, au lieu de subir des pertes (sauf si le recul leur est impossible du fait de la présence d'unités ennemies ou de leur ZDC). Lorsqu'il fait beau, l'allié peut s'amuser à faire du « carpet bombing » sur un hexagone de son choix occupé par des unités allemandes (ceci utilise tous les points aériens disponibles). Celles-ci subissent alors une attaque à 6 contre 1 sans possibilité de recul (aïe, aïe, aïe!). Evidemment, lorsque les défenseurs sont éliminés ou forcés à la retraite, les glorieux attaquants peuvent occuper les hexagones laissés vacants par l'ennemi en déroute, quoique l'avance soit plutôt difficile dans le bocage.

Enfin, les unités mécanisées et les QGs peuvent se déplacer une seconde fois, mais les débordements sont interdits.

Puis, c'est au camp allié de jouer en reprenant exactement la même séquence de jeu.

Ajoutons pour finir que les règles simples tiennent compte du ravitaillement, et de bien d'autres choses. Dans le jeu avancé, vous pourrez ainsi faire intervenir les paras et la marine alliée, débarquer, envoyer des commandos, attaquer des forteresses et tutti quanti...

Les Ruses de Sioux

1) Au niveau tactique

Pour maîtriser le jeu et rouster régulièrement tous vos adversaires, il vous faudra absolument devenir un expert en ZDC. Rappelez vous qu'elles ne passent pas les rivières. De plus, lorsqu'il fait beau, ce qui arrive tout de même relativement souvent, les unités allemandes, réduites au 1/3 de leur mouvement, ne peuvent en général pas se dégager des ZDC alliés (sauf dans le cas d'unités rapides se

déplaçant sur route ou sur terrain clair), d'où un certain manque de mobilité. L'allié, lui, n'a jamais ce problème. De plus, n'établissez pas de lignes de défense continue, mais faites des groupes séparés par un (voire deux) hexagone lorsque c'est possible sans exposer les tas à l'encerclement. Cela vous permettra de limiter les pertes et de reculer en bon ordre. Ne confiez pas votre première ligne de défense à des unités faibles, celles-ci pourraient se faire « déborder », créant ainsi des trous par où pourrait s'engouffrer un adversaire mal intentionné!

L'allemand doit éviter de subir des pertes, et doit donc reculer lorsqu'il se trouve en situation de combat défavorable, son faible taux de remplacement ne lui permettant pas de se sortir victorieusement d'une guerre d'usure. L'allié, lui, peut lancer des attaques répétées et doit avancer à chaque fois qu'il en a l'occasion. Cependant, les 2 camps doivent prévoir d'envoyer les unités éprouvées à l'arrière, à savoir à au moins 3 hexagones de l'ennemi, pour qu'elles puissent se reconstituer et servir de réserve le cas échéant.

Durant les premiers tours, l'allié doit utiliser son « carpet bombing » pour détruire une unité au moins de chacune des divisions Panzer allemandes susceptibles de bénéficier du bonus d'intégrité divisionnaire. Au premier tour, la Panzer Lehr, déjà salement amochée, fournit une excellente cible. L'allemand doit pour sa part faire en sorte qu'il y ait suffisamment d'unités dans un hexagone contenant des blindés pour éviter la destruction totale d'un pion lors d'un bombardement intensif.

Le ravitaillement allié posant problème, il faut minimiser le nombre d'attaques tout en réussissant un maximum de « débordements ». Les pertes n'ayant pas trop d'importance, les blindés et les divisions d'infanterie motorisée alliés peuvent s'en donner à cœur joie. Par contre l'allemand peut attaquer librement, mais il lui faut prévoir des chemins de retraite au cas où ses attaques ne lui donneraient pas tous les résultats escomptés : économie de force, chaque pas inutile est un drame pour le Reich.

2) Au niveau stratégique

Les alliés doivent éviter tout mélange entre les troupes américaines et les autres, car elles ne peuvent coopérer en attaque, donc inutile de se marcher sur les pieds. Le gros des renforts US entrant au deuxième tour, il vaut mieux accumuler les points de ravitaillement du premier tour pour s'en servir ultérieurement de façon plus efficace. Il ne faut pas non plus se leurrer, la percée d'Avranches est difficile à réaliser malgré la faiblesse relative des troupes allemandes défendant le secteur - maudit bocage! - aussi réservez le « carpet bombing » et le soutien aérien pour le secteur américain du front, et ne lésinez pas sur les « débordements », ça ne coûte pas de points de ravitaillement.

Le rôle des anglais est de fixer - et de massacrer autant que faire se peut - le plus possible de troupes allemandes afin de les empêcher d'aller renforcer leurs petits copains à l'ouest, et de mettre ainsi des bâtons dans les chenilles de ces braves américains.

Quant à la Wehrmacht, elle a deux missions : survivre et retarder. Survivre en refusant les pertes, retarder en gênant au mieux les américains. Cependant, en début de partie, il y a quelques opportunités du coté britannique aux alentours de Caen. En effet, les troupes anglaises ayant inconsidérément traversé l'Orne, les parachutistes de la 6^{e} aéroportée sont à la merci d'une contre-attaque hardiment menée. Il y a là quelques points, augmentés d'un ascendant psychologique certain sur votre adversaire, à prendre. Et puis cela leur servira de leçon et leur évitera de faire les malins à Arnhem quelques mois plus tard. Il vous faudra prévoir une translation lente et subtile vers l'ouest, durant les 7 premiers tours, pour retarder les américains, puis une translation tout aussi subtile, mais plus rapide vers l'est, durant les 6 derniers tour, pour pouvoir marquer les points de victoire obtenus en se positionnant à l'est de Falaise (il va être content le Führer). Le bocage et le temps sont vos alliés les plus sûrs, faites en bon usage. Et n'oubliez pas de positionnez vos QGs de façon à couvrir toutes vos unité, en attaque comme en défense. N'oubliez pas non plus les bataillons de Tigres, petits mais costauds.

Le Mot de la Fin
mais ce n'est qu'un au revoir!

Simple et agréable à jouer, Cobra est un bon petit wargame pour les débutants et les joueurs qui n'aiment pas se casser la tête avec 12345,78 points de règle différents. Le nombre peu important de pions - 200 dans la version de base, 400 dans la version avancée - permet en outre des parties relativement rapides, environ une après-midi, bien que le placement initial soit un peu fastidieux, chaque pion ayant un hexagone particulier de placement. Sans être un « must » du wargame, Cobra vous permettra de passer d'agréables moments et cela suffit pour justifier son acquisition.

THE COREAN WAR

Un Peu d'Histoire

La guerre de Corée est peu connue, c'est un fait. A peine citée dans nos manuels d'histoire, elle reste pourtant l'une des étapes marquantes de l'après seconde guerre mondiale. C'est pourquoi nous avons jugé bon de faire les rappels historiques suivants.

En 1945, les forces américaines et soviétiques pénètrent en Corée pour désarmer les troupes japonaises qui s'y trouvent encore. Pour faciliter les problèmes administratifs, la frontière entre les zones US - au sud - et soviétiques - au nord - est arbitrairement fixée au 38^{e} parallèle. Dans ces zones, chacune des grandes puissances installe un gouvernement à sa convenance, et les pourparlers pour réunifier la Corée échouent dans l'atmosphère de guerre froide qui prévaut alors. L'armée rouge quitte le territoire en décembre 1948, bientôt suivie par l'armée américaine en juin 49. Loin d'apaiser les tensions, ces départs facilitent la mise en place d'une guerre larvée - terrorisme, incidents de frontières... -, les gouvernements du Nord et du Sud revendiquant chacun la légitimité.

Dans ces conditions, les nord-coréens décident de prendre l'initiative et attaquent la Corée du Sud, le 25 juin 1950. Leurs troupes, mieux équipées et entraînées que celles du sud, mettent rapidement en déroute la petite armée sud-coréenne (ROK). Dès le 27 juin, les américains envisagent d'intervenir, et font accepter leur point de vue par le conseil de sécurité de l'ONU : absents, les soviétiques ne peuvent faire jouer leur droit de veto. Dès le 5 juillet les troupes US sont en action et... se font tailler en pièces. Les nord coréens, sur leur lancée, occupent la majeure partie du territoire, et seul le périmètre de Pusan - à l'extrême sud du pays -, défendu par des divisions US, leur échappe. Cependant, la maîtrise de l'air et des mers par l'aviation et la marine US se révèle décisive et les nord-coréens sont bientôt repoussés et subissent de lourdes pertes. C'est au tour du territoire nord-coréen d'être envahi par les troupes US et les détachements de l'ONU. La capitale, Pyong-Yang est prise le 19 oc-

tobre. Voyant cela, les chinois décident d'intervenir à leur tour. Douze divisions chinoises s'infiltrent en Corée et frappent les forces US qui sont promptement reconduites jusqu'au 38e parallèle. Les troupes chinoises reprendront encore Seoul, mais une fois de plus, la supériorité aérienne et navale joue en faveur des américains qui repousseront les chinois jusqu'au 38e parallèle (ça s'en va et ça revient!). En juin 51, les lignes de front se stabilisent aux alentours du 38e parallèle et n'en bougeront guère pendant les 2 ans qui suivent. La guerre ne prend fin qu'en juillet 1953, mais aujourd'hui encore les deux Corées sont profondément hostiles et les américains maintiennent un important contingent en Corée du Sud.

Le Jeu

Korean War de la firme Victory Games aborde la période « mobile » de la guerre, de juin 1950 à mai 1951. C'est une simulation au niveau opérationnel de ce conflit, avec des règles assez simples pour l'aviation et la composante navale. Les pions représentent des régiments, des brigades et des divisions, le tour de jeu un mois de temps réel et l'hexagone 12 Km de terrain environ. Dans la boîte, au demeurant bien présentée, vous trouverez 520 pions, dont beaucoup de « marqueurs », 2 grandes cartes - en papier, damned! - représentant toute la Corée, un livret de règles à l'esthétique douteuse où prédomine la couleur orange, quelques aides de jeu, une boîte de rangement et un D10 conformément à la tradition VG.

Où l'on Apprend à Jouer

Avant de vous exposer les mécanismes du jeu, quelques remarques générales sur les jeux VG :

1) Ils utilisent la plupart du temps un système de jeu, très particulier, que vous ne retrouverez pas ailleurs.

2) Les règles sont souvent mal écrites, avec beaucoup de répétitions, ce qui a pour effet d'embrouiller le lecteur moyen et de les rendre plus longues et apparemment plus complexes que ce qu'elles sont réellement.

3) Le D10 est LE dé des jeux VG. Est-ce pour se distinguer des autres compagnies qui utilisent le D6, ou parce que VG possède des actions dans une usine de D10? Le premier qui trouve une explication gagne un carambar...

Tous ces axiomes se retrouvent dans Korean War. Cela ne l'empêche cependant pas d'être un jeu distrayant et agréable. Pour pouvoir y jouer, il vous faudra lire 26 pages de règles qui heureusement ne sont pas très complexes.

L'originalité du jeu provient du système intégré de mouvement-combat. Le joueur en phase jette un dé (D10) et consulte la table d'initiative qui lui donne le nombre d'unités qui pourront agir (de 0 à 4). Ces unités pourront être déplacées, une par une, et combattre. Le combat se passe pendant la phase de mouvement et coûte entre 4 et 12 points de mouvement selon le type d'attaque, sachant que toutes les unités ont 12 points de mouvement. Si des unités amies sont déjà adjacentes à l'unité ennemie et que l'unité en phase désire attaquer, ces unités peuvent participer au combat. Une fois les résultats du combat - exprimés en pertes de pas ou en recul - appliqués, l'unité peut continuer à bouger et à combattre s'il lui reste des points de mouvement. Sinon, elle s'arrête et on la retourne : les unités retournées ne peuvent plus agir et se défendent moins bien. Le joueur en phase fait alors agir d'autres unités s'il le désire, et ce jusqu'à ce qu'il ait épuisé ses points d'initiative. Son adversaire prend alors la main et déplace autant d'unités que le D10 le lui permet.

Les 2 joueurs alternent ainsi jusqu'à ce que toutes les unités aient agi ou que les deux joueurs décident de passer. Ce système de jeu, très fluide, crée des situations intéressantes, mais avantage le camp qui a le plus d'unités. En effet, comme on est tenu de faire agir au moins une unité lorsqu'on a la main - sauf si on a obtenu une initiative de 0 -, sous peine de devoir passer jusqu'à la fin du tour, celui qui a le plus d'unités peut tout simplement attendre que l'adversaire ait agi, puis le massacrer avec les unités qui lui restent.

Le système de combat-mouvement constitue le fondement du jeu. Malgré cela, le jeu reste très riche, et il serait fastidieux de tout exposer ici en détail. Citons quand même les règles de ravitaillement - il est vital d'accumuler du ravitaillement pour les offensives décisives -, les règles aériennes - les points de support au sol décalent les rapports de force d'une colonne par point, et l'aviation de bombardement US peut aller interdire les lignes de ravitaillement nord-coréennes -, les possibilités de débarquement - US uniquement -, les points de remplacement pour refaire les unités éprouvées par le combat, la possibilité de construire des forts, l'action de blindés en attaque. Il n'y a pas de divisions blindées mais chaque camp dispose de détachements blindés qui agissent en conjonction avec l'infanterie ce qui donne des plus à l'attaque. Et bien d'autres règles de combat encore...

Enfin, des règles politiques complètent l'ensemble. Le joueur américain doit choisir un niveau d'intervention. Plus le niveau est élevé, plus il dispose de troupes et d'avions, mais plus la tension monte, et moins il marque de points, de plus il augmente les chances d'intervention chinoise. Le joueur US peut à chaque tour augmenter son niveau d'intervention avec tous les risques que cela comporte, à la grande joie du nord-coréen qui se dit que les chinois ne vont pas tarder.

Pour gagner, il faut soit occuper toutes les villes de la carte - difficile mais pas impossible -, soit marquer un certain nombre de points de victoire. Chaque ville rapporte des points de victoire, une tension élevée fait baisser le total US. En pratique, le joueur US devra occuper un bon bout de Corée du Nord pour gagner, mais alors gare aux chinois.

Quelques Couacs

Ils sont dus aux tables de toutes sortes. En effet, les résultats vont de Très Mauvais à Excellent selon que vous obtenez 0 ou 9 sur le fameux D10. Or, quelques jets de dé, et ils sont peu nombreux, sont extrêmement important et peuvent décider du sort de la partie. Il s'agit de :

— jet de ravitaillement du 3e tour. Si l'américain obtient un 0, il ne lui reste plus qu'à dire « go home ».

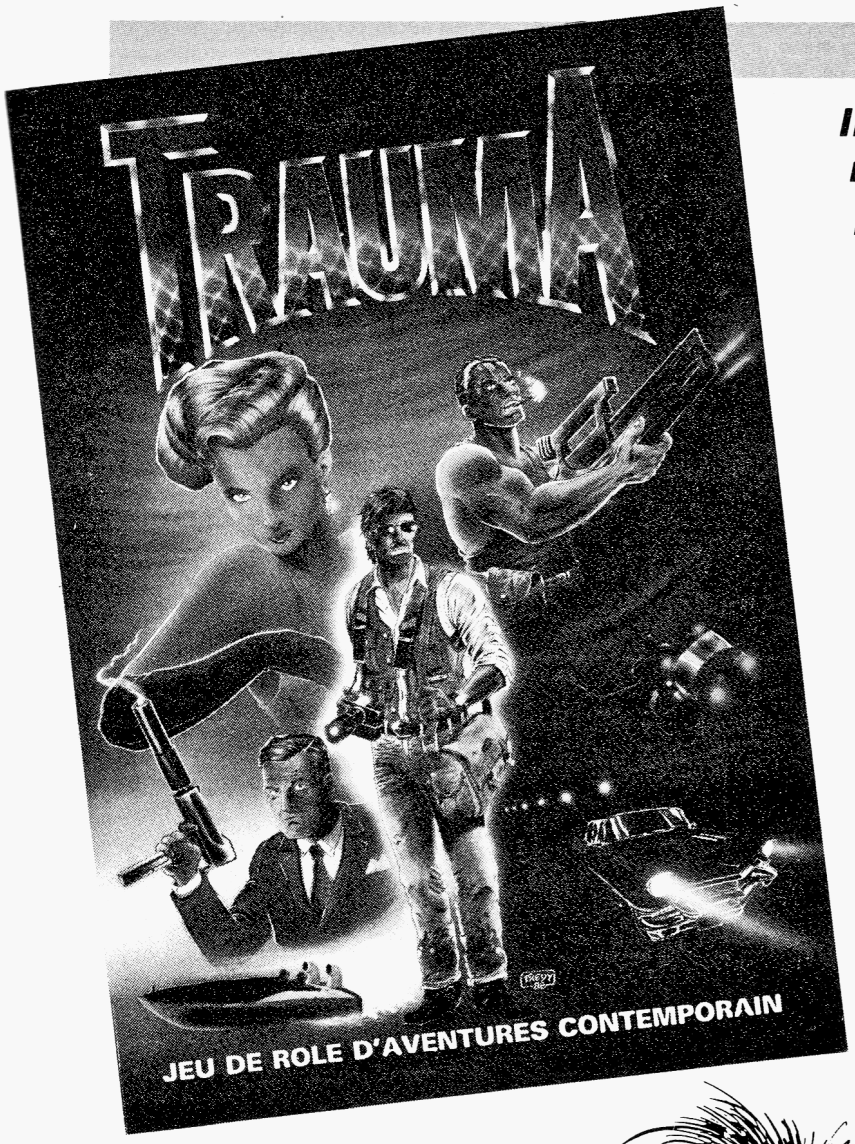
— jet de tension : si le nord-coréen obtient un 9 assez rapidement, l'américain aura beaucoup de mal à gagner.

C'est dommage, car cela fausse les parties.

Ce Que Doivent Faire les Uns et les Autres

Korean War est un jeu assez fluide, car la carte est grande et il n'y a pas assez d'unités - une vingtaine de chaque coté en moyenne - pour organiser de ligne de front, et ce jusqu'au tour 7 ou 8. Durant les 2 premiers tours, les nord-coréens ont l'initiative et doivent en faire voir de toutes les couleurs aux petits sud-coréens tout dispersés. Le premier objectif doit être l'occupation de Seoul. De plus, les nord-coréens doivent empêcher les petits régiments ROK de se regrouper en divisions, à l'inverse du joueur US. A la fin du tour 2, les nord-coréens doivent être aux portes

de Taegu qui sera fortifié et défendu avec acharnement par au moins une division ROK. L'américain, lui, doit choisir un niveau d'intervention sans faire monter dangereusement la tension, s'installer autour de Pusan et préparer la contre-attaque. Au tour 3, tout dépend des jets de ravitaillement, mais en moyenne, les nord-coréens devraient se retirer pour éviter de se faire massacrer par des divisions US bien ravitaillées, et commencer à fortifier Seoul et Inchon en prévision des débarquements. Les américains vont reconquérir assez rapidement tout le sud, mais si Seoul est convenablement défendue, il leur faudra 1 ou 2 tours pour l'occuper. Il leur est fortement déconseillé de traverser le 38ème parallèle pour éviter l'intervention des chinois, ceci avant d'avoir nettoyé toute la Corée du Sud et d'avoir accumulé assez de points de ravitaillement pour être à l'abri du besoin. Pendant ce temps, les nord-coréens survivants qui ne défendent pas Seoul doivent se retrancher à l'abri de la frontière pour éviter de se faire attaquer prématurément. Lorsque l'américain aura assez de troupes et de ravitaillement pour franchir le 38ème parallèle, il lui faudra faire vite pour occuper un maximum de villes avant l'intervention chinoise. A partir de là, le jeu est ouvert et la victoire peut encore sourire aux 2 camps. *Bonne chance au pays du matin calme...*



Incarnez un reporter, un médecin, un pilote... pour traquer l'aventure aux quatre coins du monde.

Un suivi exceptionnel dans CHRONIQUES D'OUTRE MONDE : un scénario tous les deux mois.

En vente dans les meilleurs magasins spécialisés ou par correspondance.

INTERACTIVITÉ
INFORMATIONS EN TEMPS RÉEL
CONSEILS, QUESTIONS - RÉPONSES

CONNECTEZ-VOUS AU SERVICE TÉLÉMATIQUE DE CHRONIQUES D'OUTRE MONDE...

3615 NEW*COM

TRAUMATO KETCHUP

ATTENTION : CECI EST UN DÉTOURNEMENT !

Vous connaissez tous TRAUMA, le jeu de rôle d'aventures contemporain. Tous les scénarios sont-ils aussi terre à terre? L'univers quotidien n'est-il qu'un perpétuel chassé croisé entre les truands et les flics? Est-ce que cette tendance est vraiment représentative des aventuriers modernes? Evidemment un scénario de ce genre de temps à autre c'est très plaisant, mais à la longue ça lasse. L'aventurier de TRAUMA tourne à la caricature. Une enquête sur un meurtre étrange, un casse, l'opportunité d'une fabuleuse escroquerie, l'infiltration d'un réseau de trafiquants de drogue, ou d'un groupuscule terroriste, même pour le plus casse-cou des baroudeurs, cela ne devrait pas être la règle, mais l'exception, un truc qui arrive une fois ou deux dans une vie, qu'on racontera à ses petits enfants quand on aura une longue barbe blanche. Creusons nous un peu la cervelle, est-ce qu'il n'existe pas beaucoup d'autres domaines palpitants ouverts a un jeu contemporain. Les possibilités sont innombrables. Malheureusement celles qui sont jouables sont plutôt rares. Il n'est pas évident de jouer le rôle d'un chef d'entreprise et de son équipe marketing à la conquête du marché japonais, ou d'un as de la haute finance qui jongle avec les milliards. L'idée est séduisante, mais au niveau jeu, zéro. Pour garder la jouabilité, il faut un minimum d'action. Malheureusement, dans notre monde contemporain, l'action n'est pas commune. Il faut l'avouer, pour conserver l'intensité dramatique, il faut transiger avec le réalisme. Alors pourquoi s'arrêter un si bon chemin? Qu'est-ce qui nous empêche d'utiliser TRAUMA dès qu'on a besoin de caractéristiques chiffrées pour des personnages contemporains. Si on accepte d'élargir TRAUMA, un champ d'applications immense s'ouvre à nous : la SF contemporaine. Est-ce que les règles de TRAUMA ne permettent pas, sans la moindre modification, d'incarner David Vincent à la poursuite des envahisseurs. Ou encore un simple citoyen de bonne foi qui découvre que la maison ou il comptait passer le week-end avec quelques amis est hantée. Certains vont sans doute me répondre que, si l'on désire jouer un scénario de SF, ou d'horreur, il y a de très bons jeux pour ça, et que ce n'est pas la peine d'aller chercher TRAUMA. C'est vrai, mais TRAUMA peut apporter une dimensions impossible à trouver ailleurs : la surprise. Un joueur sait toujours à quel jeu il joue. Si c'est un jeu de SF, il s'attend à de la SF. Si c'est un jeu d'horreur, il s'attend à angoisser comme une bête (OK, ce n'est pas vrai pour tous les joueurs de jeux d'horreur). Par contre si un scénario TRAUMA contient des éléments de SF ou d'angoisse, aucun joueur ne s'y attendra. Pour préserver le suspense, il faut que les scénarios classiques restent la règle, et les autres l'exception. Dans ce numéro nous allons vous proposer une aide de jeu SF contemporaine, directement inspirée de l'Œuvre du grand P.J. FARMER.

LES NEUFS

Imaginez qu'il existe une mystérieuse organisation, plus puissante que tous les gouvernements, soigneusement tenue secrète : tous ceux qui en apprennent l'existence disparaissent soudainement, ou on un accident fatal. Cette organisation semble avoir toujours existé. En fait, l'organisation possède un formidable secret : la drogue d'immortalité. Ses dirigeant sont les maîtres secrets de la terre depuis la plus lointaine préhistoire. Pour citer les paroles de Lord GRANDRITH (le véritable nom de Tarzan, qui a fait partie de l'organisation) : « Il y a trente mille ans ou plus, de vénérables hommes des cavernes découvrirent une substance qui les dote d'une jeunesse quasi-éternelle. Elle les immunise aussi contre les maladies et la dégénérescence. Naturellement, rien ne les abrite d'une mauvaise chute ; ils peuvent toujours se rompre le cou, être égorgés ou matraqués à mort. Mais avec un peu de chance ils peuvent vivre ce qui doit leur sembler une éternité. Certes, ils vieillissent, mais tellement lentement qu'un sujet qui a bu l'élixir à l'âge de vingt cinq ans en parait cinquante au bout de quinze mille ans. »

Les neufs du vingtième siècle se composent d'Ananas, une vieille caucasoïde de trente mille années, de XauXaz un proto-germanique, d'Ing, d'Iwaldi le nain, d'un hébreux né aux alentours de l'an 3 après J.-C., d'un antique proto-Bantou, de deux proto-Mongoloïdes, et d'un Amérindien. Dispersés de par le monde ils se réunissent régulièrement une fois l'an pour une cérémonie dont l'origine remonte probablement aux premiers jours de l'ère paléolithique, et qui comprends le sacrifice de la chair de la part des serviteurs des neufs — rite effroyablement douloureux — et l'absorption de l'élixir, qui doit être absorbé une fois par an pour conserver son pouvoir. Ces cérémonies ont toujours lieu dans le même labyrinthe de cavernes au sein des solitudes montagneuses de l'Ouganda.

Après une période probatoire de plusieurs mois, les « candidats » boivent la potion. Aucun échantillon ne circule à l'extérieur. Les candidats pénètrent dans la caverne dans le plus simple appareil, et ressortent de même. Quiconque essaye de subtiliser le breuvage est voué à une mort hideuse.

Les neufs ont à leur service plus d'un demi million de personnes disséminés à travers le monde. L'échelon le plus bas « les serviteurs des neuf », en forment la majeure partie et n'ont jamais entendu parler de l'élixir. Les membres les plus proches des neufs, « les candidats », sont au nombre de 500 et participent à la cérémonie rituelle. Le sacrifice de la chair consiste en une mutilation des organes génitaux. Si vous voulez des détails il est préférable de se référer aux livres de FARMER. Heureusement, un des effets de la potion est de permettre la repousse des organes et des membres mutilés, les immortels conservent donc leur intégrité physique.

La découverte des neufs par les joueurs peut s'opérer de plusieurs manières. La plus simple d'entre elles est d'être contacté par un des membres pour devenir candidat. Cette voie est proposée à la plupart des

héros hors du commun. Si votre PJ correspond au profil, il est probable que les neufs le contacteront. Une autre approche est de faire découvrir un immortel par les joueurs ; vous savez, le genre d'enquête sur les noms de personnes et les propriétaires de certaines maison, comme dans HIGHLANDER. Si les neufs découvrent le manège des joueurs, ils tenteront probablement de les tuer. Si ceux ci réussissent à s'en sortir vaillamment, il est encore possible que les neufs leur proposent l'immortalité. Ce n'est pas une décision à prendre à la légère. D'autant plus que l'alternative est la mort immédiate. Un initié des neuf doit respecter certaines règles. Il ne doit jamais rien laisser soupçonner de l'existence des neuf. Il peut agir à sa guise, mais doit obéir a tous les ordres des neuf. Il arrive qu'ils confient une mission particulière à un membre, par exemple dans le but de préserver l'équilibre écologique de la terre, de déclencher une guerre, ou d'en empêcher une. Les buts et les méthodes des neuf peuvent sembler incompréhensibles à un humain normal car leurs plans s'étendent sur millénaires.

Si les neuf vous plaisent, laissez les joueurs découvrir peu à peu l'organisation, en les laissant doucement entrevoir la vérité. Même si vous leur proposez l'immortalité, n'en dites que le minimum, il faut laisser le plus grand mystère planer sur l'organisation. Nous vous laissons travailler et mettre au point vous même un scénario d'introduction. Le nec plus ultra serait de procéder par petites touches subtiles, disséminées au cours de plusieurs modules successifs. Et surtout, s'ils sont imprudents, pas de pitié. **Les neuf n'admettent pas la pitié.**

C. Grosjean

Bibliographie :

Œuvres de Philip Jose FARMER se rapportant aux neuf. Ces livres sont les mémoires de Lord GRANDRITH (alias TARZAN) et de Doc CALIBAN (alias Doc SAVAGE), qui tout deux sont confrontés aux neuf et entament une lutte terrible contre les maîtres du monde. Attention : âmes sensibles, réfractaires au sexe et à la violence s'abstenir.

En anglais :

« *A FEAST UNKNOWN* » Grafton.
« *THE EMPIRE OF THE NINE* » Sphere.

En français :

« *LE SEIGNEUR DES ARBRES* » - collection FUTURAMA, Presses de la cité.

Ces titres sont plutôt difficiles à trouver, mais votre quête n'en sera que d'autant mieux récompensée, il est très peu probable que vos joueurs les connaissent.

CHRONIQUEZ VOUS

Nous ne dirons rien sur le 4e salon des jeux de réflexion. Nos lecteurs sont suffisamment éloquents :

Chroniques d'un Salon

Tout a commencé le matin du 3 avril. J'étais dans ma boutique préférée (GAME'S pour ne pas la citer) quand j'entendis un des clients demander où se trouvait le salon du Jeu de Rôle.

« — Métro porte de Versailles », lui répondit le vendeur.

N'ayant rien d'autre à faire, je me dis pourquoi pas?...

Après avoir payé 45 F pour entrer je me trouvais dans la place. Superbe! Plein de petits trains, de petits bateaux et autres avions... C'est vrai que le salon portait le nom de « Salon National de la Maquette et du Modèle Réduit 4e Salon des jeux de réflexion! »

Vous voulez des verres grossissants?

Je flânais quelques minutes à la recherche d'une pancarte (c'est vrai que je n'avais pas pris le guide de la place = 10 Fr). Je la trouvais... tout au fond, dans un coin... De plus en plus impatient, j'arrivais enfin...

Immédiatement, je me mis à rechercher le stand ORIFLAM. Eh bien non, il n'y avait pas de stand ORIFLAM. TRANSECOM peut-être? Non plus!!

Eh bien ça commençait mal. Je me mis à la recherche de quelque chose d'intéressant. Le stand CASUS BELLI pas mal du tout avec l'exhibition de tous les numéros (sauf le 1er peut-être). De plus pour tout abonnement, une figurine de Croc (hélas je n'avais pas mon carnet de chèques sur moi). Le stand de « graal » n'était pas mal non plus, avec une figurine au choix pour l'achat du numéro 15 (pas de chance, je venais d'acheter le mien le matin même). Par contre j'ai pu revoir avec plaisir la fin du superbe film « les Aventuriers de l'Arche Perdue » (dommage que la qualité de l'image soit aussi mauvaise). De plus FUN faisait un boucan du diable.

Par contre, la déception m'attendait avec tout le reste. LUDODELIRE avait un stand complètement nul, avec dans un coin à peine visible, les numéros de COM. Idem pour le grand jeu qu'est rêve de Dragon.

Les représentants Descartes étaient tout sauf aimables!!

Et la liste est longue, longue.

Un bon point tout de même : le Blood Bowl grandeur nature qui était parti d'un bon sentiment. Bon courage à Michu pour jouer à Adc dans ce vacarme.

J'espère que le stand Réflexion et Stratégie aura au moins quelqu'un pour s'intéresser à lui.

J'espère que la dame perchée au dessus des figurines aura vu l'homme en bleu lui piquer la boîte d'orcs.

J'espère que Dragon Radieux aura vendu un exemplaire de Laborinthus et de la version de luxe de hurlement.

J'espère que FUN aura plein de nouveaux auditeurs.

Et pour finir j'espère qu'il n'y aura pas de 5e salon... pour ne plus ridiculiser le JDR.

Hervé Maugin

Chères (?) Chroniques

J'hésitais à t'écrire, mais ça y est, j'y suis arrivé ; j'espère que ma bafouille ne passera pas à la poubelle.

D'abord je tiens à vous féliciter pour l'encart « qui veut la peau... », mais un détail m'échappe. Pourquoi si comme je le lis dans le N° 15, l'article paru dans « ça m'intéresse » avait un côté positif, ne pas l'avoir utilisé. A moins que vous ne considériez « ça m'intéresse » comme une revue sans intérêt?! (c'est personnellement mon avis).Je pense par contre que vous devriez publier l'article paru p.108-110 du N° 31 (septembre 88) de « pour la science »

CHRONIQUEZ VOUS

(enfin une revue respectable !), preuve que tout le monde ne veut pas la peau du jeu de rôle. D'autre part, je lis dans la copie d'un des articles de la première page de l'encart (qui veut la peau...) « J.R.R. TOLKIEN (...), fut d'ailleurs en son temps accusé de fascisme ». Je ne sais si cela est vrai, ou s'il y a eu confusion avec un autre auteur, célèbre chez les joueurs. Aux fans de l'Appel je conseille de lire les deux articles parus dans la revue « Europe » de mars 88 : « le fantastique américain », portant sur Lovecraft. Peut-être certains réfléchiront-ils un peu plus avant de casser du Profond. A noter : vu à la FNAC un livre sur les rapports de Lovecraft avec l'extrême droite américaine des années 20. Je ne cherche pas à faire de la morale, mais lorsqu'on joue en s'inspirant d'une personne qui a écrit « aucune nation homogène ne devrait admettre de races étrangères, ou tolérer la dilution de son identité culturelle » (lettre à J.Vernon Shea, 25.9.33, « Europe »), il y a de quoi se poser des questions. Et si l'on veut éviter que l'on nous ressorte la conclusion du texte « l'odeur sulfureuse des jeux de rôle », il faudrait peut-être regarder le matériel que l'on utilise, et surtout avoir conscience de ce qu'il est (l'Appel n'a bien sûr pas la palme). Il faut reconnaître aussi que dans le genre anti-communisme primaire les jeux de rôle ne se débrouillent pas mal (pour plus de renseignements consulter FGU). En fait, volontairement ou non, certains éditeurs font paraître des jeux, ou aides de jeux, plus que douteux. Pour ceux qui se sont battus par lettres interposées sur JUDGE DREDD, je leur conseille de s'attaquer au Star Atlas de SPACE OPERA. A l'opposé, certains nous proposent d'être les sauveurs de la galaxie et pardonnent tous les crimes tant qu'ils sont pour la bonne cause (on gagne même des points de force ! Et dire que les Jedi doivent être sans haine.) Enfin, tant qu'ils s'amusent, ça pardonne tout, même s'ils tuent une cinquantaine de méchants.

Mais le plus grave problème actuel est, d'après moi, interne au jeu, ou plutôt aux joueurs. Je l'ai enfin vu évoqué vraiment dans le numéro 15 (page 39), sous le titre « Y en a marre ». A la fin des années 70, début 80, sont sortis des jeux ou l'on s'occupait du personnage, où il ne suffisait pas d'anéantir le premier gob venu pour progresser (voir encore FGU, mais là c'est considéré comme des jeux « hyper »-difficiles : C&S, Bushido, Aftermath, S.O.) Il est intéressant de noter que ce sont ces jeux qui sont considérés comme injouables ! Mais si l'on regarde bien ce qui se passe on constate une chose : le jeu de rôle est devenu un prétexte pour pouvoir faire tout ce que l'on ne peut pas faire dans la réalité. Le personnage n'est plus un prétexte, dans ces conditions pourquoi lui donner une vie à part entière. Les joueurs qui incarnent un personnage se font rares. Ce qui paraît aujourd'hui n'est pas vraiment fait pour aider, exemple STAR WARS. Le jeu est clairement construit comme une suite de missions, ce qu'il y a entre ? : rien ! On va me répondre que le jeu c'est l'imagination et que c'est aux joueurs d'imaginer la vie de leurs personnages entre les scénarios, mais comme je l'ai dit précédemment, pourquoi s'inventer une vie ? Puisque ce n'est plus pour cela que l'on joue. Le réalisme devient un mot vide... dommage pour le jeu... et pour les joueurs.

Eric KOURIS

La critique des jeux de François Nedelc parue dans Pour la Science, à laquelle tu fais allusion, n'est pas un article de fond sur le jeu de rôle, son intérêt n'est qu'anecdotique, le jeu est considéré d'une manière simpliste et sous la plume de l'auteur semble se limiter à une histoire racontée aux joueurs par le MJ. L'article dégouline de gentillesse (réduisant pourtant au passage, à moins que rien, tous les autres jeux français), même si tous les compliments ne sont pas injustifiés, il y va quand même un peu fort.

Il serait peut-être enfin temps de mettre fin à cette polémique sur la moralité (ou l'immoralité) des jeux. Après tout, il n'y a pas de raisons de priver les groupuscules de jeunes nazis de leurs jeux préférés. Il suffira aux éditeurs de coller une croix gammée sur les jeux Nazis, et une étoile jaune sur les jeux juifs... Je n'aurais jamais dû écrire cette phrase, je vais me faire taxer de racisme, il y a des sujets avec lesquels on ne devrait pas plaisanter. Il est souvent facile de trouver dans la vie d'un romancier des épisodes pas très nets, cela ne change en rien la qualité de l'œuvre. Je ne me désinfecte pas après chaque lecture d'un Maupassant, pourtant ce dernier est bien mort de la Syphilis. Si certains joueurs se défoulent par persos interposés, laissons les faire, après tout, les règles de la quasi-totalité des jeux du marché ne sont-elles pas en grande partie des systèmes de combat. Faut-il s'étonner alors que les joueurs soient si belliqueux ? Quant à ta critique sur le réalisme, je vais te dire ce que j'en pense : je n'ai aucune envie que mon personnage soit réaliste. Je veux qu'il soit héroïque, comme un personnage de cinéma ou de roman. Un héros n'est pas supposé subir les contraintes du commun des mortels. Sa vie peut très bien se ramener à une suite ininterrompue de coups d'éclats. C'est sans doute très loin de la réalité, mais c'est ce qui m'attire dans le jeu, et je ne pense pas être unique. Si entre les parties mon héros rentre dans le rang, je n'ai pas envie de savoir qu'il est de corvée de chiottes, ou que l'ordinaire de la cantine est immangeable. Il est vrai pourtant que le Rôle-Playing n'est pas toujours à l'honneur, les jeux à tendance héroïque (par exemple ce cher vieux AD&D), l'oublient allègrement dans leurs règles, c'est au joueur de s'en occuper. Au contraire, les jeux « hyper » difficiles dont tu parlais commencent par vouloir le réalisme, ce qui implique une quantité de règles pour contraindre le personnage à rester dans la toile de fond. La vie quotidienne devient moins négligeable, on perd l'héroïsme. C'est au MJ et aux joueurs d'être suprêmement doués pour retrouver sa trace. Une lueur d'espoir vient pourtant éclairer l'horizon si sombre : Ars Magica, dont nous avons fait la critique dans ce numéro. Le jeu semble avoir évité les deux écueils. Nous verrons à l'usage. Tout ce qu'on peut souhaiter, c'est que d'autres jeux de la même trempe naissent le plus tôt possible, et surtout que les joueurs habitués aux produits commerciaux y prennent goût.

Salut à toi Fang,
Salut à toi Destroy

Non, j'ai passé l'âge de baver, mais c'est une larme de désespoir et de colère qui vient entacher cette lettre. J'ai en effet appris, selon une rumeur de source sûre (pour tout vous dire une discussion entre l'équipe de l'Œuf Cube et Croc, venu là faire ses emplettes, le 11.4.89, que les Chroniques allaient disparaître, pour laisser la place à un autre Chroniques avec une nouvelle équipe qui, a-t-on laissé entendre, se prenait au sérieux.

C'est quoi ce délire ? Chroniques, que les dragons des sept mers me flamboient si je mens, le seul journal (à parution régulière) qui a su se sortir des gnan-gnans et autres débilités pour enfants attardés en bas âge. Le premier à avoir cessé de prendre les lecteurs pour des (quoique...) enfin, bin quoi, toutes les conneries que peut sortir un fan. Bref, Chroniques, le meilleur, s'apprête à mourir devant mes yeux de lecteur consterné. Dites-moi que je rêve, que j'ai trop tiré sur l'herbe de lune.

Ou alors, si ce ne sont pas des bobards, expliquez moi au moins pourquoi. On peut peut-être vous aider, créer un fond d'aide, une société de protection, ou un truc du genre. Bon, d'accord, vous avez des problèmes, mais ce n'est pas la première fois, comme le montre votre infidélité éditoriale (les tentacules associées, Aujourd'hui Communication, et enfin Welcome Multimédia), et à ce propos, on n'a pas vu un seul mot d'explications, vous qui vous vantez de vous adresser à des adultes. Vous avez traversé plus d'une crise, alors pourquoi celle là vous serait elle fatale ? Vous ne vous rendez pas compte du gouffre que vous laisserez. La pluralité a toujours été un bien. Les jeux de rôle pouvaient se vanter d'avoir des présentations différentes, voire antagonistes, de l'univers ludique. Or, de la différence d'opinion naît le dialogue, donc le progrès. Vous ne devez pas disparaître, au nom du jeu de rôle et du D20, ainsi puisse-t'il être !

En espérant que tout ceci n'est qu'un mauvais rêve et que cette lettre figurera dans les « Poub' ».

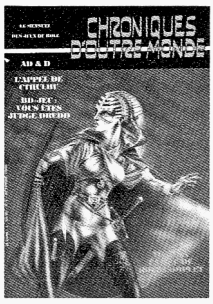
Un lecteur rongé jusqu'à l'os par le désespoir.

Christophe Dang Ngoc Chan,
alias Buggs.

Non Buggs, tu ne rêves pas. Tes pires cauchemars se sont bel et bien réalisés. Le numéro de Chroniques que tu tiens entre tes mains n'a pas été réalisé par ton équipe favorite. Tu nous accuse de nous prendre au sérieux, après consultation et referendum dans l'équipe nous répondons OUI (et alors ?). Le choix a été délicat pour nous : soit laisser Chroniques mourir de sa belle mort, soit essayer de le remettre à flot. Il n'a jamais été question de transiger sur la qualité du contenu. Nous tenons avant tout à cette sacrée pluralité, nous avons nos idées sur le Jeu de Rôle, et il n'est pas question d'adopter celles des autres pour leur faire plaisir. Chroniques ne disparaît pas, il se transforme. Seul l'avenir peut dire ce qu'il va devenir, pour l'instant nous n'avons pas encore trouvé le temps de nous poser la question. En fait, cela va beaucoup dépendre de VOUS lecteurs. Nous attendons donc vos réactions, avec l'espoir de recevoir autant de lettres d'injures que nos prédécesseurs.

C.G.

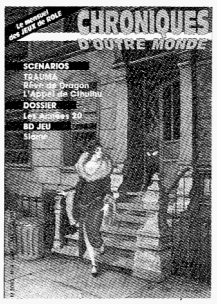
CHRONIQUES, le journal qui mord là où ça fait mal...



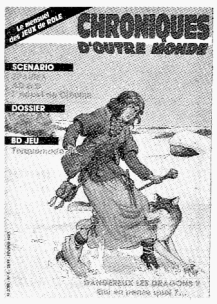
N° 1 TRAUMA, le jeu dont vous êtes la victime : les règles. Scénarios : AD&D, l'Appel de Cthulhu, Trauma. Article : Joueuses de rôle.

N° 2 LE KERSH, une aide de jeu pour AD&D. Scénarios : AD&D, l'Appel de Cthulhu, Trauma. Article : Plaisirs solitaires.

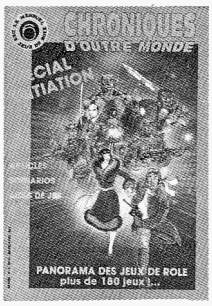
N° 3 APOCALYPSE YESTERDAY, dossier post. Scénarios : AD&D, Judge Dredd, Trauma. Article : Match nul, zéro partout.



N° 4 LES ANNEES A 20 FACES, dossier. Scénarios : Rêve de Dragon, l'Appel de Cthulhu, Trauma. Article : Le commerce des armes.



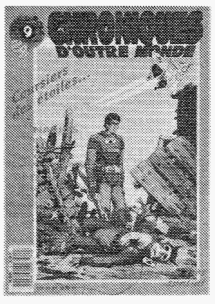
N° 5 ALTHOR, une ville du KERSH. Scénarios : AD&D, l'Appel de Cthulhu, Trauma. Article : Dangereux les Dragons.



N° 6 SPECIAL INITIATION, tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les Jeux de Rôle... Scénarios : l'Oeil Noir, Trauma, un grandeur nature.

N° 7 LES MONSTRES, qui sont-ils ? comment les utiliser ? quelques monstres du cinéma adaptés aux jeux de rôle. Scénarios : Paranoïa, Chill, RuneQuest, Trauma.

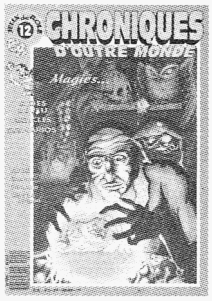
N° 8 SCENARIOS. Multijeux : Super-Héros et SF. 2 campagnes : AD&D et l'Appel de Cthulhu. Trauma, Rêve de Dragon. Article : les meilleurs jeux de plateau.



N° 9 COURSIERS DES ETOILES, les vaisseaux spatiaux. Scénarios : SF, Paranoïa, l'Appel de Cthulhu, Trauma. Articles : Qui sont les clercs ? Cry Havoc & Cie.

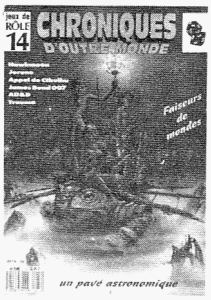
N° 10 L'OUEST SAUVAGE, pavé western avec adaptation Trauma. Scénarios : AD&D, Stormbringer, Warhammer Battle, Trauma-James Bond, Boot Hill-Trauma.

N° 11 LE JdR ICI ET MAINTENANT, des articles qui font le point. Scénarios : Star Wars, Bushido, AD&D, Trauma, Zone.



N° 12 MAGIES, un comparatif des différentes magies dans les JdR français. Scénarios : Rêve de Dragon, AD&D, Trauma, Paranoïa.

N° 13 SCENARIOS, AD&D, Aftermath, Animonde, Berlin XVIII, Daredevils, Hawkmoon, l'Appel de Cthulhu, Maléfices, Marvel, Rêve de Dragon, Space Opera, Top Secret, Trauma



N° 14 FAISEURS DE MONDES, planètes en kit. Scénarios L'Appel de Cthulhu, James Bond, AD&D, Trauma. Articles : Hawkmoon et Jorune.

N° 15 UN PAVÉ QUI POUSSE... Scénarios Star Wars, AD&D, Jorune, Trauma. Aides de jeu pour AD&D, l'Appel, comtemporaine. Chronique de Warhammer,

Complétez votre ratelier !

Les anciens numéros sont disponibles au prix de : — *30 F par numéro*. Joignez votre réglement à la commande sous forme de chèque bancaire, postal ou mandat libellé à l'ordre de *Welcome Multimédia*.
Pour les frais de port, vous devez également et impérativement joindre les timbres correspondant au nombre d'exemplaires commandés, soit *7 F par numéros* (par exemple 35 F en timbres pour 5 numéros).

Adressez le tout à :

WELCOME MULTIMEDIA
CHRONIQUES D'OUTRE MONDE
Boîte Postale 70 - 93505 PANTIN Cedex

ABONNEMENT... UNE OFFRE EXCEPTIONNELLE!

150 F : 8 numéros de CHRONIQUES D'OUTRE MONDE.

ÉCONOMISEZ PLUS DE 3 NUMÉROS.

En effet, grâce au bulletin d'abonnement du N° 16, nous vous abonnons pour les 6 prochains numéros, du N° 17 au N° 22 inclus, et nous vous offrons 3 anciens numéros de votre choix du N° 1 au N° 15.

CONDITIONS :

Il vous suffit de nous retourner le bulletin ci-dessous (en le découpant, ou le recopiant), de nous l'expédier à **WELCOME MULTIMEDIA, CHRONIQUES D'OUTRE MONDE, B.P. 70, 93505 PANTIN CEDEX,** accompagné de votre règlement par **chèque bancaire, chèque postal** ou **mandat,** libellé à l'ordre de **Welcome Multimédia,** en précisant les anciens numéros que vous avez choisi et en joignant impérativement les timbres correspondant au frais d'envoi des 3 anciens numéros, soit **20 F en timbres.** Pour les abonnements à l'étranger nous consulter.

Bulletin à retourner :

__Oui__, je désire m'abonner à Chroniques d'Outre Monde selon les conditions proposées dans ce N° 16. Je recevrais __6 numéros__ à paraître, du __N° 17__ au __N° 22__ inclus + en cadeau __3 anciens numéros :__ les N° .... + N° .... + N° .... selon mon choix. Je joins mon réglement de 150 F à votre ordre et 20 F en timbre poste.

NOM ..... PRÉNOM .....

ADRESSE N° ..... RUE .....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

CHRONIQUES MONDAINES

Connaissez-vous les WARGAMES, les BOARDGAMES, les jeux de rôle ou les jeux de figurines? NON? Alors vous venez de manquer une occasion d'en savoir plus. Ceux qui ont répondu OUI étaient sûrement présents à **« STRATÈGES 89 »** du 25 au 29 mars à la salle Espace Rencontre « LA TANNERIE » de GRADIGNAN.

« STRATEGES », pour la 4e année consécutive, a réuni les joueurs d'Aquitaine pour 5 jours de tournois et d'activités ludiques « NON STOP ». Cette manifestation était organisée par la M.J.C BOURG de GRADIGNAN avec le soutien des « CENTURIONS DU SUD-OUEST » et de « BONNIE AND CLYDE ».

Cette année la confrontation se faisait sur 5 tournois dont 3 de jeux de rôle : Maléfices, Donjons et Dragons et Starwars et 2 de jeux de plateau : Supergang et Diplomatie. Les trois joueurs les plus polyvalents se sont vus attribuer le titre de « STRATEGES 89 ». Ce sont Messieurs : J.L DELPECH, J.M PETIT et C GUILLOT.

Les vainqueurs ont été largement récompensés grâce au soutien des boutiques de jeux bordelaises et sociétés de jeux : Le Temple du Jeux, Prestable et Chevillotte, Casus Belli, Chroniques d'Outre Monde, Jeux et Stratégie, Dragons Radieux, Graal, Georges GOETZ et son équipe, Descartes, Moi jeux, Mollat, Zig et Puce, Verdeun, la Maison de la Presse, Glénat, la Ludothèque de Gradignan.

Mais ne vous inquiétez pas : les excellents joueurs, les merveilleux maîtres de jeux, la fantastique ambiance de joie et de bonne humeur et les incorruptibles organisateurs vous attendent de nouveau l'année prochaine pour le « STRATÈGES 90 ».

RÉSULTAT DE L'ÉLECTION 88

Catégorie jeux 100 % français :
RÊVE DE DRAGON

Catégorie meilleure parution 88 :
RUNEQUEST

Toutes catégories :

Rôle d'or :
L'APPEL de CTHULHU

Rôle d'argent :
RUNEQUEST

Rôle de bronze :
JRTM - STORMBRINGER à égalité

Les magazines Graal, Casus Belli, Chroniques d'Outre Monde (nous-même), Dragon Radieux et Icor*CJR ont participé à cette élection.

Un tournoi de jeux de rôle aura lieu **samedi 27 mai à Compiègne,** dans les bâtiments de l'Université de Technologie et de l'Ecole Supérieure de Commerce de Compiègne (mazette), rue Couttelenc. On y jouera à AD&D, Stormbringer, JRTM, l'Appel de CTHULHU, Chill, La Compagnie des Garces, Alors! des Grasses Taisez-vous! des Glaces (c'est merveilleux), Berlin 18, la Fureur de Cradula, Faute! de Laducracra le beg! de Dracula, et même à Ane immonde oui Animonde, grâce à la présence de CROC. Profitez en pour essayer de nouveaux jeux ; les débutants sont aussi les bienvenus. **Renseignements dans la journée au (16) 44-20-99-77 poste 436, et au 44-40-22-63 le soir.**

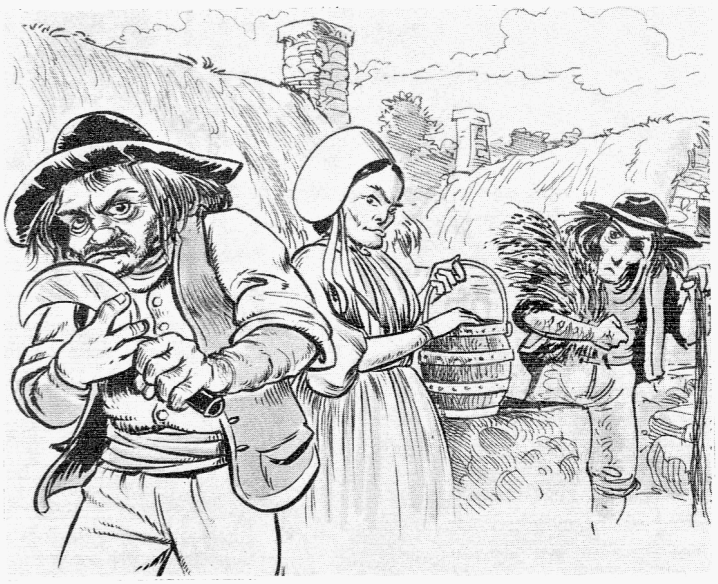
DERNIÈRE MINUTE

Un jeu de rôle grandeur nature se déroulera **à Troyes le 24 juin 89,** toute la journée. D'après le dossier de presse que nous avons reçu concernant cette manifestation, nous vous engagons vivement à enfourcher votre monture pour vous rendre à TROYES. Il est cependant inutile d'essayer d'entrer avec elle dans la ville (on leur a déjà fait le coup). Renseignements au (16) 25-73-51-86, inscriptions par Minitel 3615 ESTEC ou à l'adresse suivante : **MAGASIN DESCARTES - EXPRESS PHOTO 5, rue Aristide-Briand, 10000 TROYES.** Journée garantie exceptionnelle, nous en reparlerons...

Rhônes Alpes Jeux de Rôles, association loi 1901 fondée en 1984, reprend ses activités pour la saison 1989. R.A.J.R organise depuis 1988 des jeux de rôles semi-réels grandeur nature dans le monde médiéval fantastique. Durant tout un week-end (nuit comprise) les participants en costumes d'époque évoluent dans un décor moyen-âgeux à la recherche de l'aventure, de la fortune et de la gloire. Guidés par les organisateurs qui ont créé le scénario ils devront faire face à diverses épreuves, résoudre des énigmes, combattre leurs ennemis ou gagner la confiance d'autres personnages. Les meilleurs reviendront riches et célèbres prêts à recommencer, que les autres reposent en paix... En 1989 R.A.J.R prévoit également la mise en place de quelques killer ou murder party sur Lyon. Les dates prévues pour les prochains semi-réels sont : 13, 14, 15 mai, 3 et 4 juin, 24 et 26 juin, 14, 15, 16 juillet.

Pour tout renseignement s'adresser à :
Rhône Alpes Jeux de Rôles, 109, rue Garibaldi, 69006 LYON. Téléphones : 78.24.69.82 et 72.00.04.25.

INTERACTIVITÉ
INFORMATIONS EN TEMPS RÉEL
CONSEILS, QUESTIONS - RÉPONSES
CONNECTEZ-VOUS AU SERVICE TÉLÉMATIQUE DE CHRONIQUES D'OUTRE MONDE...
3615 NEW*COM



L'OURS OU LA BANDE DE LAPINS

CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE
PUBLICATION BIMESTRIELLE
ÉDITÉE PAR WELCOME MULTIMEDIA

RÉDACTION - ADMINISTRATION
ABONNEMENTS - SIÈGE SOCIAL
215, AVENUE JEAN LOLIVE, 93500 PANTIN
TÉL. (1) 48.43.66.15

WELCOME MULTIMEDIA
EST UNE SARL
AU CAPITAL DE 50 000 F
N° DE SIREN : 347.939.340
ISSN 0764-8197
DÉPOT LÉGAL A PARUTION
COMMISSION PARITAIRE : 68410

DISTRIBUTION PRESSE
NMPP

DISTRIBUTION
MAGASINS SPÉCIALISÉS
LUDODÉLIRE

PUBLICITÉ
TÉL. (1) 48.43.66.15

LAPIN DIRECTEUR
DE LA PUBLICATION
MARC MARTIN

LAPIN RÉDACTEUR EN CHEF
CHRISTOPHE HACHERDOL

LAPINS RÉDACTEURS
PATRICK LECLERC, ORON SAN, CHRISTOPHE GROSJEAN, CATHERINE BERNARDIN, NENAD CETKOVIC, THIERRY BRAQUE, ÉTIENNE KEDOULAN, ÉRIC REGAUX, FRÉDÉRIC LAUDET, PHILIPPE D'ESPADON, SYLVIE LACHENOULEGRAS CORINNE MONGUILLON ET AUTRES LAPINS

LAPIN MAQUETTISTE
YVAN GORDOVSKI

LAPINS ILLUSTRATEURS
COUVERTURE : NICOLAS MARLET
INTÉRIEUR : LAURENT CARDON

LAPIN TÉLÉMATICIEN
SYLVAIN MIGLIORE

PHOTOCOMPOSITION
COMPOSITION NANCÉIENNE
58, RUE DE LA COMMANDERIE
54016 NANCY

PHOTOGRAVURE COULEUR
EXPRESSION GRAPHIC
19 RUE DU BOIS
94120 FONTENAY S/BOIS

PHOTOGRAVURE NOIR
INCIDENCE
68 QUAI DE SEINE
75019 PARIS

IMPRIMERIE
OUEST IMPRESSION OBERTHUR
ZAC DE BEAUREGAR
35000 RENNES

2 NOUVELLES BOUTIQUES...

cellules grises

...VONT VOUS FAIRE TOURNER LA TÊTE

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

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

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

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

Petites Annonces

Vds WARHAMMER (neuf) 150 F, ŒIL NOIR (1 et 2) 75 F l'une + scenarii 15 F l'un, MERP + Angmar (français) + carte des TM le tout 120 F. **KEINBORG Jérôme (16) 76-52-47-90.**

Fan de Trauma et autres Rambos, **vends ou échange** mes revues sur les armes blanches et les armes à feu contre vos scénarios ou aides de jeu pour AD&D, Trauma, Méga, Bushido, Paranoïa ou l'Appel de Cthulhu, même faits maison si tapés à la machine. Téléphonez le dimanche au 39 13 26 86 (Yvelines).

Cherche partenaire (15 à 20 ans) sur région Melun, pour créer petite association d'Auto-édition (zines, jeux...). **Claude LIOURE 56, rue des Vignes, 77380 Combs-la-ville.**

ELFQUEST + A LA POURSUITE DE CONN RUADAN + DL4 + BUSHIDO + S.O + TRAVELLER : **Rodolphe au 20.32.73.26.**

Vds BITUME : 50 F , D&D : 100 F , WARHAMMER BATTLE : 150 F (en français). **Contactez Laurent Cheylus, 14, allée des Mésanges, 77380 Combs-la-Ville.**

Jeune joueur de Starwars, D&D, Zargos... cherche personnes qui jouent à tout ce qui bouge dans la Seine-St-Denis afin de créer un club de jeux. **Raison Daux, 6, rue du Chemin-Vert, 93000 Bobigny, tél : 48-32-43-13.**

Wanted livres SF Héroic, maquettes, figurines, Jdr d'occasion. **Bisiaux Benoît, 5, imp Parmentier, 95120 ERMONT.**

Vds Paranoïa + écran + 6 scénarios : 250 F ; Jeu des milles et une nuits 90 F ; le jeu d'épouvante CHILL (1 et 2 + 1 scénario) : 150 F. Ecrire à **Horen Benjamin, 17, rue du Pont-aux-Brouettes, 80100 Abbeville.**

Vends Manuel des Monstres (VF) 110 F, l'Unearthed Arcana 100 F (VA), modules b3, b4, x1, x4 pour D&D (VF) 50 F pièce, cache pour Cthulhu 30 F, jeu de rôle Mega 15 F, Detective Conseil 150 F, + volume 3 : 90 F + volume 4 : 100 F, Casus belli 31, 32, 35, 44 : 18 F pièce, Jeux et Stratégie N° 7, 31 à 41, 44 et 45 : 13 F pièce, divers journaux, feuilles de personnage (30) : **30 F. 46-71-44-54 demander Sylvain.**

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE est un magazine totalement indépendant. La rédaction n'est pas responsable des textes, photographies et illustrations qui engagent la seule responsabilité des auteurs. Les documents ne sont pas rendus et leur envoi implique l'accord de l'auteur pour leur libre publication. Les indications de prix figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information sans aucun but publicitaire et n'engagent pas la rédaction. La reproduction totale ou partielle des textes et photographies publiés dans CHRONIQUES D'OUTRE MONDE est interdite. Tous les droits de reproduction étant la propriété de l'éditeur, il est obligatoire de posséder une autorisation écrite de celui-ci. Les photocopies d'articles et pages publiées mis à la disposition des membres d'un club, d'une association ou dans un même cercle familial sont considérés comme des reproductions.

© CHRONIQUES D'OUTRE MONDE, mai-juin 1989. AD&D est un jeu édité par TSR et Transecom. Trauma est un jeu édité par Aujourd'hui Communication. L'Appel de Cthulhu est un jeu édité par Chaosium et Jeux Descartes. Hawkmoon est un jeu édité par Chaosium et Oriflam, etc.

Deuxième création des inventeurs de SuperGang, Full Metal Planète est lui aussi un jeu hors du commun dans le domaine de la stratégie : fini le hasard des dés, les tableaux-migraine, les 2 000 cartons-confettis, les règles-pavé et les parties laissées en plan.
Chaque joueur a trois minutes montre en main pour effectuer un tour de jeu, les systèmes de déplacement et de combat sont simples tout en restant riches ; il y a 84 figurines métalliques dans chaque coffret, et le terrain qui change de nature avec chaque marée est une trouvaille fantastique.
Enfin, rares sont les jeux de plateaux aussi captivant à 2 qu'à 3 ou 4 joueurs. Ceux qui reviennent de Full Metal Planète n'ont qu'une envie : y retourner !

You have been hired by an important mining company for being one of the best western pilots in the galaxy. You must prove it now.
You must land your spaceship on Full Metal Planète, get as much ore as possible, disintegrate and kidnap other companies' expensive equipment and shuttles whose bunkers are full up.
Switch on your retrorockets. Landing in 8 minutes 47 seconds.

Ludodélire

en vente partout

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

ROLE AND GOMME
Connectez-vous !

Tous les lapins
au
3615 NEW*COM