

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

Le 1^{er} magazine de jeux de rôle

ISSN 0764-8197

SPÉCIAL
JEUX DE PLATEAU
*Présentation de 20 jeux
de plateau*

PAVÉ AD&D
L'île du passé

SCÉNAR STARWARS
Opération bouclier

AIDE DE JEU
Impérium 2

PLATEAU
Allons-y par 4 chemins!

CHRONOVISION
*Il était une fois... l'oie
Edgard Allan Poe*

NÉCRO
Tyrannosaurus Wrek

SALON
Voyage au salon du jouet



Casegrain D.

24

JEUX DE RÔLE
Bimestriel

M2085 - 24 - 30,00 F



COMPTEN EN HAUT LES POINTS

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

LA MONTAGNE DES JEUX DE RÔLE

AD & D

L'APPEL DE CTHULHU
 TUD-JETI, VOUS ÊTES JUDGE DREDD

TRAUMA
 UN JEU DE RÔLE COMPLET

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

LA MONTAGNE DES JEUX DE RÔLE

BD JEU:

vous êtes SQUAD, le guerrier Berserk

LE KERM:

une aide de jeu pour AD & D

SCENARIOS:

L'APPEL DE CTHULHU
 TRAUMA
 AD & D

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

LA MONTAGNE DES JEUX DE RÔLE

SCENARIOS

AD&D
 TRAMA
 APOSTRÉPHÉ

DOSSIER

Appréhension des érudits

BD JEU

Vous êtes DEDMAN
 dans le Bronx

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

LA MONTAGNE DES JEUX DE RÔLE

SCENARIOS

TRAUMA
 Règle de Dragon
 L'Appel de Cthulhu
 DOSSIER
 Les Amères 30
BD JEU
 Merve

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

LA MONTAGNE DES JEUX DE RÔLE

SCENARIO

TRAUMA
 AD & D
 L'Appel de Cthulhu

DOSSIER

Médiéval
 Fantastique

BD JEU

Torquemada

DANGEREUX LES DRAGONS ?
 Qui en pense quoi ? ...

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

LA MONTAGNE DES JEUX DE RÔLE

SPECIAL INITIATION

ARTICLES

SCENARIOS
 AIDES DE JEU

PANORAMA DES JEUX DE RÔLE
 plus de 180 jeux ! ...

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

LA MONTAGNE DES JEUX DE RÔLE

LES MONGIERS

UN LE GRILL
 les Mongiers

SCENARIOS

Les Mongiers

... UN PAVÉ A OUVRIER

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

LA MONTAGNE DES JEUX DE RÔLE

SCENARIOS

2 CHARAGNES

TRAMA
 VOUS ÊTES SQUAD

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

LA MONTAGNE DES JEUX DE RÔLE

SCENARIOS

L'Appel de Cthulhu
 Trauma
 Règle de Dragon
 L'Appel de Cthulhu
 Les Amères 30

ARTICLES

Les Amères 30
 Les Amères 30
 Les Amères 30

SCENARIOS

Les Amères 30
 Les Amères 30
 Les Amères 30

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

LA MONTAGNE DES JEUX DE RÔLE

L'Ouest sauvage...

ARTICLES

AIDES DE JEU
 SCENARIOS

AD&D
 Star Wars
 Warhammer
 Trauma
 Zone

un pavé à découvrir

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

LA MONTAGNE DES JEUX DE RÔLE

AIDES DE JEU

ARTICLES
 SCENARIOS

AD&D
 Star Wars
 Star Wars
 Trauma
 Zone

Le jeu de rôle,
 ici et maintenant...

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

LA MONTAGNE DES JEUX DE RÔLE

Magies

AIDES DE JEU

ARTICLES
 SCENARIOS

AD&D
 Trauma
 Règle de Dragon
 Règle de Dragon

... un pavé envoûtant

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

LA MONTAGNE DES JEUX DE RÔLE

13 SCENARIOS

AD & D

Affirmation
 Affirmation
 Babel 100
 Doreville
 Havkumoon
 L'Appel de Cthulhu
 Médiane
 Murval
 Règle de Dragon
 Règle de Dragon
 Spoon Op
 Top Secret
 Trauma

Banc d'essai : STAR WARS

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

LA MONTAGNE DES JEUX DE RÔLE

Jeux de RÔLE 14

Havkumoon
 Jérôme
 Appel de Cthulhu
 James Bond 007
 AD&D
 Trauma

Faisants de mondes

un pavé astronomique

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

LA MONTAGNE DES JEUX DE RÔLE

Jeux de RÔLE 15

Warhammer
 L'Appel de Cthulhu
 Star Wars
 AD & D
 Jérôme
 Trauma

Super Comics

Un pavé qui pousse et qui grouille

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

LA MONTAGNE DES JEUX DE RÔLE

Jeux de RÔLE 16

SPECIAL HEROIC LAPIN

Une campagne Heroic Fantasy :
 AD&D - J.R.T.M. - RUNQUEST

Warhammer
 L'Appel de Cthulhu
 Hawkmoon

NOUVEAU : Wargames
 Airs Magique

TESTS : AD&D2
 Spoon 389

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

LA MONTAGNE DES JEUX DE RÔLE

Jeux de RÔLE 17

SPECIAL FANTASTIQUE :
 comic Cthulhu

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

LA MONTAGNE DES JEUX DE RÔLE

Jeux de RÔLE 18

INTERACTIVITÉ :
 Naissance d'un monde

Une campagne Heroic Fantasy :
 AD&D - J.R.T.M. - RUNQUEST

SCENARIOS :
 Spoon 389
 Star Wars
 Trauma

BATMAN - EN JEU

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

LA MONTAGNE DES JEUX DE RÔLE

Jeux de RÔLE 19

SCENARIOS :
 Appel de Cthulhu
 Star Wars
 Règle de Dragon

Une campagne Heroic Fantasy :
 AD&D - J.R.T.M. - RUNQUEST
 (suite en fin)

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

LA MONTAGNE DES JEUX DE RÔLE

Jeux de RÔLE 20

PAVÉ :
 Le Joueur de Nostalgie

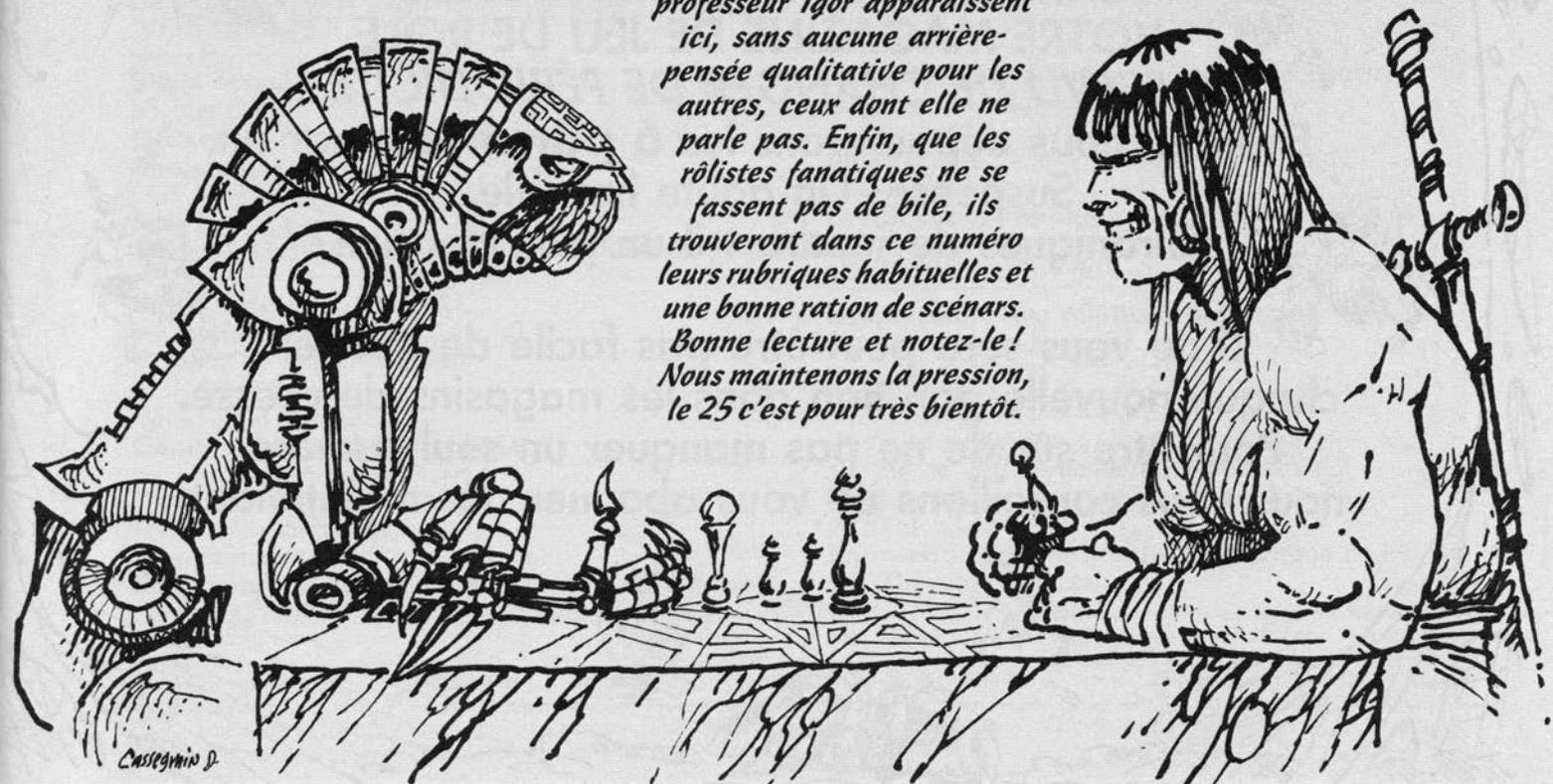
SCENARIOS :
 Star Wars
 Trauma



Par une triste et froide soirée d'hiver, dans l'arrière-salle de « l'Hydre Libidineuse », soufflait l'amertume. Homk, le troll dégénéré, Totor, l'ogre boiteux et Grumph, le gobelin bossu, s'ennuyaient ferme. Ce soir-là, Malapert, le kobold malicieux, avait la grippe. En son absence, point de MJ, point de scénario et, enfer et damnation, point de voyage au « Pays Magique de Gyax ». C'est alors que le rideau d'osselets s'écarta laissant entrer Kotzy, le nain facétieux. Sous son bras une grosse boîte était coincée et une lueur ludique brillait dans son regard. L'on se souvient encore dans l'auberge, des cris et des rires, des flots d'ale savoureuse, de l'excitation des quatre amis rassemblés autour d'un étrange plateau de carton coloré.

Un petit tour du côté du jeu de plateau, c'est ce que Chroniques vous propose. Antérieur au jeu de rôle, le JdP passionne grand nombre de joueurs et l'on retrouve, autour des plateaux de Diplomacy, de Junta ou encore de Full Metal Planete de nombreux rôlistes. Pour ce clin d'œil au « voisin d'en face », nous avons demandé à nos joyeux rédacteurs de ranger, le temps de quelques pages, leur bâtarde et leur pistolet laser pour disséquer une bonne vingtaine de jeux de plateau. Mais avant de vous laisser déguster cette potion concoctée avec soin, précisons que le choix fut totalement partial. La place manquant pour parler de tous les jeux, seuls ceux bien connus de l'équipe du

professeur Igor apparaissent ici, sans aucune arrière-pensée qualitative pour les autres, ceux dont elle ne parle pas. Enfin, que les rôlistes fanatiques ne se fassent pas de bile, ils trouveront dans ce numéro leurs rubriques habituelles et une bonne ration de scénars. Bonne lecture et notez-le! Nous maintenons la pression, le 25 c'est pour très bientôt.



Cassegirio D.

Nos articles : trauma, nouveaux et anciens numéros sont disponibles par correspondance mais aussi directement chez l'éditeur, de 10 h à 18 h, du lundi au vendredi à l'adresse suivante :
Welcome Multimédia
Allé A,
17, rue Froment
75011 PARIS

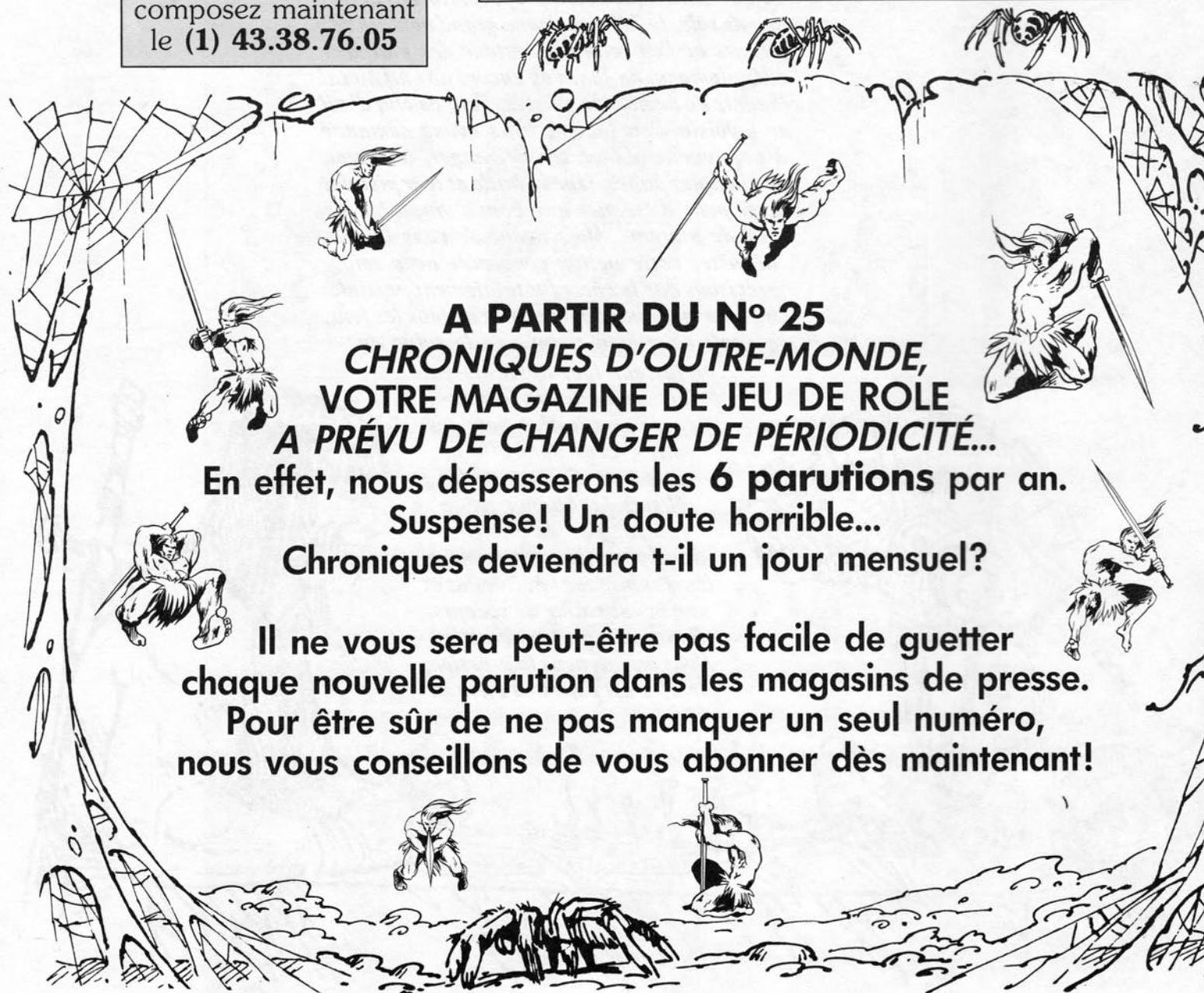
Notre numéro de téléphone a changé...
Pour tous renseignements, composez maintenant le (1) **43.38.76.05**

AFIN QUE TOUS NOS LECTEURS PUISSENT PROFITER DES SCÉNARS PUBLIÉS DANS CHRONIQUES POUR TRAUMA, NOUS FAISONS UNE PROMOTION EXCEPTIONNELLE SUR CE JEU.

Cette promotion est valable jusqu'à la sortie du n° 25.

**TRAUMA AU PRIX DE 50 F!
(25 F pour les abonnés)**

Voir page 6 de ce numéro...



**A PARTIR DU N° 25
CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE,
VOTRE MAGAZINE DE JEU DE ROLE
A PRÉVU DE CHANGER DE PÉRIODICITÉ...**

En effet, nous dépasserons les **6 parutions** par an.

Suspense! Un doute horrible...

Chroniques deviendra t-il un jour mensuel?

Il ne vous sera peut-être pas facile de guetter chaque nouvelle parution dans les magasins de presse.

Pour être sûr de ne pas manquer un seul numéro, nous vous conseillons de vous abonner dès maintenant!



SOMMAIRE



6 | **KIOSK**
Les promos

8 | **SALON**
A travers le miroir magique : voyage au Salon du Jouet

11 | **PANORAMA DES JEUX DE PLATEAU**
Présentation d'une vingtaine de jeux de plateau sélectionnés

32 | **ECHOS**
Nouveautés, Manifs, Un petit moment de détente

36 | **HUMEURS**
Et si nous cessions d'être débiles?

37 | **CHRONIVISION**
Il était une fois... l'oie, Darrow et la suite

39 | Edgar Allan Poe ou la célébrité mal connue

42 | **RUBRIQUE NÉCROLOGIQUE**
Tyrannosaurus Wrek

44 | **L'ILE DU PASSÉ**
Pavé AD&D

60 | **OPÉRATION BOUCLIER**
Scénar, Starwars

74 | **IMPERIUM ROMANUM VAE VICTIS!**
Aide de Jeu

78 | **LE FEU FOLLET**
Légendes

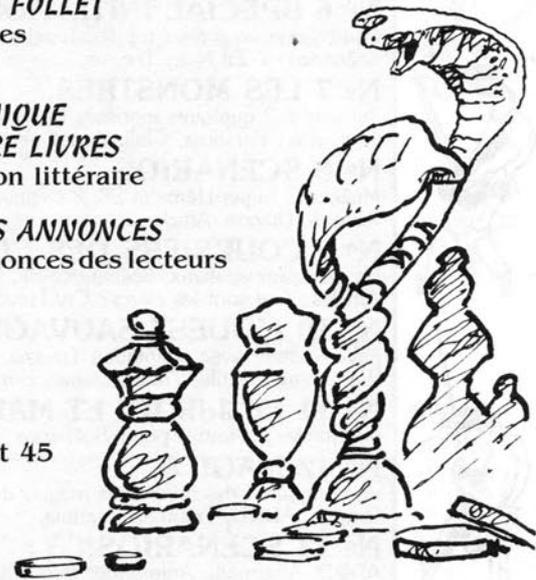
83 | **CHRONIQUE D'OUTRE LIVRES**
Sélection littéraire

86 | **PETITES ANNONCES**
Les annonces des lecteurs



JEU DE PLATEAU : Allons-y par 4 chemins!

Encart central entre les P. 44 et 45



CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE
est une publication bimestrielle éditée par
WELCOME MULTIMÉDIA

Siège social
33, rue Denis-Papin, 93500 Pantin
Rédaction - Administration
Abonnements - Publicité
ECT - WELCOME MULTIMÉDIA
Allée A, 17, rue Froment, 75011 PARIS
TÉL. (1) 43.38.76.05 - FAX. (1) 43.38.50.54

WELCOME MULTIMÉDIA
est une S.A.R.L au capital de 50 000 F
N° de SIREN : 347.939.340
ISSN 0764-8197
Dépôt légal à parution
Commission paritaire : 68410

Directeur de la publication :
Frédéric Grenon-Andrieu
Rédacteur en chef : Eric Minsky
Rédacteur en chef-adjoint : Laurent Depruneaux

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 mises à la disposition des membres d'un club, d'une association ou dans un même cercle familial sont considérées comme des reproductions.

Rédacteurs : Henri Flottes de Pouzols, Bruno Giraudon, Luc Laurens, Jean-Marc Debricon, Charles Lehalle, Patrick Vanlangenhoven, Frédéric Laudet

Secrétaire de rédaction : Corinne Monguillon
Maquettiste : Lucien Collbrom
Couverture : Didier Cassegrain
Illustrateurs : Didier Cassegrain, Emmanuel Despujol, Catherine Urbiet
Crédit photographique : Gérard Féric, Eric Minsky

Distribution : N.M.P.P.

Responsable des relations publiques :
Henri Flottes de Pouzols

A collaboré à ce numéro : Philippe Albessart

Photocomposition : Composition nancéienne, 58, rue de la Commanderie, 54000 NANCY
Photogravure : Art Compo, 1 rue Michelet, 94200 Ivry-sur-Seine
Impression : Imprimerie Landais, 28, rue Ballon, 93160 Noisy-Le-Grand

SOMMAIRES CHRONIQUES

N° 1 TRAUMA,

le jeu dont vous êtes la victime : les règles. Scénarios : AD&D, l'Appel de Cthulhu, Trauma. Articles : joueuses de rôle.

N° 2 LE KERSH,

une aide de jeu pour AD&D. Scénarios : AD&D, l'Appel de Cthulhu, Trauma. Articles : Plaisirs solitaires.

N° 3 APOCALYPSE YESTERDAY,

dossier post. Scénarios : AD&D, Judge Dredd, Trauma. Article : Match nul, zéro partout.

N° 4 LES ANNÉES 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 SPÉCIAL INITIATION,

tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les Jeux de Rôle... Scénarios : l'Œil Noir, Trauma, une grandeur nature.

N° 7 LES MONSTRES,

qui sont-ils? quelques monstres du cinéma adaptés aux jeux de rôle. Scénarios : Paranoïa, Chill, RuneQuest, Trauma.

N° 8 SCÉNARIOS,

Multijeu : 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 SCÉNARIOS,

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 de 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, contemporaine. Chronique de Warhammer.

N° 16 SPÉCIAL HEROIC LAPIN,

une mascotte révolutionnaire. Scénarios Warhammer, l'Appel de Cthulhu, Hawkmoon. Une grande campagne pour AD&D, RuneQuest, et JRTM. Articles : jeux de simulation historiques.

N° 17 épuisé

N° 18 INTERACTIVITÉ,

création d'un monde. Scénarios Space 89, Star Wars, Trauma. Suite de la campagne pour AD&D, RuneQuest et JRTM. Articles : Batman.

N° 19 DRAGON DE FEU,

Scénarios : l'Appel de Cthulhu, Star Wars, RuneQuest. Suite et fin de la campagne pour AD&D, RuneQuest et JRTM.

N° 20 QUAND LA MORT ME RÉVEILLA,

Scénarios : Stormbringer, Paranoïa. Module pour AD&D1. Article : Soyez gardien des Arcanes terreur.

N° 21 OPÉRATION DANS LE GOLF

Scénarios : Magna veritas, Others suns. Module pour Marvel Super Heroes. Article : Les jeux par correspondance. Les dernières nouveautés...

N° 22 NON-ANNIVERSAIRE LOVECRAFT

Scénarios : AD&D1, Œil Noir, L'appel de Cthulhu. Aide de jeu : Costumes de ville. Article : Lovecraft. Nécro : The Revised Recon. Chroniques littéraires et toutes nouveautés...

N° 23 SPÉCIAL GORE

Scénarios : AD&D, Trauma, Paranoïa, L'appel de Cthulhu. Humeurs très gores. Article : Le jeu de rôle en pédagogie médicale. Nécro : Star Trek Phenomenon. Expo : le retour des dinosaures. Chroniques littéraire et toutes nouveautés...

PROMO N° 1

5 numéros
du n° 1 au n° 5

100 F

(prix abonné : 50 F)

PROMO N° 2

5 numéros
du n° 6 au n° 10

100 F

(prix abonné : 50 F)

PROMO N° 3

5 numéros
du n° 11 au n° 15

100 F

(prix abonné : 50 F)

PROMO N° 4

10 numéros
du n° 1 au n° 10

150 F

(prix abonné : 75 F)

PRIX DES ANCIENS NUMÉROS A L'UNITÉ

Parutions	Lecteurs non abonnés	Spécial abonné
N° 1	30 F	15 F
N° 2	30 F	15 F
N° 3	30 F	15 F
N° 4	30 F	15 F
N° 5	30 F	15 F
N° 6	30 F	15 F
N° 7	30 F	15 F
N° 8	30 F	15 F
N° 9	30 F	15 F
N° 10	30 F	15 F
N° 11	30 F	15 F
N° 12	30 F	15 F
N° 13	30 F	15 F
N° 13	30 F	15 F
N° 14	30 F	15 F
N° 15	30 F	15 F
N° 16	30 F	15 F
N° 17	épuisé	épuisé
N° 18	30 F	15 F
N° 19	30 F	15 F
N° 20	30 F	15 F
N° 21	30 F	15 F
N° 22	30 F	15 F
N° 23	30 F	15 F

KIOSK

ABONNEMENT 6 NUMÉROS

150 F

(pour la France)
L'abonnement débute à
partir du prochain numéro

CONDITIONS DE RÈGLEMENT

A toute commande, joignez votre règlement soit par *chèque bancaire, chèque postal ou mandat à l'ordre* de :
Welcome Multi-média

CONDITIONS DE COMMANDE

Votre commande peut être rédigée sur lettre manuscrite, indiquez très lisiblement votre adresse, **signez** votre commande, joignez votre règlement et **obligatoirement** les timbres correspondant aux frais d'expédition. Adressez votre commande à :

WELCOME MULTIMÉDIA
Chroniques d'Outre Monde
Service commandes
Allée A, 17, rue Froment
75011 PARIS

FRAIS D'EXPÉDITION

Vous devez obligatoirement joindre les timbres correspondant aux frais d'expédition des articles commandés, en voici le détail :

1 revue	12 F
2 revues	15 F
3 ou 4 revues	20 F
5 ou 8 revues	27 F
9 ou 12 revues	32 F
13 ou 20 revues	38 F
1 Trauma	27 F

PROMO N° 5

Trauma
valable jusqu'au n° 25

50 F

(prix abonné : 25 F)

POUR TOUS RENSEIGNEMENTS...

toutes réclamations...
concernant
vos abonnements
ou vos commandes, téléphonez
au **(1) 43.38.76.05**

BULLETIN D'ABONNEMENT

Oui, je désire m'abonner à *Chroniques d'Outre Monde* pour **6 numéros**. Je joins mon règlement de **150 F** à votre ordre sous forme de : _____

NOM _____
PRÉNOM _____
ADRESSE N° _____
RUE _____

CODE POSTAL _____
VILLE _____
Date _____

199

Signature _____

BON DE COMMANDE

Je commande les articles suivants (cochez la case correspondante), et je joins mon règlement de _____ F sous forme de _____ avec _____ F en timbres.

- N° 1
- N° 4
- N° 7
- N° 10
- N° 13
- N° 16
- N° 20
- N° 23

- N° 2
- N° 5
- N° 8
- N° 11
- N° 14
- N° 18
- N° 21
- Trauma

- N° 3
- N° 6
- N° 9
- N° 12
- N° 15
- N° 19
- N° 22

Nombre de revues : _____
Nombre de Trauma : _____

Mon adresse :

NOM _____
PRÉNOM _____
ADRESSE N° _____
RUE _____

CODE POSTAL _____
VILLE _____
Date _____

199

Signature _____

A TRAVERS LE MIROIR MAGIQUE : VOYAGE AU SALON DU JOUET

Du 25 au 30 janvier dernier, se tenait au Parc des Expositions de Paris-Nord à Villepinte le 30^e Salon International du Jouet : un véritable rêve d'enfant avec des nounours à perte de vue. Mais dans ce paysage féerique, il manquait quelque chose... les enfants. Le salon étant réservé aux « professionnels », le complet-veston était à l'honneur, tandis que les regards émerveillés restaient rares, voire absents.

Après avoir repris son souffle et son courage à deux mains, on se lance au hasard des allées à la recherche de stands pleins de nouveautés ludiques. Rapidement on découvre le corollaire du complet-veston : l'hôtesse. Ce salon pullule d'hôtesse, un véritable essaim. C'est d'ailleurs assez drôle, mais plus il y en a, moins il y a de nouveautés ! Cela n'empêche pas les complets-vestons d'accourir dans ces stands prestigieux, où à défaut de regards émerveillés, ils décochent des regards libidineux ! C'est le rôle de ces charmantes demoiselles. En effet, si par hasard vous leur posez une question, elles vous répondent d'une voix suave et avec un sourire enjôleur que : « si vous avez la patience d'attendre, la personne responsable des relations avec la presse va s'occuper de vous. »

En dehors des peluches adorables et des circuits 24 époustouffants par leur taille, on pouvait trouver, bien cachées, quelques nouveautés. Commençons par faire un petit tour chez les « grands ». L'ordre d'apparition est du au hasard...

Chez **Habourdin**, la maison du « Scrabble », on continue toujours à développer la gamme, avec le « Scrabble Géant » pour les taupes comme votre serviteur, et le « Scrabble Jet », un jeu de lettres sur dés (Cf : « Boggle »). Heureusement ils ne font pas que le « Scrabble » et ses avatars. Dans la série gadget de l'été prochain, ils nous proposent : « l'Electronic-Sound Disc », un Freesbe qui siffle

en volant, un must ! On trouve aussi « Kaos », un casse-tête à billes de couleurs dans des tubes transparents pour les nostalgiques du « Rubick's Cube ». Sinon question jeux nouveaux à proprement parler, il y a : « A vos risques et périls », un jeu de pari pour 4 à 8 joueurs ou équipes... pas toujours très fin ; « Entre deux verres », et vive l'alcool au volant, les joueurs découvrent les vins en voiture ! « Quiz Foot », non ? Et si encore !

Chez **Jumbo**, après l'excellent « Targui » sorti l'année dernière, on pouvait s'attendre à de la nouveauté sympathique. Tout ce à quoi on a eu droit c'est « Black Box », un de ces fameux jeux soit disant psychologique pour découvrir ce que les autres pensent de vous, et voir si vous les connaissez bien. Encore un truc pour la paix dans les familles. Le représentant m'a assuré que ce genre de jeux faisait un tabac aux U.S.A., et que l'on espérait voir la mode se développer en France rapidement.

Chez **Schmidt** : « Snarps », le dernier Pion d'Or du malheureusement défunt « Jeux et Stratégies » (Cf : n°58, mai 1989), est annoncé pour très bientôt, la maquette est déjà faite. Tous les dessins ont été faits par l'auteur du jeu, ils sont bien mais un peu enfantins. Le but de ce jeu est de faire fuir de panique les habitants d'un labo. Pour cela, chacun des 2 à 4 joueurs est un Snarp (lire : Fantôme hideux et malicieux). Bien sûr, entre Snarps, on doit se mettre des bâtons dans les roues. On trouve encore : « Duo Game » de nouveau un jeu « psy. », du style les mariés de l'A2 ! « Le Jeu Guinness des Records », un clone de « Trivial Pursuit », avec des questions pour ceux qui connaissent le Guinness Book par cœur ! « Piano », avec un mini piano électronique dont les touches sont numérotées... vous devez jouer un air que les autres doivent reconnaître, original ; « Citizen News », le jeu de Paul-Loup Sulitzer pour devenir un nouvel Hersan...

Dujardin a sorti son nouvel Othelo électronique de poche et

une version mallette très belle de ce grand classique.

Chez **Grand V**, on trouve : « *Le Grand Bleu* » un jeu pour 2 à 6 joueurs sur le thème du film, la plongée ; pour les fans ils ont même édité l'affiche du film en puzzle de 1000 pièces... « *Phantasm* », le jeu interdit au moins de 18 ans, qui se joue à deux. On nous le présente comme le nouveau jeu de rôle ! Parions que le rôle-playing y est primordial !

Chez **M.B.** Après *Hero Quest* il recommence dans le simili jeu de rôle avec « *Space Crusade* ». Là encore, la version « *advanced* » reste éditée par **Games Workshop** et n'est pas totalement compatible. On peut toutefois utiliser les pions de l'un pour jouer à l'autre. Ce jeu est basé sur le film « *Aliens* », avec d'un côté les gentils humains et de l'autre les infâmes bêtes de l'espace. L'esprit

chain sera sur Edgar P. Jacobs. Les fans de « *La Marque Jaune* » ne le manqueront pas ! Sinon ils ont en projet un *Quizzle* sur le fantastique, à voir...

On trouve aussi un stand vide (je suis passé 3 fois devant, 2 jours différents !) du nom de **Covivial S.A.** dont un des jeux présentés a retenu mon attention : « *Fiscal Circle* », un jeu sur les paradis fiscaux, encore un jeu qui va développer le civisme chez les jeunes !

Autrement, la nouvelle maison toulousaine, **La Langue au Chat**, présentait tous ses jeux, dont la série « *Cezam* », jeux classiques sous forme de livres en cuir et en bois. Splendides mais très chers pour le moment, ils devraient baisser. On trouvait aussi sur leur étal « *Incognitus* », un jeu de questions et de stratégie, ainsi

conçu et testé par des spécialistes de la montagne et de l'alpinisme, va vous permettre de suivre pas à pas les grandes expéditions, en découvrant tous les aspects de ce sport ainsi que la faune et la flore de ces lieux.

Les jeux informatiques : des consoles de jeux étaient présentées en nombre impressionnant. Chez **Atari** sur *Lynx* on annonce la sortie prochaine de 25 jeux, dont un au nom évocateur de « *Dungeons et Dragons* », personne n'a su me dire quoi que ce soit sur ce produit ! Chez **Nintendo**, il est prévu pas moins de cinq jeux d'aventure d'ici juin 91, maintenant méfions-nous du label aventure. **Virgin** vient de sortir un jeu d'arcade « *Judge Dredd* », les fans du jeu de rôle et de la B.D. se feront un devoir d'aller jeter un œil. **Gremlin** annonce pour mars « *Hero Quest* » sur ST et AG ; pour la même date et sur les



marketing Games Workshop a contaminé M.B., qui sort en même temps que « *Space Crusade* » la première recharge « *Mission Dreadnought* ».

Egalement sur ce salon : **Artichaut Jeux**, qui va récupérer les droits de « *Soviet System* » et en publier une version plus simple en juillet prochain. Cette compagnie, par ailleurs, développe une collection de jeux de questions/réponses « *Quizzle* » dont le pro-

qu'entre autres « *Le Janot* », un jeu de stratégie au design triste, et « *Gestobby* » un jeu de mime. Mais surtout cette maison d'édition devrait bientôt sortir « *Rocs et Glaces* », le grand jeu de la montagne, Médaille d'Or au Concours Lépine 1991. Ce jeu

mêmes machines **Delphine** promet « *Croisière pour un cadavre* », et **Océan**, « *Nightbreed R.P.G.* ». Jeux de rôles et ordinateurs n'ont jamais fait bon ménage dans mon esprit. En effet, les premiers tendent à développer l'imagination tandis que les seconds la canton-

ERRATUM DU N° 23

En ce qui concerne le personnage du scénario **Trauma**, « *Sexual Survival Game* », de la page 60, le nom d'Henri Flotilles est erroné, il fallait dire *Henri-Ivan Flauceaucescu*.

nent obligatoirement. Enfin, lorsque l'on est seul dans la vie...

Autrement, plus près de notre domaine de prédilection, on a pu apercevoir les nouveautés d'**Eurogames**, sans avoir le plaisir de les tester. Et oui! Le responsable de cette firme nous fait subir un embargo sur ces jeux (nous le contournerons!!!), sous le prétexte fallacieux de notre soi-disant mauvaise image de marque. Il nous accuse « *entre autres* » d'être responsable pour partie des accusations faites dans la presse contre les jeux de rôles, après l'affaire de Carpentras! Affirmant que « *si un psychiatre tombait sur un numéro de notre revue, il la ferait interdire, et nous enverrait tous à l'asile* »! Un comble, alors que nous étions parmi les premiers à nous être élevés contre ces dénigrements. Toujours chez **Eurogames**, nous avons entendu une information curieuse : la série « *Cry Havoc* », traduite de l'anglais, devrait bientôt être traduite de nouveau du français en anglais! Cela à cause des nombreuses modifications qu'elle a subies sous le ciel de l'hexagone, Gloire! L'adorable **Moï Fink**, teneur du titre de « *plus infâme traître* » à *Diplomacy*, est en pourparlers pour cette traduction. C'est d'ailleurs ce même **Moï** qui a traduit en anglais « *Tempête sur l'Echiquier* » de chez **Ludodélire**, et qui est en train de terminer la traduction toujours en anglais de « *Full Metal Planete* » encore



chez **Ludodélire**. C'est agréable de voir de bons jeux français exportés chez les anglo-saxons.

Au fait, sur le stand de **Ludodélire**, il y avait, discret, Bruno Faidutti venu présenter son nouveau jeu « *La Vallée des Mammouths* », il attend de pied ferme et le sourire aux lèvres la réaction des joueuses.

Hexagonal pour sa part annonce la sortie prochaine de *Dragon Magazine* en français, ce bimensuel serait composé de 50% de traductions d'articles de *Dragon* V.O. et de 50% d'articles de création française.

J'ai gardé le meilleur pour la fin, le stand **T.S.R.** Ils ont tellement de produits différents prévus pour 1991, que le pauvre *John E. Stevens* responsable du stand, ne pouvait pas répondre à toutes mes questions. Certains produits restent assez mystérieux : « *TSR Collector Cards* » ; « *AD&D trivia game* » ; « *R.I.P. card game et RPG* ». Sinon, j'ai compté pas moins de 25 modules et 26 romans **TSR** annoncés pour 91. La

réussite commerciale des livres *Dragonlance* a poussé **TSR** dans l'édition de masse, espérons que cela n'affectera pas la qualité! **TSR** avait aussi prévu pour le début de l'année un wargame « *A Line in the Sand* », un combat pour le pétrole au Moyen Orient, qui se voulait être une fiction, dans sa présentation on peut lire qu'une guerre dans cette région a de fortes chances d'impliquer les Super-Grands... Les auteurs n'ont pas eu de chance! Vu les événements, ce produit ne présente plus d'intérêt ; **TSR** semble avoir officiellement renoncé à le commercialiser, on le trouve, toutefois dans les bonnes boutiques spécialisées, dans les imports.

On vous reparlera certainement, de manière plus approfondie, de certains jeux que nous venons d'entrevoir.

LUC LAURENS



Pour que vos questions ne restent plus sans réponse



ALLO CANCER
16 (1) 46.77.08.08

Des conseillers médicaux pour écouter, informer, orienter.

Centre d'Information Scientifique
Association pour la Recherche sur le Cancer
reconnue d'utilité publique



PANORAMA

JEUX DE PLATEAU

Vous devez vous demander pourquoi Chroniques, journal de jeux de rôle par excellence, a consacré ce numéro aux board-games ou jeux de plateau (jdp). Le fait est que même dans l'univers des rôlistes les plus purs il est parfois difficile de réunir régulièrement les même joueurs et que l'absence de l'un d'eux peut facilement faire avorter une soirée. Le jdp présente par rapport au jdr certains avantages : d'accès souvent plus facile, il se joue généralement en quelques heures, donc en une séance, et est donc plus simple à mettre en place. De plus nombre de ces jeux présentent un côté « rôle playing » loin d'être négligeable : fini le temps des petits chevaux ou du Monopoly? Certes non, mais le jdp possède de nombreux autres visages que le professeur Igor et ses sbires vont essayer de vous faire découvrir à travers cette rubrique. Nous n'avons pas l'intention de vous fournir une liste exhaustive et synthétique de tous les board-games existants à ce jour, il vous suffit pour cela de vous procurer des catalogues chez les éditeurs, mais plutôt, à travers une sélection restreinte de « classiques » ou de nouveautés, de faire des tests fouillés vous dévoilant tous les aspects et richesses que peut contenir cette catégorie vague et vaste qu'englobe le JDP. Voici donc à travers une vingtaine de tests, une sélection subjective je vous l'accorde, mais qui je l'espère éclairera la lanterne des néophytes sur cette catégorie et incitera les initiés à compléter leur ludothèque.



CARWARS

Un bon système sur un mauvais thème

Matériel de jeu : un livret de règles et des dés comme pour un jeu de rôle avec des cartons représentant des routes et des voitures.

THÈME

Dans des arènes à la Ben-Hur, des gladiateurs du futur s'affrontent à

bord de machines infernales. Comme les forces de l'ordre sont plutôt laxistes, on ne peut se rendre dans certains coins des U.S.A. qu'avec ce genre d'engins.

MÉCANISME DU JEU

On détermine les caractéristiques de son véhicule comme celles d'un personnage dans un jeu de rôle. Alors que l'on choisit habituellement cottes de mailles, full

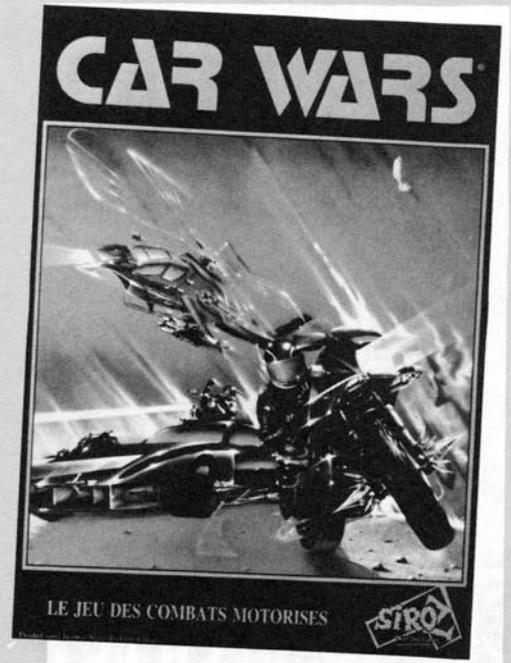
plates et épées longues ; on parle ici de pneus « inifugés » radiaux, de tourelles à laser et de moteurs super « capacitifs ».

POINTS FORTS

Si remplir une fiche de personnage est assez long, le déroulement de la partie est rapide et réaliste (les tours de jeu sont découpés en 5 périodes). Le système est très complet : tout y est, des épandeurs de napalm aux canons à effet gauss en passant par les mitrailleuses lourdes.

POINTS FAIBLES

Rien n'est prévu pour entourer ces combats. Tout est axé autour



des véhicules (les conducteurs n'ont aucune importance). La plupart des joueurs ne comprennent pas ce monde où la machine est devenu sujet et l'être humain objet. Les combats entre piétons ne sont pas prévus et l'univers est très mal développé. On croit que CARWARS est le jeu de Mad Max mais ce n'est pas le cas : le carburant n'est pas particulièrement rare et tout le monde est clean!

CONCLUSION

Demande quelques modifications au niveau background et scenarii. Mais parfait une fois complété par un système de gestion simple de

PANORAMA

JEUX DE PLATEAU

piétons (adapté de jeux de rôle comme GURPS). c'est sans conteste la meilleure modélisation de combat de véhicules sur le marché. Une très bonne idée, un très bon système, les extensions pour les véhicules marins et aériens doivent bientôt arriver en France, à suivre...

NOTE :   

C.L.

CIVILISATION

Sortez de vos cavernes!

Matériel de jeu : une carte en couleur, 82 cartes commerciales, 72 cartes de civilisation, 9 ensembles de pions et marqueurs, un tableau d'évolution, 7 tableaux de bord individuels récapitulant les phases du jeu et un livret de règles.

THÈME

Le jeu des premières civilisations

Chaque joueur incarne l'esprit d'une civilisation dont le but est d'atteindre « l'âge d'or » avant les autres... Au départ, quelques nomades errant dans des steppes sans fin, puis des paysans luttant pour conserver leur terre et fonder

des cités, enfin, des citoyens développant les formes les plus hautes de la pensée : démocratie et philosophie. De deux à sept peuples arrivent en Europe, un seul sera porteur d'une grande civilisation. 8000 ans pour les départager....

MÉCANISME DU JEU

Les éléments du jeu

Ils sont au nombre de trois : une carte de l'Europe orientale et du moyen-orient découpée en provinces non-nommées, une série de pions représentant les unités de population (qui sont aussi les armées), des flottes de transport et des cités, deux jeux de cartes, l'un composé de denrées échangeables, l'autre d'éléments de civilisation.

Le cycle fondamental

Pour espérer gagner, un joueur doit comprendre le cycle régissant le développement d'une civilisation : chacune débute avec un pion unique arrivant au bord de carte, chacune aura un avenir spécifique, mais toutes devront passer par le cycle fondamental population-cités-échanges commerciaux-acquisition de cartes de civilisation. Ce cercle est vertueux car les cartes de civilisation réduisent la vulnérabilité des populations et des cités et assurent ainsi la préservation du système.

La population

C'est l'élément de base de votre système de développement économique et guerrier. En effet, les unités de population permettent lorsqu'elles sont regroupées, de former les cités. On retire alors ces populations de la carte pour les remplacer par un pion-cité, vo-

tre population est alors sédentarisée. Mais une bonne économie antique ne peut évoluer sans un minimum d'agriculture, c'est pourquoi il vous faudra toujours conserver un rapport minimum population/cité de 2/1 sous peine de voir vos cités changer de camp et rejoindre spontanément la civilisation la plus agricole du moment.

Les lapins

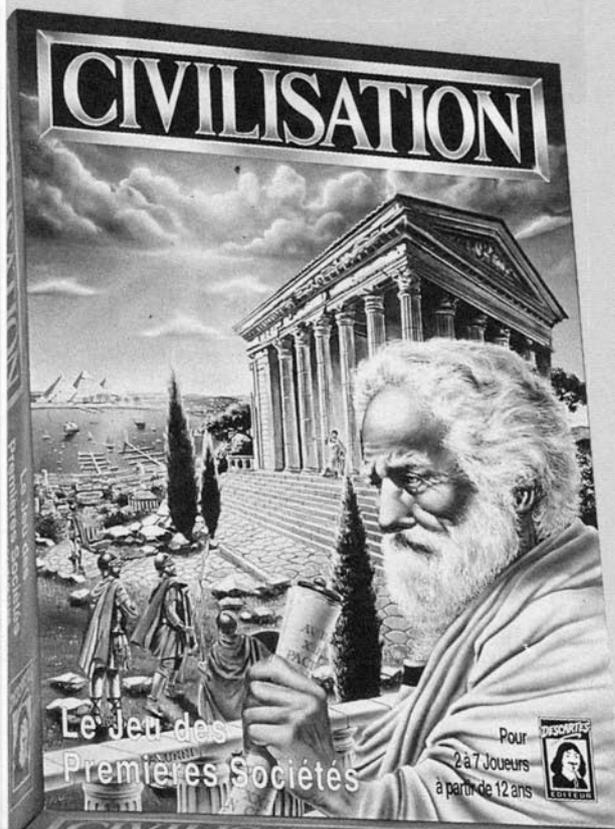
Vos unités de population possèdent une caractéristique bien humaine : elles se reproduisent. Leur nombre double chaque tour dans chacune de leur province avec un maximum d'accroissement de deux (ce qui vous oblige à les répartir pour bénéficier d'un accroissement maximum). Problème : chaque province possède un indice représentant le nombre maximum de population qu'elle peut nourrir ; après accroissement vous êtes contraint à une alternative sous peine de les voir crever de faim :

- amener, si nécessaire, d'autres populations afin de fonder une cité. Certaines provinces possèdent des sites indiqués par des carrés portant un nom (Athènes, Memphis, Troie, etc...), ils demandent des regroupements moins importants pour fonder une cité.
- émigrer sur d'autres provinces. Si elles sont occupées par d'autres et qu'il y a trop de monde pour le ravitaillement de la province, il faut alors combattre jusqu'au moment où il sera suffisant pour que tous mangent. Ce n'est pas une guerre d'extermination, mais une guerre de survie.

Les cités

Une fois que vous érigerez fièrement vos premières cités, vous serez confronté à des problèmes

Note : Les valeurs attribuées aux jeux de plateau sont représentées par des araignées, de 3 à 1, pour, comme vous le souhaitez, accorder un : « très bien » ou « bien » (ou « assez bien ») ou « moyen » (ou « passable »). Signalons que parmi les jeux de plateau présentés dans ce N° 24 de COM, « Spécial jeux de plateau », certains titres sont maintenant très difficiles à trouver (soit épuisés, soit en attente de réédition ou de livraison, soit peu diffusés). Ça peut être le cas pour : « Machiavelli », « Impérium », « Tyrannosaurus Wrek », « Naval War », « Family Business », « Kremelin » et « Le lièvre et la tortue ». Ceux-ci présentant un intérêt, nous avons quand même choisi de les présenter. De toute façon, même un jeu qui n'est plus distribué, peut se trouver sur le marché d'occasion.



nouveaux accompagnant des bénéfiques certains : les cartes commerciales. Agriculture, fiscalité, événements aléatoires et agressions par d'autres civilisations... Voici quatre problèmes pour la survie de vos cités et le développement de votre civilisation.

Agriculture et fiscalité

Nous avons déjà parlé de la contrainte agricole (2/1), la fiscalité est une autre contrainte pouvant faire révolter votre cité : chaque tour, vous devez retourner deux pions de population que vous n'avez pas sur la carte et le considérer comme trésor. Votre total de pions (carte + hors carte) étant fixe, il peut arriver que vous ne possédiez plus de pions en réserve : les impôts ne peuvent alors être payés, c'est la révolte au profit d'une autre civilisation possédant un stock de pions plus important!

Événements aléatoires

Les cités vous permettent d'obtenir des cartes commerciales, mais parfois, ce sont des catastrophes inévitables que vous tirez : éruption volcanique, famine, inondation, guerre civile touchent cités et populations. Parfois certaines cartes de civilisation peuvent en atténuer les effets, la carte ingénierie (construction de digues, etc...) réduit ainsi les effets de l'inondation.

Agression par d'autres joueurs

C'était inévitable... Tandis que vous œuvriez en bon civilisé, votre voisin se contentait de se reproduire. Jaloux, il pourra se jeter sur vos cités pour les détruire et ensuite y reconstruire les siennes en profitant de vos sites. Mais peut-être que vous pourrez alors lui rendre la monnaie de sa pièce? Le système de combat est simple : chaque joueur retire ses pions de population alternativement jusqu'à ce qu'ils se soient tous ravitaillés dans la province.

Les cartes commerciales

Elles se divisent en neuf plots, chacun d'eux correspondant à une denrée spécifique. Le nombre de cités (maximum neuf) de votre civilisation vous donnera le

nombre de cartes à tirer, une par plot. Chaque denrée vaut un certain nombre de points, c'est en cumulant des cartes de nature identique que vous établirez des monopoles commerciaux fort justes. Une fois réalisés, vous pourrez les échanger contre des cartes de civilisation. Durant une phase commerciale, tous les joueurs échangent en partie secrètement leur cartes de commerce afin de réaliser plus rapidement ces monopoles. La guerre commerciale fera parfois rage autour de certains monopoles et des guerres militaires pourront être décidées suite à des « *déceptions commerciales* », notamment lorsque dans les échanges vous aurez reçu des cartes commerciales qui sont en fait des catastrophes (épidémie, iconoclasme et hérésie, piraterie, ou désordre civil).

Les cartes de civilisation

Obtenues grâce aux cartes commerciales, elles ne sont jamais échangées et ne peuvent être défaussées ni enlevées par un autre joueur : une fois que votre culture a appris l'écriture, vous ne pouvez la désapprendre et on ne peut vous la retirer!

Elles protègent généralement des catastrophes, mais surtout ce sont elles qui vous permettent d'avancer vers l'âge d'or : le cumul de leur valeur permettant de déterminer le vainqueur.

POINTS FORTS

Un mécanisme de jeu subtil

Les éléments précédents vous ont été donnés pour comprendre le cycle fondamental de civilisation, cependant, nous avons omis de nombreux points particuliers que nous vous laisserons découvrir. Les règles ne sont pas compliquées, mais elles sont complexes : la succession de petites règles simples sont, prises une à une, accessibles et compréhensibles par tous, par contre, leur accumulation forme un tout complexe qui donne à ce jeu une richesse peu commune. Vous négociez au fur et à mesure dans un environnement de plus en plus complexe et de plus en plus inter-dépendant : ceci vous demande une

adaptation constante dans votre diplomatie et votre stratégie.

Un thème original, une atmosphère particulière

Jouer l'esprit d'une civilisation sur une période de 8000 ans aurait pu être une gageure. Les concepteurs ont su relever le défi et nous ont fourni un système de jeu quasiment impeccable sur un thème jusqu'alors totalement inexploré. Il est amusant de constater que dans un premier temps les civilisations ont tendance à jouer la coopération entre elles : l'âge d'or est un objectif lointain et les échanges sont bénéficiaires à tous, alors que les guerres font ralentir presque autant le vainqueur que le vaincu par rapport aux civilisations en paix. Une fois développées, les rivalités commerciales naissent et se traduisent par des affrontements militaires de représailles. A la fin du jeu, c'est le règne de la haute diplomatie : les joueurs en passe de gagner essayent de satelliser ceux qui sont très en retard pour les lancer militairement sur leur concurrent ou les inciter à dresser des blocus commerciaux. De plus, même éliminé, un joueur peut toujours retrouver une bonne place car c'est vers sa civilisation que se tourneront les révoltés de tout poils. Bref, une ambiance qui, avec de bons joueurs, sera de plus en plus tendue en cours de partie.

La traduction française

Elle est très correcte et a su intelligemment modifier quelques détails, en repoussant par exemple la calamité de guerre civile à un niveau plus élevé. Les schémas qui ont été aussi ajoutés dans les règles permettent une meilleure compréhension. Sur la carte, légèrement réduite, on appréciera les sites nommés et les couleurs plus claires rendant la carte française plus agréable que son original anglais.

POINTS FAIBLES

Les événements aléatoires

Les cartes commerciales correspondant à des catastrophes inévitables ont un dos rouge afin qu'elles ne puissent être échangées. Le



PANORAMA

JEUX DE PLATEAU

défaut est qu'elles sont parfaitement repérables et incitent les joueurs à faire des calculs totalement opposés à l'esprit du jeu : ainsi, vous chercherez à perdre votre cinquième cité afin d'éviter de tirer une guerre civile aux effets désastreux, ou à en acquérir une de plus afin que cela soit un autre qui la tire (ceux ayant moins de cités tirant en priorité). Et si vous ne faites pas ces sombres calculs, en scrutant les plots de carte pour repérer la position des calamités, les autres risquent de les faire pour vous. Le cas d'un joueur manquant d'un peu de chance et se prenant durant neuf tours alternativement guerre civile et inondation est un exemple vécu pouvant amener le dégoût du jeu. A vous de modifier la règle pour éviter cela : une solution possible est de faire tirer un dé au joueur tombant sur une calamité, si le résultat est pair, le joueur suivant tire à son tour, etc... Ainsi il n'est plus possible de calculer exactement l'occurrence des calamités et de construire une stratégie en conséquence.

Un jeu long

N'hésitez pas à utiliser un sablier ou un réveil pour limiter le temps de négociation lors des phases de mouvement et la phase commerciale, sinon au bout de huit heures de jeu, vous vous apercevrez que vous venez juste de dépasser le milieu de partie ! Civilisation est un jeu qui, de toute façon, nécessite au moins six heures de jeu, alors soyez prévoyant en réservant une durée double car il n'y a rien de plus énervant que de voir un des joueurs obligé de quitter la table alors que la partie touche à sa fin...

CONCLUSION

Civilisation possède un thème original bien servi par des règles qui, si on en respecte l'esprit, fonction-

nent parfaitement. Les talents de négociateur sont aussi importants que ceux de stratège ou de gestionnaire avisé, le gagnant est souvent celui qui aura réussi à tenir compte le mieux de toutes les possibilités du jeu en sachant ralentir parfois indirectement l'avancée des autres civilisations.

NOTE : 

B.G.

LES DIADOQUES

Une histoire d'héritage

Matériel : une carte en couleur et des pions à découper, une règle d'une vingtaine de pages.

THÈME

Le rêve d'Alexandre le Grand

L'œuvre d'Alexandre le Grand ne paraît pas pouvoir lui survivre, ses généraux et gouverneurs (les diadoques) se disputent les restes de son empire colossal s'étalant du centre de l'Europe, la Macédoine, aux confins de l'ancien empire Perse, la Bactriane et l'Inde. Chacun des diadoques poursuit le rêve d'une reconstitution impossible de l'unité impériale : Antipater, Lysimaque, Antigone, Eumène, Séleucos et Ptolémée, autant de prétendants à la succession d'Alexandre...

MÉCANISME DU JEU

Un lignage assumé

Comme l'auteur l'a souligné lui-même, les Diadoques ne cachent

pas leur filiation avec Diplomacy et Machiavelli. Le fond des mécanismes du jeu sont issus de ce dernier : triple phase en une année, nécessité des sièges, événements aléatoires, importance de l'or ; un amateur de Machiavelli n'aura pas de mal à s'adapter à ces règles familières. Cependant, l'époque n'étant pas la même, il est normal de constater des différences significatives.

Le critère de victoire

Est déclaré vainqueur celui qui possède la majorité relative des points de victoire présents sur la carte. Ce sont essentiellement la possession des cités majeures qui conféreront ces points, mais la présence dans sa cour de personnalités liées au souvenir d'Alexandre peut aussi conférer une légitimité rapportant des points. Ces personnages pouvant mourir (tués par l'aléatoire ou la volonté d'un joueur), et la capitale de chacun rapportant moins à son conquérant qu'à son possesseur original, le nombre de points de victoire peut varier et vous pouvez ainsi vous retrouver vainqueur !

Des possibilités militaires limitées... mais étendues !

Le nombre de flottes est limité à trois afin que la supériorité navale découle plus d'alliances que de constructions en masse.

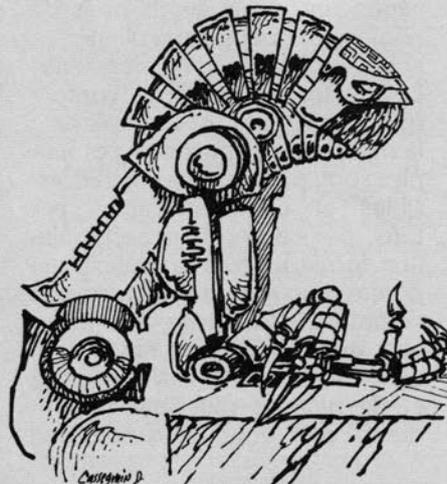
Le nombre d'armées est aussi limité, tout spécialement pour la milice, l'élite et la garde que chaque Diadoque ne peut posséder qu'en un seul exemplaire. Toutes sont plus difficiles à corrompre que les mercenaires moyens et les deux dernières valent doubles pour les combats, la garde étant quasiment incorruptible.

Incarner un personnage présent sur la carte

Chaque Diadoque est représenté sur la carte par un pion. En présence d'une unité, il double sa force (une garde ou une élite aura une valeur triple cependant), et augmente la somme nécessaire à sa corruption ! Avantages réels et

Pour tous courriers, commandes, infos, etc. Ecrivez à COM à l'adresse suivante :

Welcome Multimédia
Chroniques
d'Outre-Monde
Allée A, 17, rue Froment
75011 PARIS



importants largement compensés par le fait qu'une unité éliminée avec le Diadoque entraîne sa mort et, sa corruption, son emprisonnement. Si la partie dure depuis suffisamment longtemps vous pouvez jouer un épigone (successeur), généralement moins efficace que son prédécesseur (n'augmente pas la valeur des unités qu'il accompagne), sinon, eh bien... la partie est terminée pour vous! Violents non?

Des événements aléatoires historiques et variés

Intervention romaine ou punique, rébellion grecque, tempête en mer, crue, piraterie, et j'en passe... Tout ce qui rend cette période de l'antiquité riche en retournements soudains et parfois violents!

POINTS FORTS

Un jeu et une période riches

Tout comme Machiavelli, la multiplication des points de négociation donne plus de richesse à la diplomatie et permet à un joueur en mauvaise posture de trouver plus de moyens pour se redresser. Mais au-delà des règles que nous trouvons globalement fort bien faites, c'est sans doute le choix de la période qui a été le plus judicieux. Reconstruire l'empire d'Alexandre, rien de moins pour la mégalomanie et la mythomanie du joueur d'alliance moyen!

Un jeu bien testé pour un prix très bas

La qualité des règles est aussi due au bon réflexe de l'auteur, Jean-Marc Zaninetti, d'avoir largement fait tester son jeu et de l'avoir modifié en conséquence. Un exemple que d'autres créateurs auraient été heureux de suivre.

Les Diadoques possède le meilleur rapport qualité-prix et sa diffusion via Casus Belli (seule la règle de base a été publiée, les optionnelles dont nous avons parlé devraient suivre) peut lui assurer un nombre suffisant de joueurs afin d'échapper à la « confidentialité » d'un Machiavelli.

POINTS FAIBLES

Quelle originalité?

Certains pourraient souligner la parenté étroite avec Machiavelli et critiquer d'autant l'originalité des Diadoques. Ce serait faire un faux-procès : quand un système est bon, nous ne voyons pas l'intérêt de le changer, et la démarche de l'améliorer au lieu d'innover à tout prix ne nous semble pas mauvaise. En fait, les points faibles de ce jeu sont un peu ceux de Diplo, mais atténués vu que le jeu se déroule plus rapidement et a moins de chance de se bloquer.

Attention à la truanche!

Les revenus n'étant pas matérialisés dans le jeu, contrairement à Machiavelli, il est très facile de se tromper et de s'ôter ou de s'adjoindre des richesses. De plus, un joueur mise à mal n'aura-t-il pas la tentation de se donner des moyens supplémentaires? Sans arbitre, il est impossible de vérifier les trésors et les revenus de chacun, ce qui peut encourager des joueurs peu scrupuleux à les manipuler un peu trop librement (mais non, nous ne faisons pas allusion à vous, mais bien évidemment à votre voisin...).

Un « bug » dans l'aléatoire (optionnel)

L'événement aléatoire de « cru du Tigre et de l'Euphrate » immobilisant les armées de Séleucos dans sa zone initiale peut être considéré comme un « bug » : tombé au 1^{er} tour, il aura pour effet d'handicaper trop lourdement le joueur :



n'est-ce pas l'équivalent d'un assassinat réussi de Machiavelli! L'auteur nous a répondu en faisant remarquer que la position de Séleucos était un peu avantagee, dans son coin de carte, et que cette possibilité compensait ce plus. L'argument est pertinent si l'on joue plusieurs fois Séleucos car sur une seule partie, on est soit un peu avantageé (pas de cru), soit cruellement désavantageé au premier tour.

CONCLUSION

Les Diadoques est un bon exemple de jeu post-diplomacy ; il en retient les avantages et y ajoute un arrière-plan historique très riche et propice à des dérapages « jeux de rôlesque »! Cette bonne combinaison entre simulation historique et « jouabilité » est rare dans les jeux d'alliance et ceci devait être souligné.

NOTE : 

B.G.

DIPLOMACY

Le jeu des pourris!

Matériel de jeu : une carte en couleur de l'Europe, sept sachets de pions en bois colorés, un livret de règles et un bloc de feuilles rappelant les abréviations à utiliser.

THÈME

L'Europe de 1900

Sept puissances majeures en conflit : la France, l'Angleterre, l'Allemagne, l'Autriche-Hongrie, l'Italie et la Turquie. Leur but : obtenir l'hégémonie par la puissance des

**A PARTIR DU N° 25,
COM, NOUVELLE
GÉNÉRATION**

avec mode d'emploi du nouveau sommaire et des nouvelles rubriques...

PANORAMA

JEUX DE PLATEAU

armes, mais surtout par leur diplomatie. Aucun pays ne peut espérer gagner seul, les alliances sont donc nécessaires tout autant que leur rupture afin de contrôler l'Europe.

MÉCANISME DU JEU

Le tour de jeu

Chaque tour de jeu correspond à une des deux saisons (printemps ou automne) composant une année à diplomacy. Le tour de jeu est décomposé en deux phases principales : une phase diplomatique durant une vingtaine de minutes et une phase de rédaction d'ordres durant cinq minutes suivie de leur lecture une fois qu'ils ont tous été rendus à un joueur qui fait office d'arbitre.

Les éléments de la carte

La carte de l'Europe est divisée en provinces qui peuvent être terrestres, côtières ou maritimes, leur nature déterminant quel type d'unité (armée ou flotte) peut s'y déplacer. Certaines de ces provinces détiennent des centres de ravitaillement, ils représentent l'objectif du jeu : en effet, si un joueur parvient à en contrôler la majorité (18 sur les 34 de la carte), il est déclaré vainqueur et son hégémonie en Europe considérée comme acquise. Le second intérêt de ces centres réside dans le fait qu'ils déterminent le nombre d'unités militaires qu'une puissance contrôle. Si ce nombre de centres vient à augmenter, la puissance peut alors construire de nouvelles unités, s'il venait à diminuer, il l'obligerait à détruire des unités considérées alors comme non-ravitillées. Cet ajustement ayant lieu à chaque fin d'année après la phase d'automne pour tous les pays.

Le processus de victoire

Ainsi apparaît le cycle du gagnant : plus il possède de centres, plus il détient d'unités militaires qui lui permettront d'obtenir encore plus de centres, etc... Mais même s'il existe quelques centres neutres sur la carte, un joueur est obligé de prendre des centres nationaux afin de gagner. Pour cela,

il lui faut s'allier car toutes les puissances européennes ont sensiblement la même force au départ (4 centres pour la Russie, 3 pour les autres).

Le système de combat est simple ; sans entrer dans les détails, on peut le résumer grossièrement en « celui qui a le plus d'unités passe, l'autre recule ». Il n'y a pas de hasard : c'est toujours le plus puissant qui gagne et repousse son adversaire. Comme les unités de nationalités différentes peuvent collaborer, le plus puissant n'est pas toujours celui que l'on croit et des coalitions de petits pays peuvent aligner plus d'unités qu'un seul gros pays isolé diplomatiquement.

POINTS FORTS

Avant tout, une référence...

« Diplo », comme l'appelle ses adeptes, constitue sans doute la référence des jeux de plateau. L'absence de hasard, le secret des mouvements simultanés grâce à la phase de lecture des ordres et l'équilibre des forces de départ sont les trois atouts de ce jeu à l'envergure internationale. Une partie n'est jamais identique à une autre et à chaque automne la situation géopolitique peut être complètement bouleversée. Alliances et trahisons sont nécessaires et seule la parole donnée constitue la faible assurance du soutien des armées de votre allié du moment...

Un développement continu

De nombreuses structures nationales et internationales soutiennent depuis des années le développement de ce jeu notamment à travers l'existence des fanzines diplomatiques où l'on trouvera des diplos par correspondance (un mois séparant chaque saison, ceci donnant tout le temps de réfléchir à ses mouvements tactiques et à peaufiner ses relations diplomatiques). De ce vivier de fans sont issus la plupart des organisateurs de tournois en France et la Fédération Française des Jeux de Diplomatie et de Simulation (F.F.J.D.S.) fait tout pour conti-

nuer à promouvoir ce jeu-phare dans l'hexagone avec le soutien de magazine comme Casus Belli.

POINTS FAIBLES

Un jeu trop long engendrant des variantes

Malgré toutes ses qualités, Diplo possède un désavantage connu de tous ; la lenteur de ses parties. Si l'on joue avec le critère initial de victoire à 18 centres, il y a fort à parier que la partie puisse durer très longtemps si les joueurs sont de qualité équivalente. Au bout de huit heures de jeu, la souplesse diplomatique peut commencer à se perdre, l'amusement à se dissiper, les alliances à se figer, la fatigue à l'emporter...

Deux solutions ont été trouvées pour remédier à ce problème et elles forment les deux variantes les plus jouées : le jeu par correspondance que nous avons déjà évoqué et le jeu abrégé en 1906



PANORAMA

JEUX DE PLATEAU

d'abord, la composition des armées, chaque joueur détermine son chef de guerre, ses chefs de groupe et ses unités selon des listes d'armée incluses dans les règles. Une figurine vaut un certain nombre de points selon son moral, son entraînement et son équipement (2 armées sont proposées pour jouer tout de suite, un budget de 1000 points permettant de faire des parties relativement courtes, environ 3 heures). La phase de préparation du combat est prédominante : les joueurs peuvent envoyer des unités en reconnaissance pour bénéficier d'un avantage lors du déploiement initial (il faut comme terrain une table de 1,80m par 1,20m si possible), et bien placer ses troupes sur le terrain. Les joueurs ont la possibilité d'haranguer leurs troupes, de consulter les devins afin d'augmenter le moral de leur armée, ou au contraire d'essayer d'intimider l'adversaire (insulte, musiciens) dans le but de le désorganiser. Vient ensuite le moment de donner des ordres à ses unités : ceux ci sont de trois types et influenceront sur les résultats des combats. Les ordres peuvent être d'attaquer, de tenir, ou d'opposer. C'est une phase cruciale car il peut être extrêmement difficile de changer des ordres au cœur de la bataille. Les joueurs déterminent ensuite l'initiative et déplacent leurs troupes à l'aide d'une règle ou d'un mètre, d'une distance variant selon la mobilité et l'armure des troupes. Vient ensuite la phase des tirs pour les unités munies de projectiles, puis les combats au corps à corps.

Le moral

C'est un élément déterminant pour la victoire ; des unités affaiblies ou ayant perdu leur chef doivent tester pour ne pas partir en déroute. Rares sont celles qui préfèrent se faire hacher sur place plutôt que de fuir en lieu sûr. Les individus : un joueur peut joindre à son armée certains types d'individus qui peuvent être d'un poids décisif mais qui coûtent chers et qu'il faudra donc protéger : les devins qui lisent les présages, les éclaireurs, les estafettes qui servent à porter des messages, les porte bannières, les héros dont

la valeur au combat n'est plus à prouver, les prêtres qui peuvent appeler le courroux divin et les magiciens.

La magie

Si elle est puissante, c'est le seul jeu où elle ne déséquilibre pourtant pas la partie. Les magiciens possèdent un certain nombre de points de magie qu'ils peuvent utiliser à leur gré. La liste de sorts n'est pas très large mais suffisante selon moi.

Une partie se termine par une défaite totale, ou après un certain nombre de tours fixé au préalable.

POINTS FORTS

Tout d'abord, le fait de remplacer les ordres écrits par des pions fait gagner en rapidité de jeu. Les règles sont bien traduites, assortis de moult conseils tactiques qui sembleront désuets à un routard du jeu sur figurines, mais très utile à un débutant. Ces règles présentent de plus des innovations très intéressantes même par rapport aux jeux les plus évolués : la transmission des ordres non automatique selon la situation et qui peut conduire à des effets contraires à ceux souhaités. L'instauration de munitions limitées pour les tireurs, l'influence du temps sur les combats, les présages et harangues, ainsi que les intimidations sont une création nouvelle et majeure et qui font de ce jeu une innovation en la matière.

POINTS FAIBLES

Le manque de subtilité dans les ordres donnés (pas de conditionnels ni de signaux), le nombre de caractéristiques d'une figurine (qualité, type, force, résistance, valeur, armure, arme, jet de protection, mouvement, mauvais éclairage, terrible créature) rend la connaissance de son armée quelque peu ardue, mais le principal défaut vient de la gestion des tirs et des combats qui se fait figurine par figurine, d'où un nombre de jets de dés impressionnant ; il aurait mieux valu instaurer un système avec un seul jet de dés par unité. De plus, les listes d'armées proposées dans la boîte sont assez

limitées et ne couvrent que les plus classiques (barbares, elfes, nains,...) .

CONCLUSION

F W est une petite révolution en ce qui concerne le wargame fantastique sur figurines. Les innovations sont géniales et compensent plutôt bien les défauts. Enfin un jeu qui joint les figurines et qui saura satisfaire, je pense, tous les rôlistes désireux de s'ouvrir sur ce hobby, même si pour les amateurs de jeux d'histoire désirant s'étendre au fantastique, je conseillerai plutôt des règles comme Première Ligne (Casus Belli) . Nul doute que Grenadier suivra tant pour les figurines qu'au niveau des suppléments.

NOTE :  pour jdr

H.F.d.P.

FULL METAL PLANÈTE

Un univers impitoyable!

Matériel de jeu : un plateau de jeu représentant un coin de planète hostile, des pions en métal : chars, gros tas, crabes, pondeuses-météo, barges, astronefs, tourelles, vedettes, pontons et minerai à profusion.

THÈME

Vous êtes un exploitant minier, vous tentez de survivre dans cet univers à la Dallas.

MÉCANISME DU JEU

Chaque joueur dispose de matériel d'extraction et d'un temps limité pour rapporter le plus de minerai. Mais il peut transformer le métal en nouveau matériel : des machines comme des armes. Le but est donc de gérer au mieux son capital-minerai en trouvant un juste équilibre entre le matériel de combat pour défendre son terri-

Notre numéro de téléphone a changé... Pour tous renseignements, composez maintenant le (1) 43.38.76.05



toire, ses machines pour renouveler son capital et le minerai brut afin de gagner lors de la comptabilisation finale. Le tout entouré d'une gestion des marées tour à tour hautes, moyennes ou basses. Seul un joueur avec une pondeuse-météo en état de marche peut avoir une estimation de la prochaine marée : cela lui permet donc de planifier les installations de ponts et les grandes vagues d'assaut.

POINTS FORTS

Pas de lancer de dé, donc tout dans la stratégie. Les figurines superbes ne sont que la face cachée de cet iceberg du jeu de plateau. Les parties sont aussi différentes que les attitudes des antagonistes, mais il y a toujours quelques frictions qui amènent à des razzias sur les stocks adverses, des alliances avec d'autres joueurs, etc.

ATTENTION
A partir du N° 25
nos prix
et conditions
d'abonnement
seront modifiés!
Les abonnements
ne pourront être
souscrits que pour
11 numéros.

Les règles

Elles sont d'une précision exemplaire et pleines d'humour. On peut par exemple faire couler un véhicule adverse en retirant les bases du pont sur lequel il se trouve. On dira ce qu'on veut, mais je me tords de rire à chaque fois que cela arrive en imaginant ce pauvre porteur (en forme de crabe) couler à pic sur le pont qu'il a lui-même érigé!

POINTS FAIBLES

Aucun mis à part que le jeu ne devient intéressant qu'à trois

joueurs ou plus. Les parties paraissent très courtes au départ mais cela fait partie du jeu.

CONCLUSION

Enfin un bon jeu français! Il rassemble les inconditionnels de tous les genres : des jeux de rôle aux jeux de plateau en passant par les wargames.

NOTE : 

C.L.

GUET-APENS

Un must

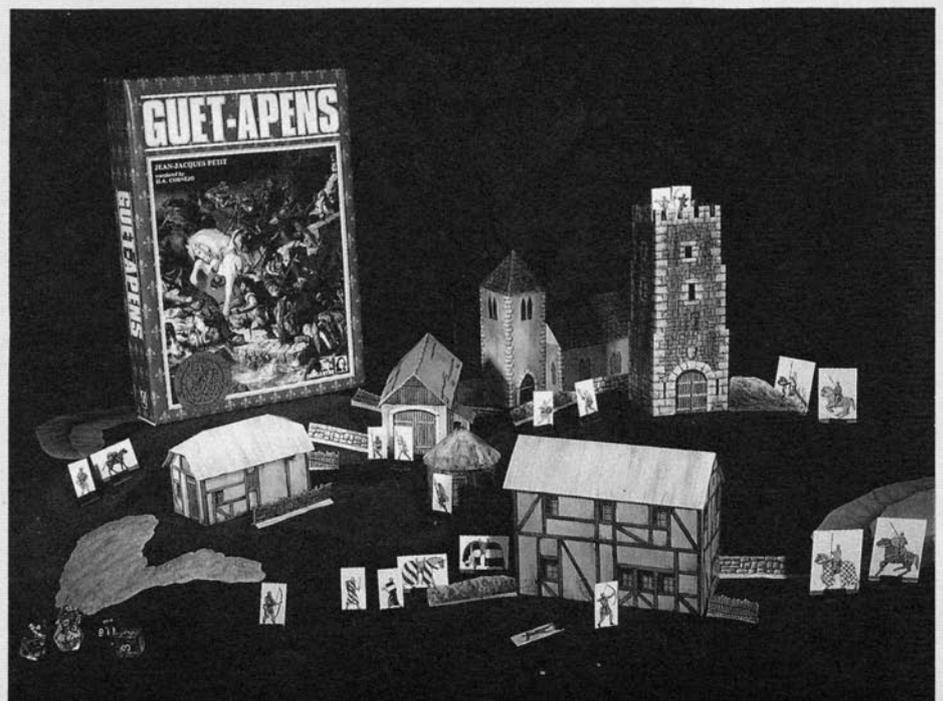
Matériel de jeu : un livret de règles, un livret de scénarii, des figurines et des décors à découper. Quelques dés.

THÈME

Des batailles médiévales à l'échelle : une figurine égal un personnage.

MÉCANISME DU JEU

Chaque personnage a des caractéristiques propres (agilité, adresse, courage, force, résistance). Les combats se règlent sur des dés 20. Tout est résumé sur deux fiches cartonnées simple face. Précis, clair, net. Il y a plu-



PANORAMA

JEUX DE PLATEAU

sieurs catégories d'armes : épée longue, à deux mains, masse, hache, hache à deux mains, arc court, arc long...

Le calcul du score en combat est très simple : force + adresse - agilité de l'adversaire. Les scores au combat sont donc plus proches des caractéristiques du personnage que dans certains jeux de rôle ! Chaque scénario est une partie à lui tout seul et indique le nombre de belligérants, leurs caractéristiques minimales et des restrictions pour les positionner sur la table (il n'y a aucun quadrillage : les déplacements se font à l'aide d'un mètre). On peut bien sûr facilement construire soi-même des scénarii en s'inspirant de combats ponctuels livrés lors de grandes batailles (les règles donnent l'exemple en mettant en scène des échauffourées de la bataille de Bouvines).

POINTS FORTS

Une fois que les caractéristiques sont tirées, tout va très vite et très bien. Tout est prévu, même la gestion des tirs ratés qui peuvent toucher des cibles proches ! Les figurines en carton sont superbes et les décors nombreux somptueux et à géométrie variable (on peut placer des figurines aux différents étages des bâtiments) : tout est parfait. Le système de jeu permet de traiter sans lourdeur à peu près toutes les situations ! Les tours sont découpés en deux phases : déplacement/tir et résolution des combats.

POINTS FAIBLES

On ne peut pas faire de batailles avec trop de figurines mais c'est normal : ce n'est pas le but du système. Un regret peut-être : le fait d'être protégé par un bouclier diminue de 7 sur 20 (ce qui fait 35%) les chances de toucher de l'adversaire ! Est-ce bien réaliste ? Et si oui, pourquoi ne pas accepter une entorse à la réalité qui permettrait d'éviter des combats trop longs. Encore un petit détail : les caractéristiques baissent lorsque les points de vie baissent. Même la plupart des jeux de rôle ne s'y sont pas risqués ! On aboutit en effet tout de suite à des combats

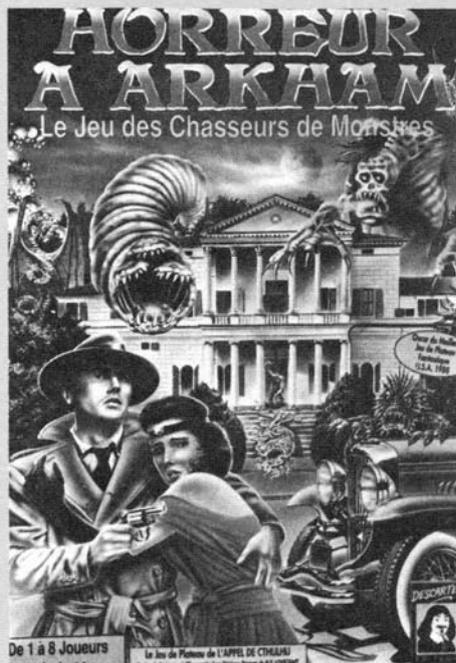
entre sous-hommes épuisés qui n'ont pratiquement aucune chance de toucher !

CONCLUSION

Une petite merveille ! Même s'il faut accepter de laisser de côté certaines règles pour simplifier la simulation.

NOTE : 

C.L.



HORREUR A ARKHAM

Mystère...

Matériel de jeu : la boîte contient un plateau du type jeu de l'oie et toute une série de cartes en carton pré-découpé : 8 fiches de personnages, 50 pions-monstres, des cartes objets, sortilèges, personnalités locales, sponsors, compétences, œuvres de charité et portail ; huit pions en bois, deux dés de 6 et des tas de dollars.

THÈME

On nage en plein mythe Chtulhien : vous venez vous reposer dans une petite ville de province (Arkham) et soudain il y a des tas de portails dimensionnels qui se mettent à clignoter et des monstres qui sortent de partout, un peu comme dans PacMan.

MÉCANISME DU JEU

Vous choisissez un personnage et répartissez des points entre force et santé mentale : vous perdrez des forces si un monstre vous tape dessus et de la santé mentale s'il est vraiment trop laid ! Le but est de se précipiter sur les portails en ramassant tout ce qui traîne, avec un peu de chance, vous allez gagner !

POINTS FORTS

Heu... Les billets de 5 dollars sont très beaux. Si... si, ceux qui ont une jolie photo de Lovecraft sur fond vert. A part ça?... rien...

POINTS FAIBLES

Pour avoir l'air d'écrire un bouquin et pas d'expliquer comment jouer, les créateurs ont dispersé les règles aléatoirement sur deux feuillets ; ainsi seuls des aller-retours incessants permettent de comprendre comment ça marche. Ensuite, si les noms sur les cases sont captivants (ils sortent tout droit de chez Lovecraft), on s'aperçoit bien vite que ce n'est rien d'autre qu'une tentative d'adaptation de jeu de rôle sur plateau et c'est raté (mais alors complètement raté). Il suffit d'avoir lu un peu Lovecraft pour être plus que déçu et se marrer lorsqu'on voit des néophytes se précipiter sur la silhouette grimaçante de Chtulhu en croyant que c'est un gros Profond ! Il faut tout de même remarquer que ceux qui n'ont rien lu de Lovecraft trouvent ça supportable. C'est peut-être la seule explication valable du fait qu'il ait reçu un oscar aux U.S.A. Mais ce n'est incontestablement rien de plus qu'un PacMan manuel : il faut amasser des points en se promenant (vous savez, les petites graines), et lorsqu'on en a assez, se précipiter sur un portail (les graines magiques), et après vous absorbez des méchants monstres.

CONCLUSION

Je préfère PacMan, au moins, les monstres changent de couleur.

NOTE : 0

C.L.

ILLUMINATI

Le jeu des conspirateurs

Matériel de jeu : une boîte dont la couverture représente le symbole des illuminés de Bavière (VF). A l'intérieur, une série de pions en plastic représentant la monnaie (en mégabucks), des cartes de conspirateurs, des cartes d'actions et une série de cartes représentant des sociétés, lobbys ou groupes de pression plus ou moins loufoques.

THÈME

Chaque joueur joue une société secrète, Illuminés de Bavière, Gnomes de Zurich, Servants de Cthulhu, et doit prendre le contrôle d'autres groupes pour arriver à ses fins, qui peuvent être soit le contrôle d'un certain nombre de groupes, soit un but particulier à chaque société (exemple : les servants de Cthulhu doivent détruire 8 groupes).

MÉCANISME DU JEU

Chaque société est définie par les caractéristiques suivantes : le revenu qui détermine la somme qu'elle apporte au joueur à chaque début de tour. Le pouvoir (transférable ou non) qui représente sa force d'attaque. La résistance qui détermine la difficulté à en prendre le contrôle. Un alignement qui détermine la moralité du groupe (au nombre de 10, un groupe peut avoir plusieurs alignements).

Chaque joueur à son tour effectue les phases suivantes : il perçoit ses revenus et ceux des groupes qu'il contrôle. Il tire ensuite une carte ; si celle ci est une carte action, il la cache jusqu'à ce qu'il souhaite l'utiliser, sinon, s'il s'agit d'une carte de groupe, il la pose au milieu de la table. Il peut ensuite effectuer deux actions parmi les suivantes : transférer de l'argent d'un de ses groupes à l'autre, remanier sa structure de groupe, ou tenter une attaque. Il y a trois types d'attaque : les attaques destinées à détruire ; elles se résolvent en soustrayant du pouvoir du groupe attaquant le pouvoir du défenseur (les groupes ne posséd-

ant pas de pouvoir ne peuvent être détruits), on obtient ainsi le nombre maximal à obtenir avec deux dés (2 est toujours une réussite, 11 ou 12 un échec). Les attaques pour prendre le contrôle : même principe mais l'on soustrait du pouvoir de l'attaquant la résistance de la victime ; Si la « victime » est déjà contrôlée par un joueur elle obtient des bonus à sa défense. Les attaques pour neutraliser : elles servent à renvoyer un groupe contrôlé par un joueur dans le tas des groupes incontrôlés. Elles s'effectuent selon le même principe que les attaques pour contrôler mais avec un bonus de + 4. A noter que les alignements des protagonistes peuvent donner des bonus ou malus suivant les affinités.

Les interactions

Chaque joueur (y compris celui qui effectue l'action) peut influencer sur le résultat à faire pour réussir une attaque en dépensant de l'argent ; en règle générale on augmente ou réduit de un le seuil de réussite par million de dollar dépensé, cette phase dure jusqu'à accord de tous les joueurs, Ce qui permet toutes les alliances possibles et renversements de situations imaginables.

POINTS FORTS

Ce jeu de plateau sans plateau a l'énorme avantage d'être simple sans être complexe, rapide lorsqu'on y joue nombreux, et surtout très drôle. Les cartes de groupes et lobbys sont irrésistibles, avec des dessins dignes des meilleurs



PANORAMA

JEUX DE PLATEAU

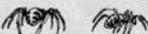
caricatures, et les noms sont en général bien traduits. Jeu de ma-gouille plus que de stratégie ou diplomatie, c'est l'archétype même du jeu d'influence.

POINTS FAIBLES

Il est extrêmement facile de tricher (mais est-ce un défaut dans la mesure où les règles prévoient une version qui « légalise » les écarts) et très difficile de suivre l'évolution des forces. La structure même du jeu (pas de plateau) peut en dérouter plus d'un au début, enfin, comme beaucoup de jeux de rôle, ce sont les joueurs qui mettent l'ambiance et une partie sans le feu sacré peut s'avérer d'une rare tristesse. Il est de plus nécessaire de limiter la durée d'un tour de jeu si l'on veut ne pas s'endormir pendant qu'un joueur compte ses pions trésor peu facile à manier.

CONCLUSION

Illuminati est un petit JdP sympa sans prétention, facile à jouer et qui peut déclencher de véritables crises de fou rire : imaginer les fans de Science fiction, appuyés par les Ufos, prendre le contrôle du Pentagone ! Le jeu vaut l'achat rien que pour les cartes qui se trouvent dedans. A déconseiller aux joueurs rigoureux.

NOTE : 

H.F.d.P.

JUNTA

Viva el, Presidente!!!

Matériel de jeu : une boîte fine représentant une caricature d'un gouvernement latino américain ; à l'intérieur, un plateau de jeu simulant la ville de Los Bananas et ses points stratégiques, une série de cartes d'influence, des cartes représentant le gouvernement de Los Bananas (président, ministre de l'intérieur, amiral, généraux des premières, secondes et troisièmes brigades, commandant des forces aériennes), et des pions indiquant les possibles forces en présence lors d'un coup d'état ainsi que les possibles localisations des

parrains, sans oublier des dés à six faces.

THÈME

Vous jouer une famille influente à Los Bananas, république bananière. Votre rôle consiste à amasser le plus d'argent possible sur votre compte en Suisse à la fin d'un certain nombre de tours !

MÉCANISME DU JEU

Un tour de jeu est divisé en plusieurs phases ; les joueurs reçoivent un certain nombre de cartes, 5 au départ puis 2 à chaque tour.

le cas contraire et si le ministre de l'intérieur ne force pas le vote de l'assemblée, le président garde tout pour lui et il y a alors possibilité de coup d'état.

Une fois le budget voté, les joueurs déterminent secrètement leur localisation : banque pour transférer leur argent en Suisse, garçonnière, night club, quartier général pour fomenter un coup d'état, ou domicile. Vient ensuite la phase des assassinats : outre le ministre qui peut effectuer un assassinat chaque tour, ceux ci sont possibles à l'aide de cartes (à noter que la banque est un lieu sûr un tour sur deux). Pour faire une



Ces cartes peuvent être de différentes catégories : influence, elles représentent l'appui de lobbies en faveur du joueur et donnent des voix lors des votes. Suffrage, même chose que les cartes « influence » mais valables uniquement pour un vote. Des cartes diverses tels des assassinats, émeutes, soutiens divers en cas de coup d'état (à noter la carte manifestation estudiantine condamnant la répression : aucun effet!). Au premier tour, les joueurs élisent un président ; ils votent en fonction des cartes influence et suffrage retournées. Le président une fois élu va former son cabinet en distribuant tous les postes aux autres joueurs. Puis vient la phase du budget : le président retire l'aide extérieure (8 billets de 1 à 3 millions de dollars) qu'il garde secret ; il propose ensuite une répartition du budget qui est votée. Si elle est acceptée le président distribue les sommes promises sans dire ce qu'il garde pour lui, dans

tentative un joueur doit dire qui il assassine et où ; si la victime ne s'y trouvait pas, échec. Si l'assassinat réussit, la victime perd toutes ses cartes et donne son argent (sauf son compte en Suisse) à son agresseur et attend le tour suivant. Un assassinat réussit est une cause de coup d'état. Les joueurs révèlent ensuite leur localisation et font leurs éventuels transferts en Suisse.

La phase de coup d'état

Pour qu'il y ait coup d'état, un joueur doit se déclarer insurgé, les autres peuvent suivre. Les joueurs insurgés bénéficient d'un tour supplémentaire sur la carte de Los Bananas. Les joueurs ont six tours pour occuper la majorité des points stratégiques de la ville (palais, banque, assemblée, maison de la radio, la gare) au moyen de leurs troupes ; les combats sont d'une simplicité exemplaire, on lance un dé par unité engagée,

un 6 égal une unité adverse éliminée! Les joueurs restés fidèles peuvent se déclarer insurgés à chaque tour. A la fin des 6 tours de coup d'état, on détermine quel camp est vainqueur ce qui peut signifier : l'élimination des insurgés, ou l'exécution du président et la formation d'une junta (junta!) qui élit un nouveau président sous la forme -un joueur une voix-. Et ça recommence! A noter qu'à chaque tour, le président peut comme il le désire remanier son cabinet ministériel à condition que chaque joueur ait au moins un poste.

POINTS FORTS

La principale force de ce jeu est son humour débordant qui transparaît tant dans les dessins des cartes que dans son esprit même. (les auteurs conseillent même comme référence les séries Dallas ou Dynasty, c'est vous dire!). La durée du jeu est limitée, la partie s'arrêtant lorsqu'il n'y a plus de billets. Ce jeu privilégie donc magouilles et coups bas, le tout dans une ambiance très second degré ; selon la conviction et le rôle playing que vous mettez à jouer, un tour peut aller d'un quart d'heure à une heure! N'oubliez pas qu'un président qui fait rire son cabinet ministériel grâce à un discours d'un quart d'heure peut faire passer un budget abracadabrant s'il s'est révéélé convaincant.

POINTS FAIBLES

Ce jeu est assez déséquilibré : l'influence du hasard dans le tirage des cartes est prédominante et il arrive qu'un joueur n'ait à aucun moment de la partie un réel pouvoir. Les postes à pourvoir sont totalement déséquilibrés, c'est aux joueurs de convaincre le président de leur donner le ministère de l'intérieur plutôt que celui de la marine. La gestion des coups d'état et des combats rend toute stratégie des plus aléatoire.

CONCLUSION

Si le but de ce jeu est de s'amuser, il est parfaitement réussi. Facile d'accès, rapide, il offre crises de fou rire et rebondissements jusqu'à la fin de la partie. L'aléatoire y est

certes important mais le fait qu'un joueur ne soit jamais éliminé et le second degré gomme sans problème tous ces petits défauts. Après tout, Junta n'est qu'un jeu!

NOTE :  

H.F.d.P.

KREMLIN

Coucou tovaritch!

Matériel de jeu : une boîte représentant la place rouge (l'ancienne couverture avec Gorbie en gros plan a été interdite) qui contient : 2 livrets de règles (bases et avancées) de 4 pages chacun, 26 cartes politiques représentant les candidats au pouvoir, 34 cartes d'intrigue, une série de pions, un bloc de feuilles d'influence, un dé à 20 faces et un plateau représentant la structure pyramidale du politburo soviétique, réparti en 3 niveaux.

THÈME

Les joueurs représentent une faction politique soviétique (armée rouge, staliniens, réformateurs, trotskystes, vieille garde marxiste et lytsienkystes) et par un système de points d'influence, doivent mettre leurs hommes au pouvoir afin de faire sur 10 tours 3 fois « coucou » lors de la parade d'octobre. Si Personne n'y parvient, le joueur contrôlant le chef du parti le dernier tour est déclaré vainqueur.

MÉCANISME DU JEU

Au départ on place la carte politique Nestor Aparatschik au poste de chef du parti. Les autres postes sont répartis aléatoirement entre les autres personnages. Les joueurs répartissent ensuite secrètement leurs points d'influence de la façon suivante : ils sélectionnent 10 des membres politiques et leur attribuent un nombre de points allant de 1 à 10 (influence très faible à très forte) soit 10 points sur un personnage, 9 sur un autre, puis 8, 7, etc.



Le joueur qui a le plus de points d'influence sur un personnage le contrôle. Chaque joueur reçoit ensuite trois cartes intrigue (dont les effets cartes d'influence mise à part sont proches de ceux de Junta même si l'ambiance est différente) et le jeu commence, divisé en phases :

La cure

Les joueurs décident d'envoyer ou non les personnages qu'ils contrôlent en cure, les préservant ainsi des méfaits de l'âge mais leur ôtant tout pouvoir pour le tour.

Les purges

Le chef du KGB peut essayer d'envoyer en Sibérie n'importe quel membre du politburo ou candidat : il doit pour ce faire lancer un dé à 20 faces et obtenir un nombre d'autant plus important que sa victime est haut placée ; s'il réussit il vieillit d'un an et la victime est envoyée en Sibérie, sinon il vieillit de 3 ans (le stress) et doit s'arrêter là.

Investigations

Le Ministre de la défense peut lancer des enquêtes sur les membres qu'il désire. Il place alors des pions « ? » sur ces membres et vieillit d'un an par enquête lancée. Il peut de la même façon lever des enquêtes. Son deuxième pouvoir est de faire un procès aux personnes déjà soupçonnées. La victime est considérée coupable à moins que deux personnes ne se prononcent pour son innocence. Si la victime est déclarée coupable elle est envoyée en Sibérie,

PANORAMA

JEUX DE PLATEAU

sinon les soupçons sont levés et le ministre vieillit de trois ans. A noter qu'un accusé se trouvant au sanatorium ne peut se défendre et est plus sensible aux procès et purges.

Santé

Tous les membres du politburo doivent lancer un dé et consulter une table ; suivant leur âge et les soupçons qui pèsent sur eux, ils peuvent passer l'arme à gauche, tomber malade ou au contraire guérir.

Commission funéraire

Si le poste de chef du parti est vacant, le ministre des affaires étrangères pourvoit à son remplacement.

Remplacement

Le chef du parti peut remanier le politburo.

Promotions et progressions

On comble les postes vacants en allant du plus âgé au plus jeune (50 à 80 ans), sauf s'il y a piston venant de plus haut.

Réhabilitation

Chaque membre du politburo peut par ordre d'importance réhabiliter autant de personnes en Sibérie qu'il le souhaite. Etant donné les soucis causés par tant de paperasseries, cela fait vieillir la personne de 5 ans par réhabilitation.

Parade

Sauf s'il se trouve au sanatorium, le chef du parti salue la foule en délire et marque un point. S'il est blessé ou malade, il doit lancer un dé pour arriver à lever le bras faute de quoi c'est un tour pour rien. Tous les trois tours, les joueurs regagnent des points d'influence et/ou des cartes. Le jeu s'achève au bout de 10 tours.

POINTS FORTS

En gros les mêmes que Junta (si ce n'est que ce jeu est dépourvu de tout aspect militaire au profit de magouilles encore plus infâmes), un humour second degré

délinant, une maquette superbe et une grande simplicité. Il est cependant conseillé de pratiquer d'entrée les règles avancées, qui donnent à ce jeu toute sa mesure. Les alliances et trahisons sont indispensables si l'on veut arriver à ses fins.

POINTS FAIBLES

Le principal est qu'il n'existe pour le moment pas de version française, espérons que Jeux Actuels va y remédier. On peut sans doute lui faire les mêmes reproches qu'à Junta si ce n'est que ce jeu s'est dépouillé de l'aspect tactique pour se consacrer pleinement à la magouille.

CONCLUSION

Si vous avez aimé Junta, vous aimerez Kremlin : même cynisme, même humour décadent, dans une ambiance slave. Kremlin saura satisfaire tous ceux qui ont été déçus par Soviet-Suprême.

NOTE :  

H.F.d.P.

LA FUREUR DE DRACULA

L'heure des ténèbres

Matériel de jeu : une boîte représentant Dracula au chevet de l'une de ses victimes. A l'intérieur : une feuille de pions pré-découpés, 60 cartes événements (au dos une croix pour les cartes destinées aux chasseurs et une chauve-souris pour Dracula), un écran de stratégie et déplacements en trois

ATTENTION
A partir du N° 25
nos prix
et conditions
d'abonnement
seront modifiés!
Les abonnements
ne pourront être
souscrits que pour
11 numéros.

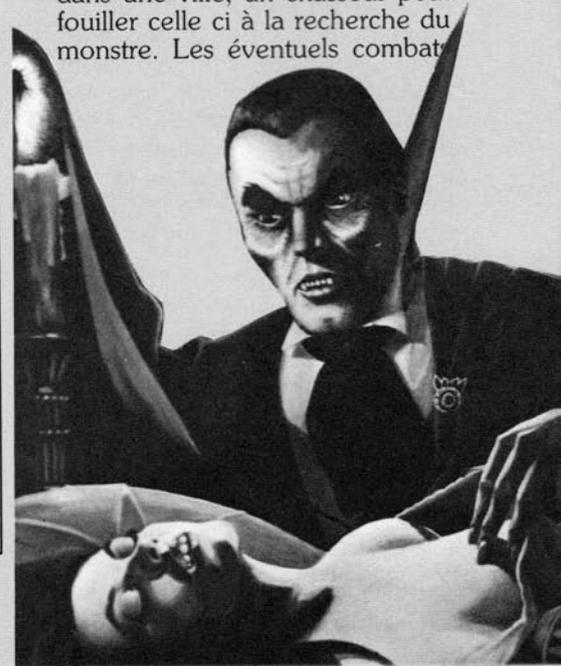
volets ainsi qu'une table pour Dracula, 3 fiches de jeu pour les chasseurs de vampires, une carte cartonnée représentant l'Europe en 1898 et les principales villes, une table de combats, 2 dés, 4 figurines en plastique (si comme moi vous avez eu de la chance vous pouvez encore tomber sur une série limitée avec des figurines en plomb) et un livret de règles d'une quinzaine de pages.

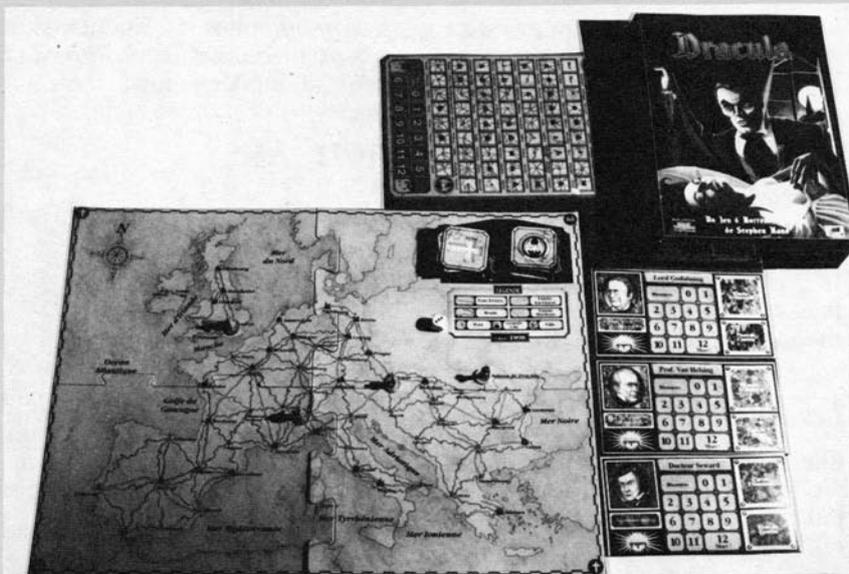
THÈME

Un joueur joue Dracula, les trois autres les chasseurs du roman (Pr Van Helsing, dr Seward, Lord Godalming). Il s'agit pour Dracula de semer 6 vampires sur la carte et si possible d'éliminer au moins l'un des chasseurs. Les chasseurs doivent au contraire détruire le Comte le plus vite possible.

MÉCANISME DU JEU

Les chasseurs se placent à l'endroit de leur choix, Dracula se place ensuite en secret. C'est toujours lui qui commence à chaque tour, il peut se déplacer par route ou par mer (il perd alors un point de sang), toujours secrètement. Lorsqu'il arrive dans une ville, il peut y placer un pion rencontre (monstre, événement...), où il doit attaquer si un chasseur s'y trouve ; on détermine dans ce cas si le combat a lieu de jour ou de nuit, ce qui change considérablement la puissance du vampire. C'est ensuite aux chasseurs de jouer : ils peuvent se déplacer par mer, route ou voies ferrées. Une fois dans une ville, un chasseur peut fouiller celle-ci à la recherche du monstre. Les éventuels combats





résolus le chasseur peut tirer de nouveaux pions, de nouvelles armes ainsi que des cartes événements qui iront soit au chasseur (croix), soit à Dracula (Chauve souris).

Les combats

Ils ont lieu de la manière suivante : on détermine au dé qui a l'initiative, puis chaque joueur place un pion représentant l'arme utilisée ; on compare ensuite sur la table de combats et la bataille continue jusqu'à mort ou fuite d'un des protagonistes. Les chasseurs ont un certain nombre de points de vie qu'ils peuvent regagner grâce à des cartes. Pour Dracula il s'agit de points de sang, puis de mort. Un chasseur ayant subi deux morsures ou mourant alors qu'il a été mordu devient vampire. Le jeu s'arrête à la victoire des deux camps ; plusieurs degrés de victoire sont prévus.

POINTS FORTS

Tout d'abord le matériel superbe, tant au niveau de la carte que des figurines ou de l'écran, tout l'équipement contenu dans la boîte rend la gestion rapide et plonge les joueurs dans le cœur du jeu (j'y ai joué à la bougie dans une

vieille maison en Bretagne, effet garanti!). Les règles sont simples et bien traduites, agrémentées d'extraits du roman de Bram Stoker afin de bien plonger les joueurs dans l'ambiance.

POINTS FAIBLES

Un « bug » s'est caché dans la traduction (un tout petit) la carte « Chevaux sauvages » est destinée à Dracula et non aux chasseurs, un errata est paru dans Tatou 3. Les parties peuvent traîner en longueur si les chasseurs ne trouvent pas Dracula et que celui-ci ne tire pas de pions vampires. Il est de plus en plus amusant de jouer Dracula qu'un des chasseurs (à mon goût). Enfin le joueur jouant Dracula doit être absolument intè-

gre, les possibilités de tricher derrière son écran étant nombreuses (bien qu'il n'en ait pas besoin).

CONCLUSION

La fureur de Dracula est un excellent jeu, typique du jdp ayant un aspect très jdr (on joue un personnage) Le matériel est de toute beauté et le thème choisi carrément génial. On retrouve l'aspect jeu de poursuite de Scotland Yard, mais avec des rebondissements plus variés dans une ambiance très proche du roman.

NOTE :  

H.F.d.P.

LE GANG DES TRACTION AVANT

Magouilles dans le mitan

Matériel de jeu : une longue boîte bleue contenant un plateau de jeu représentant les rues chaudes de Paris avec 15 hôtels, 3 cafés et 2 banques, 6 sets de 20 pions représentant les truands des différentes factions, 54 cartes embrouilles, 24 cartes super embrouilles, 120 billets, un marqueur premier joueur, 2 dés, un pion de fourgon postal et un sablier.

THÈME

Paris, les années 20. Chaque joueur incarne un chef de gang



**A PARTIR DU N° 25,
COM, NOUVELLE
GÉNÉRATION**

avec mode d'emploi
du nouveau sommaire
et des nouvelles
rubriques...

PANORAMA

JEUX DE PLATEAU

célèbre à l'époque (Pierrot le Fou, Pépé le Moko...) avec ses dons particuliers. Le but est d'être le premier à totaliser 20 millions de thunes, soit par braquage de banques, soit grâce à des casses dans les bases rivales.

MÉCANISME DU JEU

Chaque joueur à son tour dispose de trois minutes pour jouer ; s'il en désire plus il doit payer tous les autres joueurs. On reçoit à chaque tour 12 points de mouvements qui peuvent être utilisés soit pour créer des hommes de mains (4 points par pion), soit pour faire avancer ses pions (1 point par homme et par case). Dès lors que 4 pions se trouvent dans une banque, il y a une casse : chaque joueur reçoit alors un million par pion investi et note alors secrètement ce qu'il fait. Il peut soit s'en retourner chez lui avec le Grizby, soit essayer de descendre ses petits copains pour prendre leurs parts, il y a alors combat.

Les cartes embrouillées

Chaque joueur en reçoit une au choix à chaque tour par homme présent dans un hôtel ; elles sont de trois types : les cartes tractions AVANT qui permettent de gagner 6 points de mouvements par carte jouée, et qui sont indispensables pour revenir d'une casse. Les cartes Colt 45 qui permettent de tuer un homme adverse (tir d'une balle). Les cartes esquive qui permettent à un homme d'éviter une balle. Les cartes super embrouillées : chaque joueur en reçoit une au choix (et ne peut en posséder plus de trois) pour 3 pions présents dans un café. Les cartes Sten Mark V ont le même effet que le colt 45 mais peuvent décharger

jusqu'à 5 balles ! Les cartes coup de force dans le mitan permettent à un joueur de transporter en début de tour 3 de ses pions de sa base à n'importe quelle case de rue. Les cartes implantation dans le mitan permettent à un joueur de protéger ses hôtels ou cafés durant un tour. Tout se joue autour de ces cartes et il faut donc faire un choix judicieux au commencement de chaque tour.

Les alliances

Elles peuvent être orales ce qui n'engage à rien ou écrites : les joueurs passent alors contrat et si l'un des deux le rompt, la victime peut en représailles remplacer deux pions du traître par les siens. Il est aussi possible de cohabiter dans les hôtels et les cafés (lieux de rencontre où sont signées les alliances).

POINTS FORTS

Le principal est l'absence de dés, tout se joue avec des cartes choisies par le joueur selon son intuition. Il faut donc savoir occuper les points stratégiques au bon moment. L'idée d'instaurer un temps limité pour jouer est très bonne et évite des parties interminables. La présentation est agréable et soignée et les règles optionnelles permettent d'étoffer le jeu sans le compliquer. Enfin l'idée de représailles en cas de trahison est excellente et je m'étonne qu'elle n'ait pas été reprise.

POINTS FAIBLES

Il est facile à un joueur de bloquer le jeu en stockant les cartes embrouillées, il faudrait en limiter un nombre maximum par joueur. Un joueur qui prend un mauvais départ n'a quasiment aucune chance de refaire le terrain perdu car il se retrouve en permanence en position de faiblesse par rapport à ses voisins.

CONCLUSION

Il reste que Le Gang des Traction avant est un JdP sympathique qui a innové lors de sa sortie. Le thème est original et les règles assimilables en très peu de temps, en font un

jeu grand public intelligent malgré ses points faibles. Son Pion d'Or Jeux et Stratégie fut à mon avis mérité.

NOTE : 

H.F.d.P.

LE LIÈVRE ET LA TORTUE

La mort du jeu de l'Oie

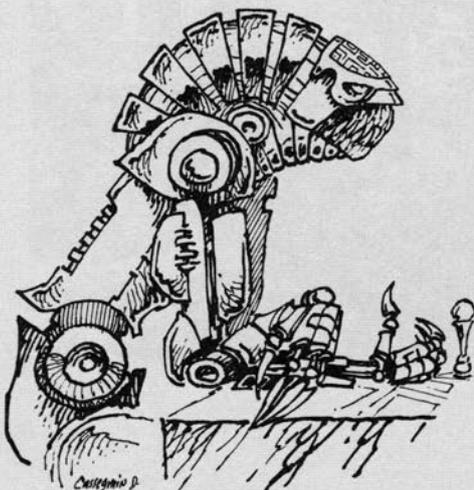
Matériel de jeu : une grande boîte cartonnée représentant un lièvre et une tortue gambadant follement dans les prés. La boîte contient : un plan de jeu représentant le parcours à effectuer, 120 cartes de carottes, 18 cartes de salades, 12 cartes « lièvre », 6 pions en bois, 6 tablettes de courses.

THÈME

Que l'on ne s'y trompe pas, malgré ces apparences naïves, il s'agit là d'un jeu de stratégie évolué où le hasard n'a que la place que les joueurs veulent bien lui accorder ! Le but est simple, il faut être le premier à franchir la ligne d'arrivée, mais les moyens nécessitent astuce et stratégie : il faut planifier sa course en fonction de celle des autres joueurs.

MÉCANISME DU JEU

Chaque joueur possède au départ un certain nombre de carottes et de salades. Pour avancer on dépense des carottes selon une suite géométrique $((n*n+1)/2)$; ainsi pour avancer d'une case on consomme une carotte, 2 cases 3 carottes, 3 cases 6 carottes, 4 cases 9 carottes. La tablette de course vous indique la consommation. Simple mais il fallait y penser ! Et ce n'est pas tout : il ne peut y avoir qu'un joueur par case, et chacune de ces cases a ses spécificités : les cases carottes ; à chaque tour lorsqu'un joueur passe sur cette case, il peut donner ou prendre 10 carottes. Les cases salades ; l'un des éléments clés du jeu, en effet nul ne peut franchir la ligne d'arrivée s'il n'a pas mangé toutes ses salades. Pour ce faire il doit se poser sur une case salade et y



passer un tour. Au tour suivant il reçoit avant de repartir 10 fois son rang en carottes : s'il était premier 10 salades, second 20 salades, etc.

Les cases numérotées

Si le numéro inscrit sur la case correspond au rang du joueur quand celui-ci en repart, il reçoit 10 fois ce nombre en carottes.

Les cases tortues

On ne peut y accéder qu'en reculant. Le joueur reçoit alors 10 fois le nombre de cases parcourues en carottes.

des rares jeux de course où les interactions sont primordiales : par exemple un joueur se pose sur une case numéro 2 pour être second, gagner 20 carottes et ainsi franchir la ligne d'arrivée le tour suivant, le joueur devant lui recule à la case tortue la plus proche et le second se retrouve premier ; il ne gagne aucune carotte et ne peut donc gagner ce tour ; c'est l'un des multiples exemples des crasses que vous pouvez faire à vos concurrents. Il faut constamment avoir l'œil sur la position des adversaires et sur les carottes possédées. Le gagnant aura été

qui n'est pas très attractive, est le contexte choisi qui peut le faire passer pour un jeu pour enfant ; grave erreur ! Sachez ranger pour une heure votre épée à 2 mains ou votre blaster pour une promenade bucolique.

CONCLUSION

Ce jeu s'adresse aussi bien à la famille qu'aux passionnés de jeux de simulation. La simplicité des règles, la richesse des interactions et la rapidité d'une partie (compter une heure) en font un excellent jeu de société qui sait allier grand public et stratégie.

NOTE : 

H.F.d.P.



LOST WORLDS

Un type de jeu dans l'oubli

Matériel de jeu : chaque livret représente un personnage dessiné en pied dans une position de combat par page. Il y a aussi une fiche de personnage cartonnée qui fait correspondre un numéro à chaque position possible. Pour deux joueurs.

THÈME

Dans un univers loin de tout (de type médiéval fantastique), deux adversaires s'affrontent...

MÉCANISME DU JEU

Chaque joueur donne son livret à l'autre et garde sa fiche de personnage. Il choisit un mouvement et va à la page correspondante indiquée sur sa fiche. Lorsque les deux sont prêts, ils s'annoncent leurs numéros respectifs.

Les cases lièvres

C'est le seul aspect aléatoire du jeu. Un joueur se posant sur une de ces cases doit tirer une carte dont les effets sont aussi bien positifs que négatifs (tu avances d'un rang, tu passes un tour, etc).

Toute la difficulté provient de ce qu'il ne faut pas posséder : plus de 10 carottes pour franchir la ligne d'arrivée le premier, 20 pour être second etc... Il faut donc très bien gérer son « capital carottes » sous peine d'être contraint de reculer.

POINTS FORTS

Ce jeu présente l'énorme avantage d'être simple dans ses règles tout en étant très subtil. C'est l'un

le meilleur stratège, celui qui aura su profiter des erreurs de ses adversaires. La faible part que joue le hasard et la simplicité des règles en fait l'un des meilleurs de son genre.

POINTS FAIBLES

Je n'en ai pas trouvé dans la conception ni dans les mécanismes. La seule chose que l'on peut reprocher à ce jeu, outre la boîte

**NE MANQUEZ PAS
NOTRE PROCHAINE
PARUTION
LE N° 25
COM,
nouvelle génération
SPÉCIAL « FOLIE »**



PANORAMA

JEUX DE PLATEAU

En bas de chaque page, il y a une table de correspondance : elle indique le numéro de dessin auquel se rendre. On voit son adversaire ainsi que des indications sur l'état du combat (dégâts, restrictions de mouvement).



POINTS FORTS

Ce jeu permet de décomposer un combat de façon précise et est par conséquent très prenant. Il existe des tas de types de personnages : guerrier, troll, nain, dragon, samouraï, magicien, goule. Il y a une



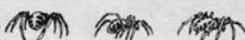
version STARWARS : luke sky-walker vs. Darth Vader et TIE vs. X-Wings ; Western : hors-la-loi vs. Shérif ; aviation : deux biplans. Il n'y a aucun lancé de dé et donc une grande place à la stratégie.

POINTS FAIBLES

Certains dessins sont mal faits. Le système est malheureusement trop précis pour être utilisé dans le cadre d'un jeu de rôle.

CONCLUSION

Très bonne idée donnant un jeu très distrayant malheureusement pas assez connu en France.

NOTE : 

C.L.

MACHIAVELLI

Encore plus pourri?

Matériel de jeu : une carte de l'Italie découpée en provinces, neuf séries de pions (8 puissances + neutres), 8 tableaux récapitulatifs des règles (un par joueur), un livret de règles.

THÈME

Au temps de Machiavel...

Diverses puissances tentent désespérément de prendre le contrôle de l'Italie du XVI^e siècle. Chacune d'elles ne peut espérer gagner seule : alliance, trahison, corruption, assassinat, etc... tous les moyens sont bons à cette époque troublée pour assurer son hégémonie dans le morcellement des états d'Italie.

MÉCANISMES DU JEU

Un jeu post-diplo...

On retrouve les fondements du jeu Diplomacy duquel Machiavelli s'est inspiré : phase diplomatique suivie de remise d'ordres, nécessité des alliances et trahisons pour gagner, bref la même infâme putréfaction diplomatique. Cependant, Machiavelli se distingue par plusieurs points :

Un rythme différent

L'année est divisée en trois saisons et non en deux comme à Diplo. La séquence saison de mouvement-saison d'attaque est donc modifiée.

L'objectif : des cités

Les centres sont remplacés par des cités dont la prise ne s'obtient qu'après des sièges de plusieurs saisons.

Des militaires plus souples

Les unités ne sont pas immuables dans leur nature : en se transformant en garnison, elles peuvent ensuite se retransformer dans le type d'unité (armée ou flotte) de leur choix.

L'or, cet éternel nerf de la guerre

Les deniers apparaissent et transforment le cycle gagnant « plus de centres-plus d'unités » en « plus de cités-plus d'or-plus d'unités », les unités militaires devant être entretenues par la puissance responsable.

La corruption et la contre-corruption

Cette possibilité nouvelle de corrompre les unités ennemies, qu'elles soient neutres ou contrôlées par une autre puissance rend le jeu encore plus souple, instable diront certains. Ainsi au lieu de construire vos unités, vous pouvez préférer acheter celles des autres ! Attention cependant, car le processus est vraiment onéreux et votre adversaire peut avoir été prévoyant et lancer une contre-corruption. Possibilité qui vous oblige souvent à mettre plus que le minimum requis sous peine de rater une prise de contrôle pour un misérable denier !

L'assassinat politique

Enlevez ce sourire mesquin de vos lèvres, l'assassinat dans Machiavelli est hasardeux et son effet n'est pas l'élimination d'une puissance mais seulement sa neutralisation durant une saison pendant laquelle toute ses unités prendront par défaut l'ordre de tenir sur place.





SOVIET SYSTEM

Un peu excessif

Matériel de jeu : un plateau de jeu où sont superposés un trajet de type « jeu de l'oie » et une échelle hiérarchique du Soviet System ; un dé à 12 faces, 6 pions représentant une datcha, 6 fiches d'état civil (ouvrier, paysan, intellectuel), des médailles (militaires et KGB), des cartes (vie quotidienne, KGB, vie politique, questions), et plein de billets en roubles.

THÈME

Chaque joueur est un citoyen d'URSS qui essaie de gravir les échelons du Soviet System. Il faut pour cela subir des examens et surmonter les obstacles qui se dressent sur son chemin.

MÉCANISME DU JEU

Chaque joueur possède deux pions (une datcha et un emblème), l'un repérant sa position dans le Soviet System, l'autre parcourant le plateau de jeu comme au Trivial poursuite. Le dé de 12 est numéroté de 8 à -3, ce qui permet de reculer (une innovation intéressante). Il y a trois types de cases : celles qui rapportent de l'argent ou font payer, celles qui font survenir un incident dans la vie du joueur et celles qui font passer un examen. Lors des réponses aux questions (examen), il y a une phase « diplomatique » qui permet d'acheter des indices à d'autres joueurs.

Les événements aléatoires

Ils sont courants et de trois types : la peste qui ravage les campagnes et rase vos armées, la famine qui casse vos revenus et les rébellions locales. Grâce à votre or vous pourrez résorber la famine, mais rien ne peut vous faire échapper à la peste...

POINTS FORTS

Un jeu varié à l'atmosphère particulière

Machiavelli propose une série de scénarios historiques permettant de jouer agréablement de 4 à 8 joueurs. Cette « historicité » est une caractéristique positive du jeu : elle vous replace dans l'ambiance du Prince de Machiavel, et justifie pleinement les mécanismes de sièges et de corruptions courants à l'époque. En multipliant les moyens d'actions des joueurs, le jeu multiplie aussi les points de négociation : ainsi la perte d'une cité pourra être compensée par une aide financière, la transformation d'une flotte en armée, etc...

Parmi les scénarios, nous vous conseillons celui mettant en lice les huit puissances suivantes : la France, l'Autriche, la Papauté, Venise, Florence, Milan, le royaume de Naples et l'empire Ottoman ; un beau panier de crabes, n'est-ce pas ?

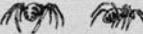
POINTS FAIBLES

Un aléatoire... trop aléatoire !

Ce n'est pas à nous de juger si l'introduction d'événements aléatoires constitue un plus ou un moins en soi. A vous de juger. Cependant, dans Machiavelli, ces événements, il est vrai optionnels, déséquilibrent totalement le jeu : à votre troisième peste ruinant définitivement tous vos efforts diplomatiques et tactiques, vous serez sûrement dégoûtés du jeu. Une solution est d'atténuer la fréquence de ces événements en modifiant la table correspondante, car il faut les garder : que serait l'Italie sans pestes, rébellions et famines ? Les retirer conduirait à retomber sur un jeu très proche de Diplo, avec la situation d'équilibre en moins (aucune situation historique n'étant vraiment bien équilibrée).

CONCLUSION

Machiavelli ne peut prétendre être le successeur de Diplo ; l'aléatoire divise irrémédiablement ces deux jeux. Néanmoins, l'atmosphère du putride XVI^e siècle peut en attirer plus d'un, tout comme les mécanismes de jeu nouveau de Machiavelli avec en vedette la corruption !

NOTE : 

B.G.



PANORAMA

JEUX DE PLATEAU



POINTS FORTS

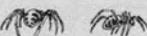
Les cartes KGB, vie quotidienne et vie politique sont pleines d'humour (« vos compétences en électricité des salles de bains vous permettent de vous débarrasser brillamment d'un ministre soupçonné de mongolisme à la suite de propos très débridés, tenus à l'occasion du nouvel an chinois : montez d'un rang dans le Soviet System et gagnez 2 distinctions KGB »).

POINTS FAIBLES

Les questions sont trop difficiles pour qu'un néophyte comprenne quelque chose : ou bien le joueur connaît bien l'U.R.S.S., et dans ce cas pas de problème ; ou bien il arrive en touriste et se trouve livré au bon vouloir des autres participants qui lui vendront une fortune des renseignements évidents à leurs yeux.

CONCLUSION

Idéal lors d'une soirée slave, Soviet System risque d'être ennuyeux à la longue. Un seul regret : l'idée d'un joueur dissident évoquée dans les règles est intéressante : pourquoi ne pas l'avoir creusée ?

NOTE : 

C.L.

SPACE HULK

Bête et méchant

Matériel de jeu : la boîte contient des plans cartonnés encastrables de sols de vaisseaux spatiaux, des portes à monter sur des socles en plastique (le tout pré-découpé), ainsi qu'un jeu de figurines de 25mm en plastique : deux escouades (2x6) de Space Marines et 30 genestealers ; une série de pions marqués « blip », une autre pour marquer l'état des marines. Pour deux joueurs.

THÈME

Dans un futur lointain (espérons le), l'univers connu est conduit par

un empereur totalitaire dont les unités d'élite sont les Space Marines. Des envahisseurs arrivent : les genestealers (ou stealers pour les intimes). Les parties reconstituent les boucheries résultant de la rencontre de ces David Vincent de l'Espace (les Space Marines), et d'une troupe d'Aliens dégénérés (les stealers).

MÉCANISME DU JEU

De façon générale, le joueur possédant les stealers a un nombre illimité d'unités, sa seule restriction étant une fréquence d'entrée (1,2 ou 3 « blips » par tour). Un blip constitue un ensemble de 1 à 3 stealers agglutinés de telle façon qu'on ne peut pas les compter.

Le joueur possédant les marines a une ou deux escouades (« squads » pour les anglophiles), et un but précis et simple (se rendre là-bas au fond à gauche en 6 tours). Chaque Marine peut utiliser un nombre de points limité à chaque tour pour se déplacer ou tirer (les deux actions principales du jeu !). Il dispose en outre de 1 à 6 points « de commandement » (lui seul en connaît le nombre exact, qui change à chaque tour) qu'il peut utiliser pendant son tour ou celui des stealers.

POINTS FORTS

La plupart des joueurs de jeux de rôle snobent SPACE HULK : « c'est un jeu bourrin ! », « encore du « grosbillisme », très peu pour moi ! ». En réalité, ceux qui essayent une fois trouvent le jeu tout à fait convenable : d'abord parce qu'un peu de violence gratuite repose des interminables discussions avec des PNJs, ensuite parce que le système de jeu, grâce aux points de commandement, est parfaitement convivial : les parties, même si les joueurs disposent d'une puissance de nature différente, sont équilibrées.

POINTS FAIBLES

Bien entendu, on peut regretter la limite des possibilités de scénario. On se demande pourquoi les deux extensions sont vendues séparément (alors qu'il est évident

Notre numéro
de téléphone
a changé...
Pour tous
renseignements,
composez maintenant
le (1) 43.38.76.05



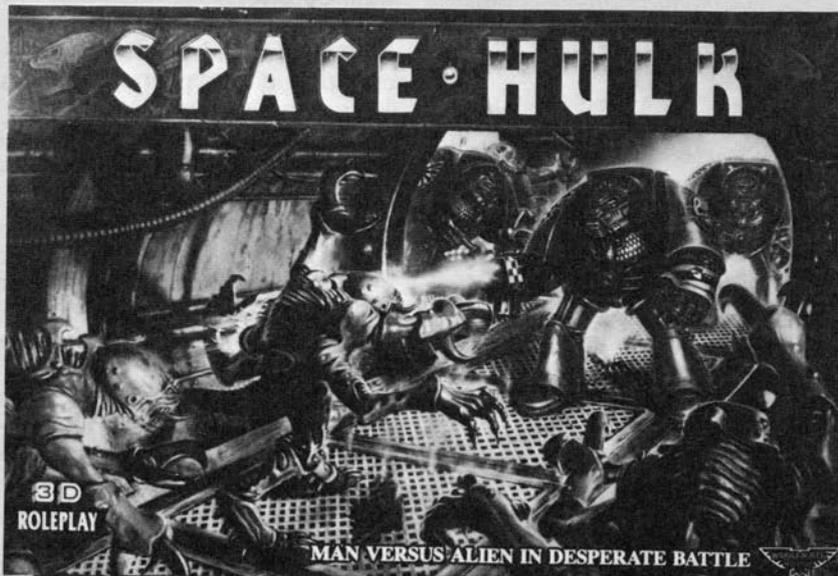
que l'une sans l'autre est presque inutilisable tellement elle déplace l'équilibre des forces), à moins que ce soit pour nous rappeler que les joueurs sont des consommateurs comme les autres, et que couper un jeu en deux pour le vendre un tiers plus cher est pratique courante!

CONCLUSION

SPACE HULK est un très bon divertissement qui peut réunir des joueurs de jeux de rôle comme de plateau pour quelques heures. Mais les extensions ne méritent certainement pas les dépenses exigées...

NOTE :   

C.L.



SUPRÉMATIE

Le jeu des super puissances

Matériel de jeu : une grosse boîte contenant un plateau de jeu représentant le monde : la carte est assez laide mais a le mérite d'être fonctionnelle. Des sets de pions en plastique de couleur représentant flottes et armées, des cartes de ressources, des champignons noirs en plastic pour marquer les lieux atomisés, des billets de banque type Monopoly et des fiches cartonnées résumant les différentes phases de jeu, ainsi qu'un livret de règles d'une dizaine de pages.

THÈME

Vous jouez une des six super puissances suivantes : Confédération sud américaine, Fédération des états africains, Ligue des nations européennes, USA, URSS, et République populaire de Chine. Le but est de détruire, posséder ou mener à la banqueroute les puissances adverses.

MÉCANISME DU JEU

Chaque joueur à son tour accomplit les phases suivantes : paiement des salaires, stockage des productions, puis trois des cinq actions suivantes au choix, parmi vente des ressources, attaque, mouvement de troupes, construction de force de frappe et achat

ou prospection de ressources.

Puis l'on passe au joueur suivant. On regrette déjà que la phase d'attaque n'ait pas lieu après les mouvements et/ou que les phases ne soient pas simultanées entre les joueurs. Les combats se résolvent avec des dés un peu comme dans Risk, avec cependant un avantage pour le défenseur, d'où la tentation d'utiliser l'arme nucléaire. La spéculation se fait sur trois ressources : Pétrole, céréales, et minéraux, chacun ayant son utilité.

Le système de bourse est très (trop?) simplifié pour permettre un jeu rapide.



POINTS FORTS

Le thème est très intéressant et le jeu offre un grand nombre de possibilités. L'idée de joindre l'économique au militaire est très bonne. De plus le matériel contenu dans la boîte est agréable et donne envie de jouer.

POINTS FAIBLES

La prépondérance du hasard pour un jeu qui se veut stratégique, la non simultanéité entre les joueurs qui fait de ce jeu un mélange de Risk et de Monopoly. Le système de marché est beaucoup trop simplifié pour être intéressant et est à revoir.

CONCLUSION

Suprématie avait tout ce qu'il faut pour être un bon jeu, hélas le système reste à revoir et c'est dommage ; C'est là que l'extension 1 à Suprématie rentre en jeu : cette boîte contient outre de nouvelles cartes de ressources, des pions noirs permettant de prendre en compte les zones neutres de façons actives, et surtout, surtout, un livret de quatre vingt dix pages comprenant un grand nombre de questions réponses sur le jeu venant éclaircir certains points laissés dans le flou par les règles, et propose entre diverses options la possibilité de jouer en simultané, ce qui rend tout son intérêt à ce jeu. Suprématie est un jeu dont on peut se passer mais pour les possesseurs, l'extension est indispensable et leur fera ressortir la boîte du placard!

NOTE : 0

 avec l'extension

H.F.d.P.

NOUVEAUTÉS

JEUX DESCARTES



Pour avril :

— *Repose sans paix*, est une campagne complète pour Warhammer jdr. Elle contient en outre, en plus du scénario, « *Les raisins de la colère* », qui fait le lien entre Mort sur le Reik et Le pouvoir derrière le trône, une compilation de scénarios parus dans White Dwarf et 24 pages de règles supplémentaires sur les combats, ainsi que des sorts et objets magiques inédits

— *Sang Dragon*, l'archipel de Malienda, est un supplément héroïc fantasy pour simulacres

— *Outre Espace*, scénario Star Wars sur lequel nous reviendrons lorsque nous aurons de plus amples informations.

Pour mai :

— *Les mystères d'Arkham*, supplément pour l'appel de Cthulhu détaillant cette chère bonne vieille ville universitaire de la Nouvelle Angleterre

— *Le Calice des Possibilités*, extension pour Torg.

Pour juin :

— Sortie de la trilogie *des romans sur Torg*

— Des *suppléments* pour *Star Wars*

— *Un Simulacres spécial pirates et flibustes* Captain Voodoo, la magie des Caraïbes.

IDEOJEUX



— *Heavy Metal*, le nouveau jdr de Croc doit être sorti pour le salon du jeu de réflexion. Nous tâcherons de le confier au professeur Igor pour le prochain numéro

— *Turbo charger*, extension Car Wars sur les véhicules à essence et voitures de courses est attendu incessamment sous peu.

FLAMBERGE



Cette société désormais distribuée par Hexagonal nous annonce

pour avril une *extension* pour *Les Divisions de l'Ombre : American Grim*. Ce supplément contient tout ce qu'il faut pour jouer aux USA dans une ambiance proche des revues Marvel ; lois en vigueur, mutants, ainsi qu'un scénario, le tout faisant 70 pages.

ORIFLAM



— *La France*, ce supplément pour Hawkmoon promis depuis si longtemps devrait être sorti mi-mars

— *Tatou 7*, sortie en avril

— Egalement en avril, *l'écran Cyberpunk* ; nous reviendrons sur tout ça plus en détail dans le prochain numéro.

LUDODELIRE



— *Footmania* devrait être sorti fin mars

— *Formule D*, prévue pour la deuxième quinzaine d'avril.

HEXAGONAL



— Début avril, *l'Horreur d'Orgilion* module Rolemaster

— Courant du mois, *Mercurial*, campagne pour Shadowrun où les pjs sont les gardes du corps d'une Rock-star chromée.

FASA



— *IVY and Chrome*, aventure Shadowrun

— *Battletech record sheet 2*, médium size

— *Wolfclan*, sourcebook Battletech sur le retour de Kerensky et Tessdrake Run pour Renegade Légion devraient sortir en mai.

ICE



Pour avril :

— *Cyberskelter* pour Cyberpunk

— *Blackguards* pour Silent Death

— Le tant attendu *Bladestorm*, produit compatible Rolemaster est un jeu d'embuscade avec figurines dont la boîte offre : un livret de règles de 64 pages, un livret de scénarios de 32 pages, un guide conseil pour peindre les figurines

(boucliers et bannières) et enfin, et ce n'est pas le moindre, un livre présentant le monde de Bladestorm en 160 pages ! Si on ajoute deux cartes en couleurs et 8 dés, le prix qui tournera autour de 300 F semble justifié, (à noter que 15 blisters originaux sont déjà disponibles chez Grenadier), à suivre...

En mai :

— *Minas Ithil*, deuxième cité de la série pour JRTM

— *The War Laws*, supplément Rolemaster permettant de gérer des combats de masse.

TSR



En avril :

— *WGS1*, premier module d'une trilogie Greyhawk, intitulé Five shall be one.

— *LNA3*, Prince of Lankmar

— *LC3*, Raven's Bluff est la description d'un port dans les « *royaumes oubliés* »

— *Kindred spirits*, premier roman d'une nouvelle trilogie Dragonlance.

En mai :

— *Viking*, sourcebook pour AD&D

— *MC10*, Monstrous Compendium pour Ravenloft

— *DLS2*, deuxième volume d'une deuxième trilogie Dragonlance (Vont-ils réussir à battre Gérard de Villiers dans la productivité?)

— *EA2*, Knightmare Keep

— *25CR3 Inner Worlds* pour Buck Rogers, supplément sur les interactions politiques et militaires entre Vénus et les Inner Worlds.

GALLIMARD



Après le succès de la série *Défis et Sortilèges*, l'éditeur a passé un contrat avec l'auteur Gildas Sagot pour une seconde série où les joueurs pourront incarner la descendance des héros de la première série dans le monde de Dorgan 50 ans plus tard. Verra-t-on naître un nouveau monde cohérent médiéval fantastique à partir de livres dont vous êtes le héros ? Voici un challenge intéressant !

HENRI FLOTTES DE POUZOLS

MANIFS

— **Concours « FANTASMA » 91 :** Le festival des jeux, du rêve et de la fantaisie de la ville d'Issoire organise un concours amateur, Littérature et Bande dessinée-illustration.

Renseignements et inscription auprès de : *Concours Fantasma, Secrétariat du concours, Caupi Animation, Chemin du bout du monde, 63500 Issoire.*

— **Chambéry : le C.J.D.R.U** (club de jeux de rôles de l'université) est né. Pour sa promotion, il organise un tournoi sur le thème médiéval-fantastique les Samedi 23 et Dimanche 24 Mars à Chambéry, en Savoie. *Contactez Gregory Szemro, 11ter avenue de Lyon, 73000 Chambéry.*

— Entamant sa septième année d'existence, le club « **Les Loups de l'Apocalypse** » recherche toujours et sans cesse de nouvelles têtes. Nous vous invitons à venir dévorer tous les Samedis plus de 40 jeux de rôle différents, un nombre égal de jeux de plateaux-wargames, tout ceci dans un cadre et une ambiance sympa. *Pour tout renseignements : « Les Loups de l'Apocalypse », 4 rue des près Arnouville les Mantes, 78790 Septeuil. Tél. 30 93 99 39.*

— **La Guilde des Egorgeurs de Trolls** se réunit chaque week-end et pendant les vacances de 14h à 19h au 22, rue Paul Sérusien à Morlaix. On y joue à plus de 20 JDRs, mais aussi aux jeux de plateaux et wargames. (le club est adhérent à la Guilde de Bretagne). *Pour tout renseignement, écrire à : Guilde des Egorgeurs de Trolls, 22 rue Paul Serusier 29600 Morlaix.*

— **Gael et JPB animation formation** organise pour la septième année consécutive les stages « **Rêves de Jeu** » pendant les vacances ! On y mange bien, on y dort bien, et on y joue le reste du temps. Les dates :

— Du 7/7/91 au 26/7/91 pour les 12-17 ans non révolus.

— Du 3/8/91 au 24/8/91 pour les 16-99 ans avec possibilités de prendre à la semaine.

Ecrire à Gael-UFCV ou JPB Animation, 13 rue André Malraux, 69960 Corbas. Tél. : 72 50 16 39.

— **Les « Boyens des Catacombes »** proposeront leur premier grandeur

nature dans la région du Bassin d'Arcachon les 9, 10, et 11 août prochain, avec au programme un grand concours de costumes médiévaux. *Contactez Mr D. Junca, Maison des jeunes d'Arcachon, 8, allée José Maria de Hérédia 33120 Arcachon.*



— **6^e SALON NATIONAL DES JEUX DE REFLEXION :** A la porte de Versailles, du 30 Mars au 7 Avril 1991. Pour la première fois, regroupé sous l'AFEJ, Association Française des Editeurs de Jeux, la majorité des éditeurs de jeux sera présente lors de ce salon, à savoir Agmat Citadel France, Descartes editeur, Eurogames, Ludodélire, Hexagonal, Siroz production, Oriflam, et Prince August, ainsi que les magazines Quest et Casus Belli. Aux dernières nouvelles, on regrette toujours l'absence d'éditeurs comme Flamberge ou Jeux Actuels, mais rien n'est jamais parfait... Chroniques n'aura pas de Stand mais rassurez-vous nous serons tout de même présents afin de vous relater les événements qui viendront animer ce salon et ils seront nombreux ! En voici un programme condensé :

Agmat : des démonstrations permanentes de peinture de figurines ainsi que des jeux Games workshop, Space-Hulk, Space-Marine, Mighty Empire, Advanced Space Crusade, Warhammer 40000...

Descartes : Samedi 30, initiation au jdr Maléfices.

Lundi 1^{er}, initiation au jdr Légendes Celtiques, finale du championnat de France de Blood Bowl.

Mardi 2, initiation au jdr James Bond 007.

Mercredi 3, initiation au jdr Torg, la guerre des réalités.

Jeudi 4, initiation au jdr James Bond 007.

Vendredi 5, initiation à Torg.

Samedi 6, initiation au jeu de plateau James Bond 007, mini tournoi Armada et table ronde autour de l'Appel de Cthulhu, sur le thème : les différents visages de Cthulhu.

Dimanche 7, table ronde autour de Star Wars, sur le thème : le mythe de la Guerre des Etoiles. Et, en permanence, des démos de Civilisation, Junta, Illuminati, Armada, Horreur à Arkham, Blood

Bowl, Suprématie, James Bond 007.

Eurogames : démos permanentes de Zargos, Le Parresseux, Droids, Vertigo, Colonisator, Cry Havoc, Dragon Noir...

Samedi 30, peinture du village médiéval Cry Havoc en 3 dimensions.

Dimanche 31, démo et dédicace du jeu Droids par l'auteur.

Lundi 1^{er}, présentation et dédicace de Dragon Noir par l'auteur.

Mardi 2, relâche.

Mercredi 3, mini tournoi Le Paresseux en compagnie du créateur.

Jeudi 4, démo de Vikings en compagnie des auteurs.

Vendredi 5, tournoi non stop de Zargos comptant pour le Championnat de France.

Samedi 6, mini tournoi et dédicace du jeu Vertigo par les auteurs.

Hexagonal : Démonstration permanentes de JRTM, Shadowrun, Rolemaster, Fantasy Warriors...

Mini tournois de Battletech, Circus Imperium, Cross chess, Silent Death, DMZ...

Ludodélire : Démos permanentes de Supergang, Full Metal

Pourquoi ne pas envisager de généraliser ce système. Un exemple au hasard : Diplomacy (non, non, ce n'est pas parce que le championnat de France a eu lieu récemment — avec un système de décompte de points lamentable, soit dit en passant —). Il faudrait construire un univers : en s'inspirant du roman Les Seigneurs de la Guerre, on pourrait imaginer que les joueurs incarnent des humains d'un futur lointain qui ont créé un monde limité à l'Europe du début du XX^e siècle. Pour contrôler les événements qui s'y déroulent, ils ont imposé des règles simples aux habitants de ce monde : celles de Diplomacy. Lorsqu'une « partie » est terminée, ils repeuplent cet univers et recommencent. Pour engager un suivi entre les parties d'une même campagne, il faudrait introduire l'équivalent des points de commandement de Space Hulk (PdC). Il serait ainsi possible d'en racheter avec des arsenaux pris lors d'une partie précédente. Mais ceci est une autre histoire...

CHARLES LEHALLE

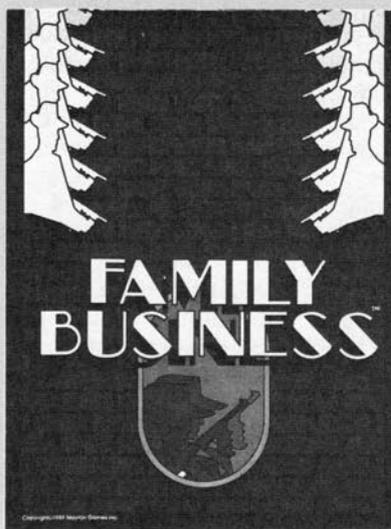
UN PETIT MOMENT DE DÉTENTE : A QUOI JOUER ?

A quoi jouer lorsque l'on n'a pas le temps de faire une partie de notre jeu de rôle favori ?

Profitons de la sortie encore récente du *JD+ N°6* pour reparler d'*Illuminati* (vous en trouverez d'ailleurs une présentation complète dans notre « *Panorama jeux de plateau* » de ce numéro). Cet excellent jeu de Steve Jackson's Games a été traduit en français, il y a peu de temps. La traduction a d'ailleurs subi le syndrome marketing-financier, puisque à l'instar d'*Armada* « nouvelle » version, la boîte est trop grande pour le contenu, le prix quant à lui subi le contre coup de ces proportions inutiles... *Illuminati* comporte des cartes, 2 dés, et des jetons d'argent, le mega-buck étant l'unité monétaire utilisée. Chaque joueur est un illuminé possédant pouvoir et revenu et doit créer un réseau d'influences, et accessoirement empêcher les autres joueurs d'établir leur propre réseau. Surtout, ne pas s'étonner si au cours d'une partie il advient que la Mafia contrôle la CIA qui elle-même contrôle les Communistes Révolutionnaires tandis que ces derniers manipulent la Banque Centrale Fédérale. On a vu plus étonnant dans la réalité... Afin de corser le tout, chaque joueur a des conditions de victoire bis, qui lui sont propres ; ainsi les Gnômes de Zurich doivent accumuler des Mega-bucks. C'est un jeu simple en théorie, dont le résumé des règles tient sur une page, mais il est complexe en pratique. Un bon jeu, où alliance et trahison se distinguent sans pudeur. En fait, plus vous vous perfectionnez à ce jeu plus les parties seront longues. L'Art de mettre « des bâtons dans les roues des autres » n'est pas, heureusement, toujours inné !

Illuminati n'est pas le seul jeu anglo-saxon sympathique à base de cartes, mais il a l'avantage d'être traduit ! On peut toutefois trouver dans nos boutiques favori-

tes, au rayon importations, quelques un de ces jeux aux règles courtes, que vous pourrez facilement traduire ou faire traduire. Ainsi, vous trouverez, entre autres, « *Red Empire* », un jeu GDW (américain), pour 3 à 6 joueurs, où l'on joue chacun une faction politique dans une U.R.S.S. stalinienne. Le but est bien sûr de « purger » un maximum d'adversaires. Contrairement à *Illuminati*, la durée d'une partie sera toujours d'environ une demi-heure, avantage substantiel lorsqu'on est limité



par le temps. Ce jeu, sorti à la fin de l'année dernière, reprend en fait le système de jeu développé dans « *Naval War* » (Avalon Hill). Seul le nombre de cartes et le thème varient. En effet comme son nom l'indique, l'ancêtre « *Naval War* » a pour but la destruction des navires adverses et non leur « purge ». Une attaque se fait en fonction du ou des calibres des canons possédés et non pas en fonction de l'appartenance des membres du groupe attaquant au K.G.B. à l'armée et, ou, au parti. Différence caractéristique, due au nombre de cartes, « *Naval War* » peut se jouer jusqu'à 9, et une partie durera un peu plus longtemps. En fait si vous avez le choix entre les deux, prenez celui dont le thème vous inspire le plus ! Personnellement une bonne « purge » de temps en temps me fait plus de bien que le bruit des canonniers, les wargameurs me le pardonneront. Malheureusement, « *Red Empire* » est plus cher que « *Naval War* », mais il est plus récent et propose une meilleure

qualité de cartes.

Si ces deux thèmes ne vous inspirent pas, vous pouvez essayer « *Family Business* », un petit jeu anglais (Mayfair Games), sur la guerre des gangs. Schématiquement, vous devrez mettre vos adversaires sur la liste rouge, sauver vos hommes de cette liste, et enfin extirper les membres de cette fameuse liste en déclarant une guerre des gangs, voire une petite vendetta, c'est plus rapide, ou encore si vous êtes vraiment pressé en pratiquant un bon petit massacre de la Saint-Valentin ! Ce jeu simple et rapide, bien conçu, est plein de rebondissements. Rien n'est définitif jusqu'à la fin ! En plus, il se caractérise par un aspect hautement culturel qui rassurera quelques parents consciencieux, tous les gangsters portent les noms de criminels américains célèbres. Dans le même style, on pouvait trouver autrefois, chez Games Workshop, « *Warlock* », un combat de cartes entre sorciers blancs et noirs.

JD+

Pour les plus ignorants, ceux qui ne connaîtraient pas encore la publication *JD+* paraissant de manière très irrégulière (6 mois et un an entre chaque numéro), supplément de Jeux Descartes, je me propose de vous en faire découvrir le contenu (car elle est vendue sous cellophane, comme par exemple certaines publications de type très spécialisé...), sous forme d'un récapitulatif, classé par jeu dans l'ordre d'apparition :



The Card Game Of Soviet Power Politics

— **PARANOIA** : « Bric-à-brac paranoïaque » (N° 1, 4 pages), drôle à lire pour maître en quête d'idées.

« Et caetera » (N° 2, 6 pages), du même cru que le précédent.

« Signes secrets pour sociétés secrètes » (N° 3, 2 pages de trop), le dernier cri de l'inutile ou comment se moquer de ses joueurs.

— **MALÉFICES** : « Glissement progressif vers Maléfices » (N° 1, 4 pages de pub), en fait un publi-reportage qui n'en porte pas le nom.

« De quelques petits conseils pour créer un scénario » (N° 2, 4 pages qui ne vous sont pas nécessaires...)

« Les mauvais garçons » (N° 3, 4 pages), quelques personnages célèbres quantifiés pour clins d'œil littéraires.

« Etre ou ne pas être Fantastique? » (N° 4, 5 pages), uniquement si vous aimez dissenter sur le pourquoi du comment.

« Claustrophilie » (N° 5, 4 pages), toujours pour les « créateurs » de scénari en manque, on y vente les mérites du huis clos.

« Un trésor est caché dedans » (N° 6, 4 pages), en très succinct et en beaucoup moins bien, voici de nouveau un guide de la France mystérieuse.

— **LÉGENDES** : « L'horoscope des alchimistes » (N° 1, 4 pages), blabla classique sur les métaux et leurs vertus véritables ou imaginées.

« Acheter et vendre dans les 1001 nuits » (N° 2, 2 pages), rappel des pratiques dans les souks, bonjour l'ambiance.

« Fiche d'aventure » (N° 3, 1 page).

« La table ronde : la foi » (N° 4, 4 pages), définition et calcul des

points de dévotion.

« Nouveaux horizons magiques » (N° 5, 4 pages), 20 sorts pour premières légendes.

« Pour un moyen-âge réaliste » (N° 6, 5 pages), un peu d'histoire...

— **CTHULHU** : « tentacules et quatre roues » (N° 1, 2 pages), histoire de l'automobile très succincte, avec de petites suggestions pratiques.

« Il est minuit docteur Cthulhu » (N° 1, 2 pages), fiche à photocopier pour gérer le temps.

« les dés du mystère » (N° 2, 2 pages + la couverture intérieur), et si le gardien lançait tous les dés? Rajout à l'écran du gardien...

« L'horreur venue du crime » (N° 3, 6 pages), Cthulhu et la guerre des gangs (Cf: « Les Grands Anciens »).

« Personne n'est parfait » (N° 4, 4 pages), table de défaut pour vos personnages... s'ils n'avaient pas déjà assez de problèmes comme ça!

« Années Folles : et si nous parlions argent? Le désordre monétaire des années folles » (N° 5, 4+2 pages), conversion en Francs de l'époque. Prise en compte de l'inflation.

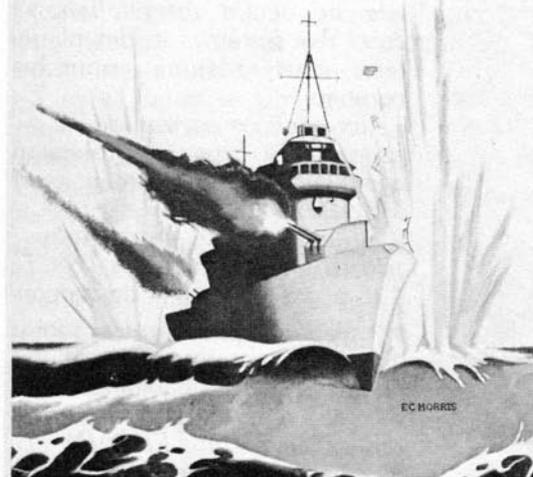
« Les investigateurs et leurs folies ; l'homme de providence ; détectives contre Cthulhu ; Cthulhu 2190 » (N° 6, 5+2+5+9=21 pages) dans l'ordre, utilisation et nouvelles folies, biographie de Lovecraft, faire jouer une agence de détectives, après Cthulhu Now voici demain à développer.

— **FRIEDLAND** : « précisions et scénarios » (N° 1, 2 pages) si vous aimez!

Nos articles : trauma, nouveaux et anciens numéros sont disponibles par correspondance mais aussi directement chez l'éditeur, de 10 h à 18 h, du lundi au vendredi à l'adresse suivante :
Welcome Multimédia
Allé A,
17, rue Froment
75011 PARIS

NAVAL WAR

AVALON HILL'S TRADEMARK NAME FOR ITS WWR FLEET COMBAT GAME



— **AMIRAUTÉ** : « Brève rencontre avant l'heure » (N° 1, 2 pages), un peu de pub?

« Les marines secondaires » (N° 2,3,4,5, 3+2+2+2 pages), vous voulez des statistiques?

— **JUNTA** : « Viva el presidente + Viva el junta » (N° 1 et 3, 2+2 pages) variantes, cartes supplémentaires A FAIRE!

— **ARMADA** : « Invincible à Armada » (N° 1, 2 pages) pub dissimulée derrière des conseils!

— **R. COSMIQUE** : « Autant emporte le vent ; Comment devenir un champion » (N° 1 et 3, 3+4 pages) 2+2 pouvoirs extra-terrestres inédits dont les fiches sont à faire, ainsi que quelques conseils et variantes.

— **LES AIGLES** : « Notes et précisions » (N° 2, 3 pages), correction des bugs! Un petit scénario en prime.

« Espagne! » (N° 3, 6 Pages), 3 scénarios en Espagne, étonnant? + des pions à découper.

« Les armées révolutionnaires » (N° 5, 4 pages), des statistiques sur les autrichiens et les français.

— **SHERLOCK** : « L'affaire du manuscrit » (N° 2, 3 pages) rien à



voir avec le jeu! Un petit bouche-trou sur le thème « *et s'il avait vraiment existé?* »

— **STAR WARS** : « *Comment faire pour que la Force soit vraiment avec vous ; Astrographie pratique ; Check list du combattant* » (N° 3, 4+5+1=10 pages) pub + un nouveau type de personnage « *le négociant interstellaire* » ; créer des systèmes et des planètes ; fiche « *résumé* » pour les combats.

« *Aux services secrets de la galaxie* » (N° 4, 8 pages), profession agent impérial, ou comment jouer à R2 007 D2.

« *Rencontres stellaires ; Aobys : monde d'aventure* » (N° 5, 4+6 pages) une table de rencontres dans l'espace et son mode d'emploi + la description d'une planète et de ses habitants.

« *Les aléas d'une traduction ; Errata Galacticum Est* » (N° 6, 3+ pages) là encore procurez vous la correction des bugs de votre jeu favori!

— **SUPRÉMATIE** : « *Suprématie à la puissance 2* » (N° 3, 2 pages), pub pour la nouvelle extension.

— **JAMES BOND** : « *Au delà des écrans ; S.P.E.C.T.R.E. ; Supplément au manuel du service Q ; Ecran du joueur* » (N° 4, 3+7+1+2=13 pages), pour les fans de 007 ; qui sont spectres? la SAAB 900 Turbo et le Walther 2000 en chiffres ; quant à l'écran du joueur plutôt creux, ce qui est un exploit pour une feuille de papier!

« *Au service de la République* » (N° 5, 5 pages), après les méchants de Spectre voici les gentils français, avec leurs voitures et leur « *Famas* » (fusils d'assaut).

— **GUET-APENS** : « *Initiation* » (N° 4, 7 pages), pour ceux qui n'ont jamais joué à un wargame, règle de base et scénarios d'introduction inclus ; merci pour eux à J.J. Petit, l'auteur.

— **WARHAMMER** : « *les personnages ; Comment faire carrière ; La magie en question ; l'écran* » (N° 5, 4+3+2+2=11 pages), pub ; tableau des carrières, très pratique ; éclaircissement sur

ET SI NOUS C D'ÊTRE DÉBIL



la magie et tableau des composants.

« *Précisions et nouvelles règles* » (N° 6, 5 pages), options pour les combats versus Gros Bill.

— **ILLUMINATI** : « *Règles très avancées* » (N° 6, 6 pages + un bristol), Lavage de cerveau, pour supprimer une orientation d'un groupe ; Propagande, pour renforcer une orientation pour tous les groupes concernés ; Consolidation, pour augmenter les caractéristiques d'un groupe ; les Atlantes, les Maîtres du vaudou, les Télépathes, trois nouveaux groupes d'illuminés.

Comme vous pouvez le constater à travers une lecture rapide de ce catalogue, la taille et le contenu des articles ne sont pas toujours conséquents, surtout lorsque l'on s'aperçoit qu'un numéro « *spécial* » peut ne contenir qu'à peine 11 pages sur le sujet... Cette revue s'adresse donc aux joueurs possédant quasiment toute la gamme des Jeux Descartes. Elle est donc indispensable pour tout club de jeux qui se respecte. Les pauvres malheureux qui n'en font pas partie, n'ont qu'à se cotiser pour les acheter! La couverture est amovible, et excepté pour le N° 1, elle comporte sur l'intérieur des compléments, parfois à découper (pions et cartes) ; cette excellente idée n'est malheureusement pas exploitée pour l'ensemble des articles. Dans le N° 6 le supplément pour « *Illuminati* » est imprimé sur un encart détachable.

LUC LAURENS



Je dois reconnaître que j'avais quelques doutes sur le degré de maturité de la presse spécialisée dans le jeu de rôle. J'admets, qu'à l'exception de rares titres, il me semblait parfois, que très long était le chemin séparant la plupart des revues de JdR de l'âge adulte. Pourtant il m'arrivait de croire, d'espérer, qu'avec le temps, les meilleurs (et les autres) comprendraient que la qualité des textes et leur richesse devaient être leur préoccupation principale. Je croyais que leurs rédacteurs abandonneraient, enfin, leur passion pour les ragots de bas étage. Je me berçais d'illusions en rêvant au jour où la diffamation facile des confrères (celle qui permet au premier coup d'œil de différencier un torchon imprimé d'un magazine digne de ce nom) disparaîtrait. Ces espérances se sont brisées à la lecture d'un éditorial et, surtout, d'un article récemment paru dans deux publications que j'hésite à qualifier de consœurs. Bien que la jeunesse puisse excuser l'ignorance de toute déontologie professionnelle, je ne peux que regretter ces égarements dommageables à l'ensemble de la profession. Je suis attristé que l'on ne puisse rien trouver de plus intelligent que d'attaquer ses confrères en guise d'éditorial, recherchant, par là, à excuser un manque de réaction face au monde qui nous entoure et que nous ne pouvons ignorer. L'image du jeu de rôle en est, une fois de plus, ternie, et de son sein même. N'y

SSIONS ES?

a-t-il donc pas suffisamment de détracteurs extérieurs? Je suis également atterré de constater qu'une revue puisse ouvrir ses colonnes à un individu, manifestement névrosé et mégalomane, qui les utilise pour régler des comptes personnels. Quoi qu'il en dise, il n'est pas évident que ceci passionne le lecteur. Et puis, je ne vois pas, à part, bien sûr, la satisfaction d'un esprit revancharde peu reluisant, ce qu'il y a à espérer d'une telle attitude.



Alors, je vous le demande, responsables et rédacteurs, si nous cessions d'être débiles? Si nous œuvrions ensemble, pour que nos revues occupent la place qui doit leur revenir dans l'univers de la vraie presse spécialisée? Ne pensez-vous pas que nos lecteurs et nous-mêmes y gagnerions beaucoup? Je le crois fermement, et vous invite, à l'avenir, à méditer sur cette phrase de Pierre Dac : « Parler pour ne rien dire et ne rien dire pour parler sont les deux principes majeurs et rigoureux de ceux qui feraient mieux de la fermer avant de l'ouvrir ».

LAURENT DEPRUNEAUX



Je me souviens de ma jeunesse, il y a bien longtemps. Le jeu de rôle n'existait pas ; le grand Gary n'avait pas encore posé la première pierre de son donjon révolutionnaire. Rien, à l'horizon, ne menaçait le monopole du jeu de société solidement tenu par les cartes, les dominos, les damiers et autres échiquiers. Faire rouler les dés sur un morceau de carton illustré et y faire progresser de petits pions de bois, était encore le domaine réservé des enfants. Les bourgeois bridgeaient, les ouvriers tapaient la belotte à grands renforts de « petits jaunes ». Puis, soudain, arrivant d'Outre-Atlantique, avec l'insolence yankee, la drôle invention d'une victime du Jeudi Noir, déferla sur le vieux continent. Elle nous proposait, non sans humour, de nous divertir, en pleine dépression, à faire fortune en ruinant son voisin. Sans aucune reconnaissance apparente pour ses ancêtres, ce premier jeu de plateau moderne envahit, bientôt, nos loisirs restreints encore protégés de l'abrutissement télévisuel à venir. Le chômeur devint riche, lui pour de vrai, nous pour rire en entassant des piles de billets factices aux couleurs criardes. Ivresse d'être le maître de la ville, de border ses rues de maisons vertes et d'hôtels rouges. Jeu de plateau du siècle, le Monopoly, devenu distraction majeure d'un monde entre deux guerres, régna, sans partage, souvent copié, jamais égalé, ce, jusque bien après le grand kriegspiel de l'oncle Adolf.

Avec l'augmentation de nos loisirs, quelques petits malins comprirent que les cercles familiaux et amicaux formaient un milieu idéal pour rééditer le « bon coup » de Charles Darrow. Apparurent alors, entre autres, les jeux de lettres. Se divertir en se cultivant en était le slogan. Curieusement, le succès fut mitigé dans les campagnes, comme quoi la charrue et la culture ne font pas forcément bon ménage. Les rayons des magasins de jouets se remplirent de boîtes attrayantes promettant des abîmes de distraction. Phénomènes de mode, certaines eurent du succès, d'autres se couvrirent de poussière et disparurent. Les jeux de plateau faisaient, désormais, partie intégrante de notre univers. Simple passe-temps pour la majorité, passion dévorante de nuits entières pour quelques fanatiques irréductibles.

Pendant ce temps, un nouveau meuble s'était immiscé dans nos intérieurs douillets : des images et des sons en sortaient. D'abord discret, le monstre se fit omniprésent puis carrément dominateur.

De son univers bétifiant, naquit une nouvelle génération de jeux.

D'abord en images, ils furent, « monnaie oblige », rapidement « encartonnés » et étalèrent, sans complexe, leur bêtise sur nos tables de salle à manger, trop heureux de profiter de notre congénital appétit de facilité. A quelques exceptions près, ils méritent de figurer en bonne place parmi les symboles de notre décadence culturelle.

IL ÉTAIT UNE FOIS



Parallèlement, dans un coin inconnu des Etats-Unis, encore eux, se fondait Tactical Studies Rules. Initiatrice d'un nouveau virus ludique, créatrice d'une brise vivifiante, parfois dérangeante et incomprise des esprits obtus, la petite compagnie venait, sans le savoir, de révolutionner le petit monde du jeu. Mais là n'est pas notre propos, revenons donc à nos moutons, pardon, à nos plateaux.

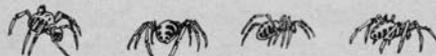
L'un des aspects les plus significatifs du jeu de plateau est la convivialité. A partir de ce constat, de nombreux éditeurs, à compter des années 1980, ont donné naissance à une génération de jeux totalement accés sur la distraction pure et simple. Il faut reconnaître que de nombreux produits, issus de cette volonté, sont très attrayants et permettent de se détendre agréablement. Il faut aussi s'inquiéter de la niaiserie et parfois du mauvais goût de bon nombre d'entre eux. De la pseudo-culture

générale aux fantasmes sexuels inavoués, tout est devenu prétexte à l'édition d'un jeu. Le résultat est éffarant, tendant à prouver qu'il n'est plus possible de s'amuser sans tomber dans la débilité, qu'elle vienne de la tête ou du fond de la culotte.

Dans un autre registre, les boutiques proposent également une importante gamme de produits dérivés, à la fois, de la stratégie ludique des échecs ou du go et de ces jeux, bien particuliers, appelés jeux de guerre (War Games, pour les initiés). Phénomène intéressant, ces jeux qui présentent des niveaux de complexité et de réalisme variables, proposent un assez passionnant cocktail de réflexion et d'amusement. Toutefois, il est rare qu'ils atteignent des sommets d'intelligence, après tout ce ne sont que des jeux.

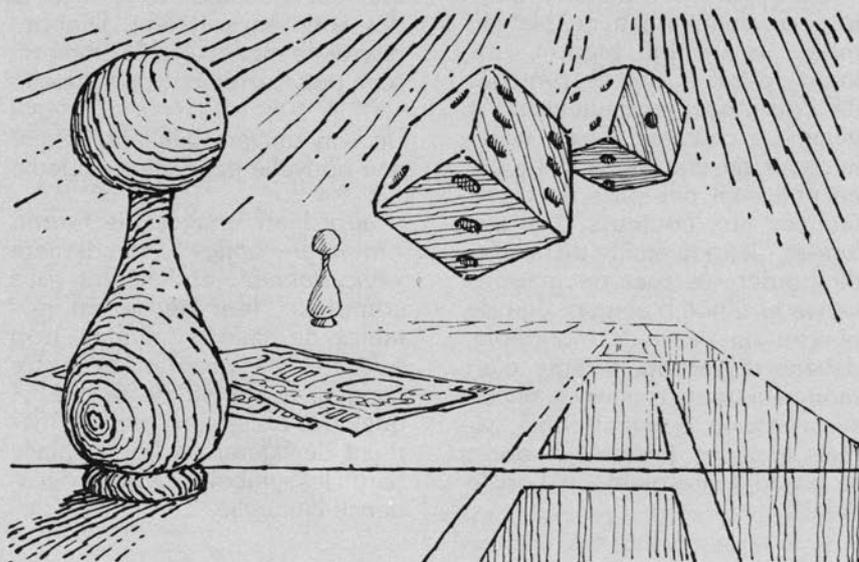
Enfin, et sans avoir la prétention de ne rien avoir oublié des multi-

EDD ALL OU LA CÉ



ples types de jeux de plateau, il y en a véritablement pour tous les goûts, citons encore les jeux issus du jeu de rôle. Là encore, l'opération est exclusivement commerciale. Restant marginal, le JDR est loin de représenter l'intérêt financier de ses confrères en plateau. Par contre, son parfum de mystère, d'inconnu, s'avère être une excellente carte de visite pour vendre des produits qui en sont plus ou moins dérivés. Ici aussi, il y a de tout. Du bon comme du mauvais. Ce qui est le lot de tous les jeux de plateau. D'ailleurs, quoi de moins surprenant? Lorsque l'on naît d'une véritable révolution rien n'est plus ardu que de rester au plus haut niveau qualitatif, surtout dans le cadre éminemment commercial de nos sociétés.

LAURENT DEPRUNEAUX



L'OIE, DARRROW ET LA SUITE



EDGAR ALLAN POE

LÉBRITÉ MAL CONNUE



Lorsque l'œil s'attarde sur le who's who de la littérature nord-américaine, lorsqu'il rejette le médiocre et s'attache au talent, bien peu d'élus demeurent. Parmi eux, brille une lumière tenace : celle d'un orphelin de Boston dont la courte vie s'éteindra sur le trottoir d'une rue de Baltimore.



Il semble inutile d'entrer ici dans le détail de la vie de l'écrivain. D'ailleurs, après Charles Baudelaire, qui serait assez présomptueux pour se croire son biographe? Tout au plus, apparaîtrait-il utile de rappeler au lecteur les grandes lignes de l'existence d'Edgar Allan Poe. Il naquit, le 19 janvier 1809 à Boston. Ses parents, tous deux comédiens meurent alors qu'il n'a que deux

ans et il est recueilli par un riche négociant de Richmond -John Allan- qui se refusera toujours à l'adopter officiellement. Ce « faux » père adoptif donnera au jeune garçon une éducation on ne peut plus classique tant aux Etats Unis qu'en Europe où séjourne la famille Allan.

Adolescent, Edgar Allan Poe est inscrit (1826) à l'Université de Virginie où, bien que son passage fut bref, il laissa le souvenir d'un élève très brillant, notamment en littérature. C'est l'année suivante, qu'une première dispute avec John Allan a pour résultat la fuite d'Edgar Poe à Boston. Dans sa ville natale, il parvient à publier son premier ouvrage « *Tamerlane and Other Poems* » qui n'aura aucun succès. Désorienté, Poe s'engage alors dans l'armée d'où, après réconciliation, Allan le tire pour le faire entrer à West Point. A cette époque, Poe vient de publier, à Baltimore, un second ouvrage intitulé : « *Al Aaraaf, Tamerlane and Minor Poems* » (1829). L'écrivain abandonnera, peu après, la carrière militaire et, dès lors, se consacrera totalement à l'écriture.

En 1833, Poe gagne le premier

prix du concours organisé par le Baltimore Saturday Visitor qui publie alors « *MS Found In A Bottle* ». Un an plus tard, John Allan meurt à Richmond, Edgar Poe n'est pas parmi les bénéficiaires de l'héritage. En 1835, il revient cependant à Richmond où il devient rédacteur adjoint du Southern Literary Messenger. Le journal lui doit une éclatante notoriété jusqu'en 1837, date à laquelle il quittera Richmond pour New York. Avant cela, Poe s'est marié (16 mai 1836) avec sa cousine Virginia Clemm, qui n'a que 13 ans à cette époque. En 1838, Poe publie « *The Narrative Of Arthur Gordon Pym* », et s'installe avec Virginia à Philadelphie. Il devient rédacteur au Burton's Gentleman's Magazine (1839). En 1840, il quitte le Burton's et publie « *Tales Of The Grotesque And Arabesque* ». Un an plus tard, il entre comme rédacteur en chef au Graham's Magazine dont il fait une revue littéraire remarquable de qualité. Dans le même temps, Poe parvient à faire publier plusieurs contes, soit sous forme de recueils soit dans les colonnes des meilleures revues de l'époque. En 1842, il quitte le Graham's. Il s'en suit une période de deux ans qu'il met à profit en collaborant de façon indépendante à de nombreuses publications. De retour à New York, il occupe un emploi subalterne à l'Evening Mirror mais, la parution de « *The Raven* » (le



CHRONIVISION

Corbeau), en janvier 1845, lui vaut une célébrité et une renommée immense. Il peut, alors, entrer au *Broadway Journal* dont il s'assure rapidement le contrôle. Période de gloire assez courte, puisque le journal fait faillite au début de 1846.

Poe s'installe alors dans un modeste cottage de Fordham où il mène une existence plutôt misérable. Il y écrit cependant l'une de ses œuvres maîtresses : « *The Cask Of Amontillado* ». Un an plus tard, Virginia Poe meurt (30 janvier 1847) et son mari, très malade, est sauvé de justesse. En 1848, Poe publie l'extraordinaire « *Eureka* ». Cette période de sa vie est marquée par une intense activité

sentimentale dont les circonvolutions semblent l'avoir affecté de façon profonde. A tel point que, la même année, il tente de mettre fin à ses jours en absorbant une très forte dose de laudanum. Dès lors, son existence devient fébrile, il voyage beaucoup, souvent sans but apparent, s'enivre de plus en plus fréquemment. En 1849, le 3 octobre, il est découvert sans connaissance dans une rue de Baltimore. Le 7 octobre, il meurt au Washington College Hospital sans que les causes exactes de son décès soient identifiées.

Edgar Allan Poe eut, l'on vient de le voir, une existence qu'il n'est pas outré de qualifier de mouvementée et, par certains aspects,

de marginale. Son œuvre, et il n'échappe pas en cela à une règle courante en matière artistique, est profondément marquée par l'empreinte de cette vie difficile où la souffrance domina le bonheur. De ce fait, bien souvent, l'accent sera mis sur le caractère sombre, parfois morbide de ses écrits, en simplifiant la complexité et le symbolisme.

Il est également significatif de constater à quel point l'œuvre et la vie de Poe susciterent commentaires et débats, notamment en France où, curieusement, l'écrivain jouit d'une renommée supérieure à celle qu'il connaît dans son pays. Les travaux de Charles Baudelaire, bien sûr, mais aussi ceux de Mallarmé ou de Paul Valéry ne sont pas étrangers à cette célébrité. Il est aussi frappant de relever, et par là même de regretter, que cette estime, portée par nos contemporains à l'auteur de « *La chute de la Maison Usher* » ne repose, bien souvent, que sur une connaissance très superficielle de son œuvre. Pour la majorité de ses lecteurs, Poe reste, actuellement, le créateur d'écrits fantastiquement horribles et très peu sont ceux qui ne limitent pas sa littérature à ses récits d'épouvante. Pourtant, le trait dominant de l'œuvre d'Edgar Allan Poe est, sans conteste, son éclectisme. L'écrivain s'est, en effet, brillamment illustré dans tous les genres littéraires : journaliste par nécessité, critique féroce, auteur de contes, de romans, d'essais philosophiques et, bien entendu, poète. Il nous laisse une production littéraire d'une extrême richesse mais, aussi, d'une certaine complexité. Cela expliquant, peut-être, le paradoxe de l'écrivain, génie célèbre dans le monde entier mais dont le détail de l'œuvre reste très mal connu.

Elle recèle, cependant, de véritables trésors et doit être découverte, dans son ensemble, par tous ceux qui croient la connaître. Ce voyage dans l'univers littéraire de Poe peut, par exemple, débiter avec les contes satiriques qui montrent une facette souvent ignorée de son talent. Dans des œuvres comme « *The Man That*



EDGAR ALLAN POE

Was Used Up » (l'Homme qui était défait) ou encore « *Peter Pendulum* » et « *Some Words with a Mummy* » (Petite Discussion avec une momie), les politiciens, les hommes d'affaires ou la démocratie américaine font les frais d'une littérature comique parfaitement dominée qui valut à son auteur de nombreux déboires et de nombreux ennemis. Leur lecture permet, en plus de leur intérêt historique et littéraire, une meilleure compréhension des difficultés que rencontra Poe pour exercer son talent journalistique et des nombreuses portes qui se fermèrent devant lui. Précisons que son caractère et son penchant pour la boisson ne lui facilitèrent pas non plus les choses.

Doivent aussi être évoqués les contes noirs. Bien qu'ils soient plus connus pour leur plongée frissonnante dans des mondes obscurs ou les héros ne peuvent rencontrer que l'horreur de leur destin incontournable, il est toujours intéressant de les relire en gardant cette fois présente à l'esprit, l'idée qu'ils ne constituent pas la part la plus importante ni la plus révélatrice de l'œuvre. Autre étape obligatoire, s'il en est, de la route qui conduit à une meilleure connaissance du talent de Poe, la poésie, sans doute, sa vocation la plus profonde. Le lecteur y découvrira, pour commencer, les poèmes d'adolescence. Obscurs et romantiques, certainement imprégnés et marqués de l'influence de Byron, ils sont éminemment révélateurs des jeunes années de l'écrivain, mortifié, écorché vif, et perpétuellement insatisfait. « *Tamerlan* » illustre bien cette période créative.

Plus tard, la plume de Poe se fait, avec la maturité, lyrique et délicate (« *To Helen* ») ou encore allégorique (« *Le Palais Hanté* »). Pour finir, l'intellectualisme et la maîtrise grandissante, la dextérité et la musicalité parfaites (« *The Bells* ») ouvriront la voie à l'extraordinaire génie du « *Corbeau* », pourtant si mal compris. Bien plus que la prose, toute l'œuvre poétique de Poe, magistrale, parfois oppressante, modèle de grandeur littéraire, est sans doute l'aspect

le plus révélateur de son génie et, le contraire aurait été surprenant, le moins connu. En continuant l'exploration, comment ne pas évoquer « *Eureka* », pièce époustouflante de rigueur et de beauté lyrique adroitement mêlées. Il faut l'avoir lu pour ne plus jamais confondre Poe, gloire littéraire du XIX^e siècle, avec les écrivains d'horreur et de fantastique à la petite semaine, avec lesquels il est trop souvent identifié, voire confondu.

Ce rapide tour d'horizon de l'œuvre d'Edgar Allan Poe est, l'on s'en doute, très incomplet et, le voile opaque qui la recouvre reste omniprésent. Nous n'avons, ici, ni la place ni le talent nécessaires à le lever. Pour ceux que ce coup d'œil laisserait sur leur faim, rien ne pourra être plus efficace que de lire les exceptionnelles études réalisées par Baudelaire et, ensuite, d'entrer, livre par livre, dans l'univers fascinant que nous n'avons fait que survoler. Indépendamment de sa vie et de son œuvre, il est difficile de parler d'Edgar Poe sans évoquer les études psychanalytiques qui lui ont été consacrées. Dans ce domaine, il n'échappe pas à la règle habituelle qui veut que la psychanalyse se penche sur les travaux et l'existence des grands artistes. Cela, en posant toujours les mêmes questions (et tentant d'y répondre) : où se situe la source de son talent ? Qui était-il en vérité ? Et, comme c'est la meilleure façon de transgresser le complexe créé par le génie, était-il fou ? Malgré, trois siècles de controverses, Poe reste, avant tout, un écrivain romantique, doué d'une très vive intelligence et d'un talent certain. Cependant, sa vie mouvementée et peu ordinaire (il est vrai qu'il est difficile de la situer dans les

normes habituelles), ont fait de lui un sujet idéal où la critique psychanalytique trouve matière à dissection.

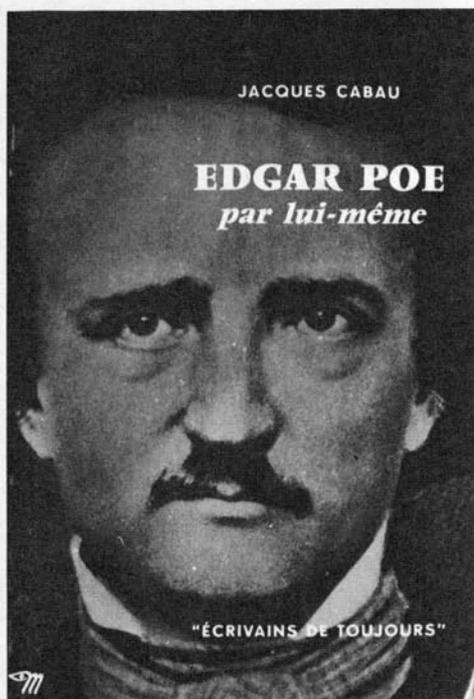
De nombreux psychologues se sont penchés, avec plaisir, sur l'œuvre et l'histoire de Poe. Certains avec intelligence, d'autres avec l'outrance imbécile qui caractérise, quelques fois, les descendants de Freud. Première étude importante, celle de Joseph W. Krutch (à vos souhaits) qui détecta des symptômes d'impuissance sexuelle dans la vie et l'œuvre de Poe. Il faut dire que la mode était, encore en 1926, à vouloir tout expliquer par le sexe. Sans vouloir faire de la peine au brave monsieur Krutch, et bien que son analyse soit, par certains côtés (si l'on peut dire) intéressante, elle reste un peu trop simpliste et entachée d'une volonté trop évidente de ramener l'inspiration de Poe à des difficultés de rapports avec les femmes. Autre figure de proue des psychiatres posthumes d'Allan Poe, Marie Bonaparte. En 1935, cette éminente scientifique, dont le nom me rappelle quelque un, nous apprend que Poe est « *un cas exemplaire de complexe d'Œdipe avec tendances sado-necrophiliques* ». Là aussi, nous sommes en présence d'une utilisation systématique et totale de la psychologie freudienne dont on sait, aujourd'hui, ce que valent les excès.

Dans le domaine de la critique, il faut attendre une période plus récente pour rencontrer des critiques dont la rigueur et le sérieux apportent une lumière positive sur Allan Poe et sur ses écrits. L'on y trouve, enfin, un retour au texte et à l'étude de son symbolisme subtil. Ainsi que la découverte du rôle que joue le narrateur et dont

Signalons en bibliographie restreinte certains ouvrages parus, il y a plus d'une quinzaine d'années :

- « *Edgar Poe par lui-même* » de Jacques Cabau dans la série « *Ecrivains de toujours* » aux Editions du Seuil, format poche (parution 1971)
- « *Histoires grotesques et sérieuses* » chez Garnier Flammarion, format poche (parution 1966)
- « *Histoires extraordinaires* » chez Garnier Flammarion, format poche (parution 1966)
- « *Nouvelles histoires extraordinaires* » chez Garnier Flammarion, format poche (parution 1966)

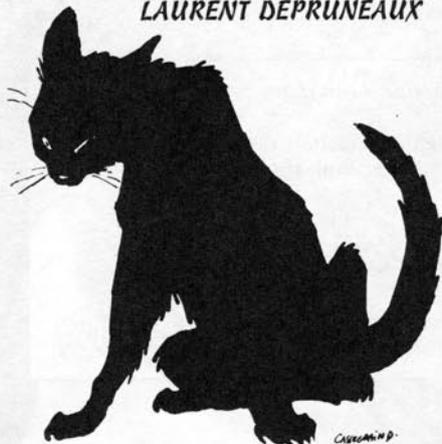
TYRANNOS



les implications restent encore partiellement inexplorées. Gageons que le dossier psychologique d'Edgar Allan Poe est encore loin de se refermer et que la personnalité de l'écrivain fera encore couler beaucoup d'encre et intriguera nombre de psychiatres.

Pour conclure, car le moment en est venu, il n'est pas de meilleur choix que de conseiller aux nouveaux lecteurs de ce maître es littérature que fut Allan Poe, de lire ses œuvres sans vouloir y comprendre autre chose que ce qu'il a voulu y mettre et de prendre, ainsi, pleinement plaisir à sa lecture. Pour les autres, ceux qui le connaissent déjà contentons-nous de rappeler que dans ses œuvres les moins connues règne la plus grande part du génie de ce poète merveilleux.

LAURENT DEPRUNEAUX



C'est seulement après plusieurs heures de recherche dans une pile de jeux que j'ai trouvé le sujet de la rubrique nécrologique de ce mois-ci : **TYRANNOSAURUS WRECK**, édité par Fantasy Game Unlimited. Il me fallait en effet dénicher une perle rare : un jeu de plateau valable d'abord, mais qui de plus puisse apporter quelque chose aux joueurs que vous êtes. Car le grand problème des jeux de plateau (de diplomacy à full metal planet) est en premier leur rigidité mais surtout le manque de continuité dans les parties : une fois que la partie est finie, les pions du vainqueur sont rangés à tout jamais, ils n'acquièrent en effet aucune expérience.

TYRANNOSAURUS WREK : A LA FRONTIÈRE DU JEU DE ROLE

Le sujet de cette rubrique, dénommé par les quelques joueurs français qui le connaissent : La Chasse aux Dinosaures, permet aux pions de tirer des leçons de leurs parties précédentes. Mais avant de continuer je vais vous présenter ce joyau : La Chasse aux Dinosaures est commercialisée sous la forme d'un livret tout à fait semblable aux modules d'AD&D. Le dessin de couverture laisse tout à fait présager du contenu : on y voit un Tyrannosaure se dresser devant un chasseur en combinaison spatiale. A l'intérieur, trois doubles-pages cartonnées : une carte représentant un paysage de forêt vierge au centre duquel trône un volcan ; une série de tables pour

régler les combats et les rencontres et une fiche de personnage ainsi que les pions à découper. Il faut savoir que tout est plongé dans une atmosphère à la Buck Rogers : le chasseur de la couverture porte une combinaison en plastique rouge avec trois rayures jaunes et tous les fusils laser se terminent par une spirale qui doit sans doute clignoter et faire des bruits d'ambulance quand ils sont utilisés.

Le sujet est simple : deux à quatre habitants d'une planète Terre ayant découvert le voyage dans le temps s'offrent une partie de chasse en pleine ère secondaire.

UN PLATEAU QUI SE TRANSFORME SANS CESSÉ

Le premier principe de La Chasse aux Dinosaures est que les joueurs se retrouvent toujours devant des situations nouvelles : les cases de départ de tous les pions ne sont jamais les mêmes et les déplacements des dinos sont aléatoires. Le plateau de jeu se transforme sans cesse : des coulées de lave surviennent ainsi que des glissements de terrains. Le problème est que vos personnages ont débarqué avec leurs machines à remonter le temps et qu'il faut pouvoir les retrouver afin de rentrer chez soi ! Mais nos amis chasseurs du futur ne se contentent pas d'aller faire une virée pour revenir les mains dans les poches, ils ont aussi l'intention de ramener des trophées. Ils disposent donc de ce que les scientifiques appellent Retrieval Devices. Il y en a de deux sortes : les HRD (Hand Retrieval Devices) que l'on place sur les dinos morts à la main et les RRD (Rifle Retrieval Device)

SAURUS WREK

que l'on peut envoyer sur un cadavre en les utilisant comme des munitions.

Pour tirer sur un autre chasseur :
 Range : 0 1 2 3 4 5
 Roll :
 Wound : 2-6 2-6 3-6 4-6 5-6 6
 Kill : 5-6 6 6 - - -

balles, des dispositifs anti RRD et autres (grenades par exemple!). Sans toutefois qu'ils vailent tous le même nombre de trophées.

LA OU ON REJOINT LE JEU DE ROLE

Rapporter des trophées n'a pas seulement un intérêt esthétique, cela permet d'accumuler des capitaux et ainsi de se procurer des accessoires pour la chasse suivante. Vous aurez ainsi à disposition : un anti-venin végétal, un anti-venin animal, une boussole pour éviter de se perdre, une bretelle pour votre fusil laser, un gilet de sauvetage et une trousse de secours. Mais rien ne vous empêche de rajouter des articles.

C'est ainsi que l'on se rapproche du jeu de rôle : le chasseur représente plus qu'un pion sur un plateau de Diplomacy, d'une partie à l'autre il engrange de l'expérience. On utilise déjà les termes Campagne et Scénario : un personnage garde son identité tout le long de la Campagne. Par exemple, la fin des règles propose une Campagne de 5 Scénarii ; dès le second, un personnage peut acheter de l'équipement mais il faut gérer correctement ses dépenses, car le vainqueur est celui qui a le plus de trophées. Cela ne sert donc à rien de tout dépenser en achetant du matériel si un de vos concurrents garde tous ses trophées et abat autant de dinos que vous.

Mais nos descendants sont restés fair-play, il n'y a pas de règles prévues pour tirer sur son voisin ou pour lui envoyer une RRD afin de le renvoyer à son époque. Voici donc quelques modifications à faire si vous voulez jouer plus « agressif ».

Mais pour gérer ce type de combat, il faut pouvoir déterminer l'initiative. Pour cela, il suffit de rajouter sur la fiche des chasseurs une case « rapidité » ou « souplesse » tirée sur 1D6. En début de tour, chaque joueur lance 1D6 et ajoute sa rapidité, celui qui fait le plus commence, puis le deuxième ensuite, etc... Pour cela, il faut se rappeler que les dinos bougent toujours en premier.

Pour envoyer une RRD sur un autre chasseur :
 Range : 0 1 2 3 4 5
 Roll : 3-6 3-6 4-6 5-6 6 -

Le jet est réussi, si la RRD se fixe sur l'autre chasseur, sinon elle est perdue. Une fois fixée, il faut encore qu'elle fonctionne. Voici un moyen de gérer ce fonctionnement :

- 1 : la RRD ne marche pas, le chasseur visé peut la récupérer.
- 2-3 : la RRD ne marche pas, elle est inutilisable.
- 4-5 : la RRD marche à moitié, le chasseur visé se trouve téléporté aléatoirement de 2 cases dans une direction aléatoire (à déterminer sur la table de déplacement des dinos).
- 6 : le chasseur est transporté dans son époque d'origine, il est retiré du jeu.

Cette technique permet de mettre en circulation des gilets pare-

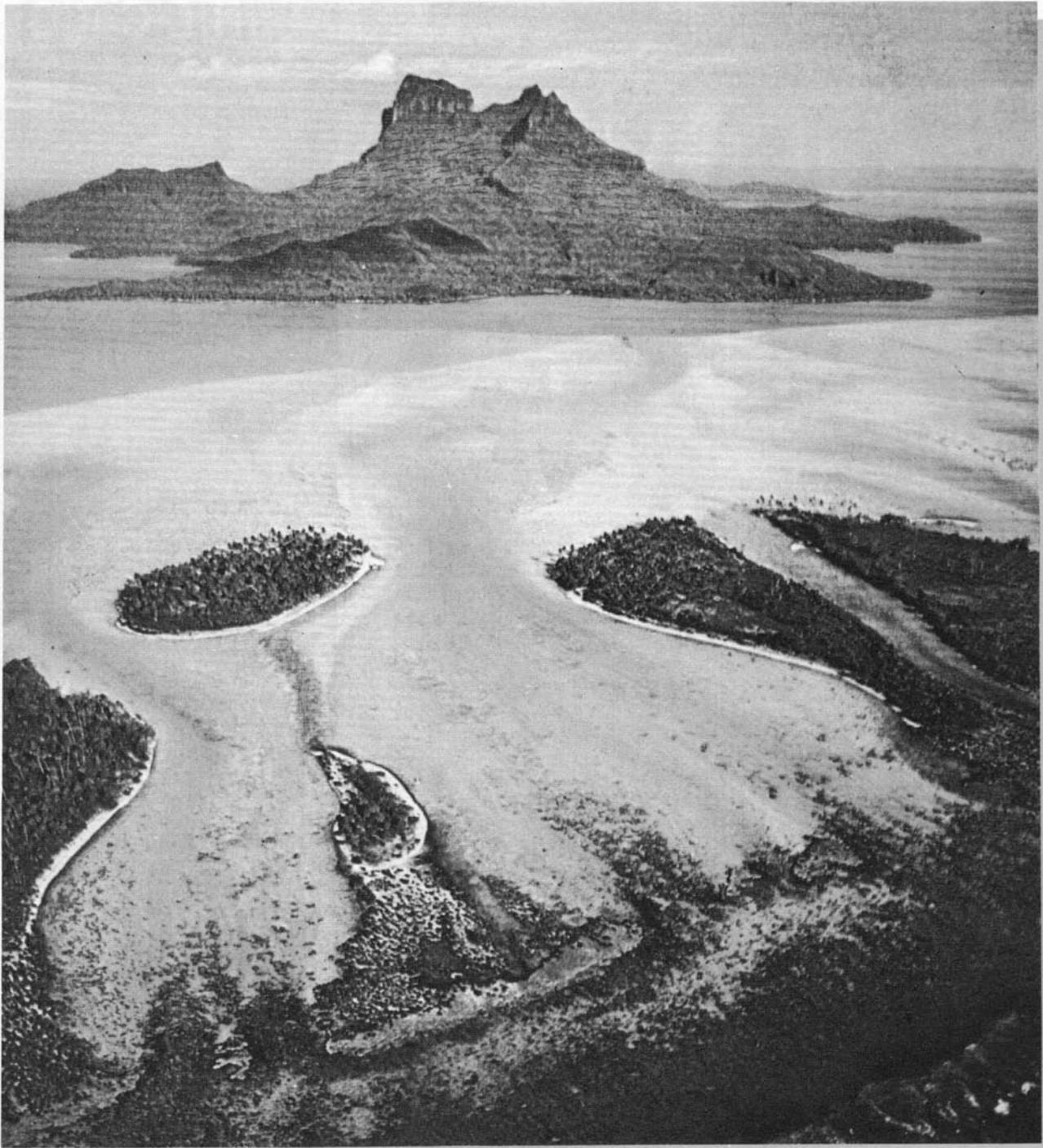
UN EXEMPLE A SUIVRE...

Après avoir joué à un tel jeu de plateau, tous les autres vont évidemment vous paraître fades! Alors, pourquoi ne pas envisager de généraliser ce système. Un exemple au hasard : Diplomacy (non, non, ce n'est pas parce que le championnat de France a eu lieu récemment -avec un système de décompte de points lamentable, soit dit en passant-). Il faudrait construire un univers : en s'inspirant du roman Les Seigneurs de la Guerre, on pourrait imaginer que les joueurs incarnent des humains d'un futur lointain qui ont créé un monde limité à l'Europe du début du XX^e siècle. Pour contrôler les événements qui s'y déroulent, ils ont imposé des règles simples aux habitants de ce monde : celles de Diplomacy. Lorsqu'une « partie » est terminée, ils repeuplent cet univers et recommencent. Pour engager un suivi entre les parties d'une même campagne, il faudrait introduire l'équivalent des points de commandement de Space Hulk (PdC). Il serait ainsi possible d'en racheter avec des arsenaux pris lors d'une partie précédente. Mais ceci est une autre histoire...

Je ne doute pas qu'après avoir lu cet article vous allez vous précipiter chez votre fournisseur favori afin de vous procurer TYRANNO-SAURUS WRECK et que vos habituels jeux de plateau sans goût vont s'agrémenter de règles plus ou moins hétéroclites.

CHARLES LEHALLE





L'ILE DU PA

RÈGLES

Nombre de joueurs :
de 2 à 4

But du jeu : rien de plus simple, il faut parvenir le premier au château où dort la belle princesse. Séduisante en diable et pleine aux as.

Départ du jeu : chaque joueur place un pion figurant son héros sur l'une des cases numérotées de 1 à 4. Chaque héros débute la partie avec un capital de 5 points de vie (pv), 2 points de force (pf) et 5 pièces d'or (po). Chaque joueur à son tour, avance d'une case et lance deux dés à 10 pour obtenir un chiffre de 1 à 100 et se reporte ensuite à la « liste blanche » pour connaître le résultat de ce tirage.

Progression : il est possible soit d'avancer, soit de reculer (par exemple pour aller chercher un objet indispensable : épée, clé etc.). On progresse d'une seule case à la fois sauf tirage contraire dans les paragraphes de progression.

Il est possible, pour aller plus vite, de louer un cheval. Cela peut se faire au maximum deux fois dans la partie. La location coûte 1 po par case de progression supplémentaire. Les chevaux trouvés ne peuvent être conservés plus de 5 cases.

NB : toute progression accélérée (cheval, magie...) empêche son utilisateur de récupérer les objets des cases, il ne tire donc pas de dés en y passant.

Croisements obligatoires (ronds noirs sur le plan) : ce sont les seuls points où les héros peuvent se rencontrer pour échanger des objets ou se combattre. Les joueurs peuvent choisir de s'y arrêter pour attendre un autre concurrent.

Combats : faire le total des pv + 1 point si l'on a une arme et un point par point de force. Lancer un dé 10 et ajouter au total le résultat obtenu. Si l'adversaire a un bouclier, retirer deux points à ce résultat pour obtenir « le total d'attaques ». Celui des deux combattants qui obtient le total le plus fort a l'initiative et lance un dé 10. Le résultat sera retranché du total d'attaques de son adversaire et ainsi de suite. Le premier héros tombé à 0 en total d'attaques a perdu le combat. Il revient à sa case départ

(avec son capital de base). Le vainqueur prend possession des gains du vaincu.

Les clés : pour pouvoir entrer au château et gagner le jeu, il faut obligatoirement posséder une clé.

Les objets : (clés, épée, bouclier...) l'on ne peut posséder qu'un seul de chacun de ces objets. L'on ignorera, alors, les paragraphes qui donnent un objet déjà possédé.

Liste noire : en plus des tirages obligatoires y conduisant, il est possible à chacun des joueurs de tirer 4 fois dans cette liste en lieu et place des tirages normaux de la liste blanche.

PARAGRAPHERS DE PROGRESSION

Liste « blanche »

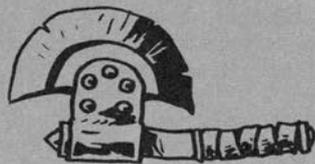
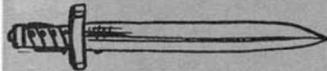
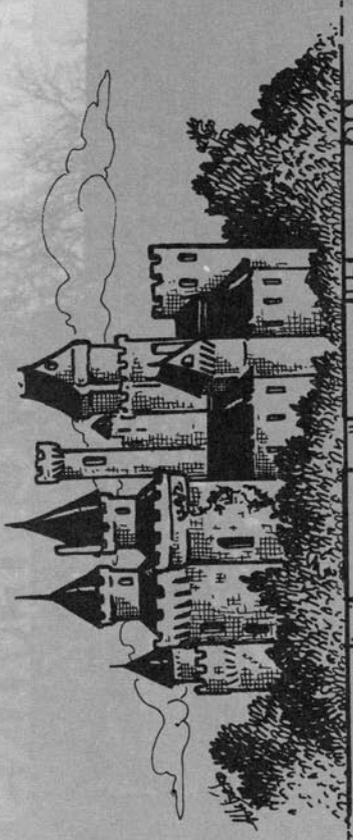
- 01 : relancez le dé et trouvez le résultat en liste noire.
- 02 : vous êtes piqué par un serpent, lancez 1 dé 10 si pair -1 pv, si impair RAS.
- 03 : attaque par des brigands, ils volent tout votre or.
- 04 : un arbre malade vous tombe dessus, lancez un dé. Pair vous l'évitez, impair = -2 pv.
- 05 : Vous aidez une vieille femme à porter son fagot, c'est une fée qui vous offre un vœu au choix : 5po ou 2pv ou un cheval ou encore une épée.
- 06 : vous tombez dans une mare d'eau croupie. Vous sentez mauvais et votre plan (si vous en avez un) est perdu.
- 07 : vous posez le pied gauche dans une crotte de licorne cela vous fait gagner deux tours.
- 08 : vous croisez un précédent joueur de ce jeu, écorché, il vous donne son épée.
- 09 : vous êtes enlevé par un aigle géant myope qui a cru voir un lapin. Votre odeur lui déplaçant, il vous repose : pair = 2 cases en avant ; impair = 2 cases en arrière.
- 10 : vous tombez dans une fosse et perdez un tour pour en sortir.
- 11 : vous trouvez un cadavre d'Orque. Vous récupérez son épée.
- 12 : un marchand ambulant vous vend au choix pour 3po : une épée, une potion (+1pv) ou un bouclier.

- 13 : vous passez près de la maison d'un ermite qui peut vous rendre un pv si vous restez là un tour.
- 14 : vous sauvez un riche marchand des bandits, il vous donne 3po.
- 15 : vous sauvez un pèlerin des loups, cela vous coûte un point de vie. Il vous remercie.
- 16 : vous rencontrez un chevalier égaré et lui indiquez son chemin si vous avez une carte. Si c'est le cas, il vous apprend une botte secrète. Utilisable au combat pour -1pv supplémentaire chez l'adversaire.
- 17 : vous trouvez une auberge où vous pouvez vous procurer un plan, il vous permettra d'éviter la maison de la sorcière.
- 18 : ici habite la sorcière vous devez travailler pour elle pendant trois tours.
- 19 : vous trouvez une pièce d'or.
- 20 : l'orage éclate, vous vous abritez pour un tour.
- 21 : un émule du « petit chaperon rouge » pleure au milieu du chemin, ne pouvant l'entraîner vers l'inconnu vous le ramenez à votre point de départ où son père, reconnaissant, vous offre un cheval et 5po.
- 22 : un vilain serpent baguenaude sur la route, si vous êtes à cheval celui-ci vous désarçonne et s'enfuit.
- 23 : encore un sale troll! Il vaut mieux vous cacher en passant un tour.
- 24 : bonne auberge, excellent vin! Ivre vous rebroussez chemin d'une case.
- 25 : quelle bonne fortune! C'est une clé qui gît dans la rosée.
- 26 : il était pourtant évident que cet elfe ne pouvait que vous rouler avec sa splendide carte, il vous faudra bien un tour pour vous y retrouver.
- 27 : les braves marchands! Grâce à leur carriole vous avancez de deux cases.
- 28 : dommage de ne pas avoir d'ancêtres kangourous, cela vous permettrait d'avancer pieds et poings liés comme vous l'êtes après avoir rencontré de vilains brigands.
Avancez d'une case tous les deux tours pour quatre tours.
- 29 : tout revers a sa médaille! Cette meute de loups à vos trousses vous fait gagner trois cases.
- 30 : a-t-on idée de faire la sieste en un tel endroit? Voilà deux tours que vous dormez.
- 31 : était-il réellement nécessaire de cueillir des fleurs pour la princesse et de perdre ainsi deux tours.

JEU
DE PLATEAU

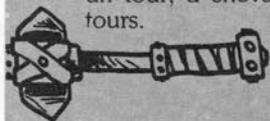
ALLONS-Y

PAR



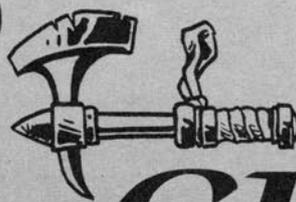
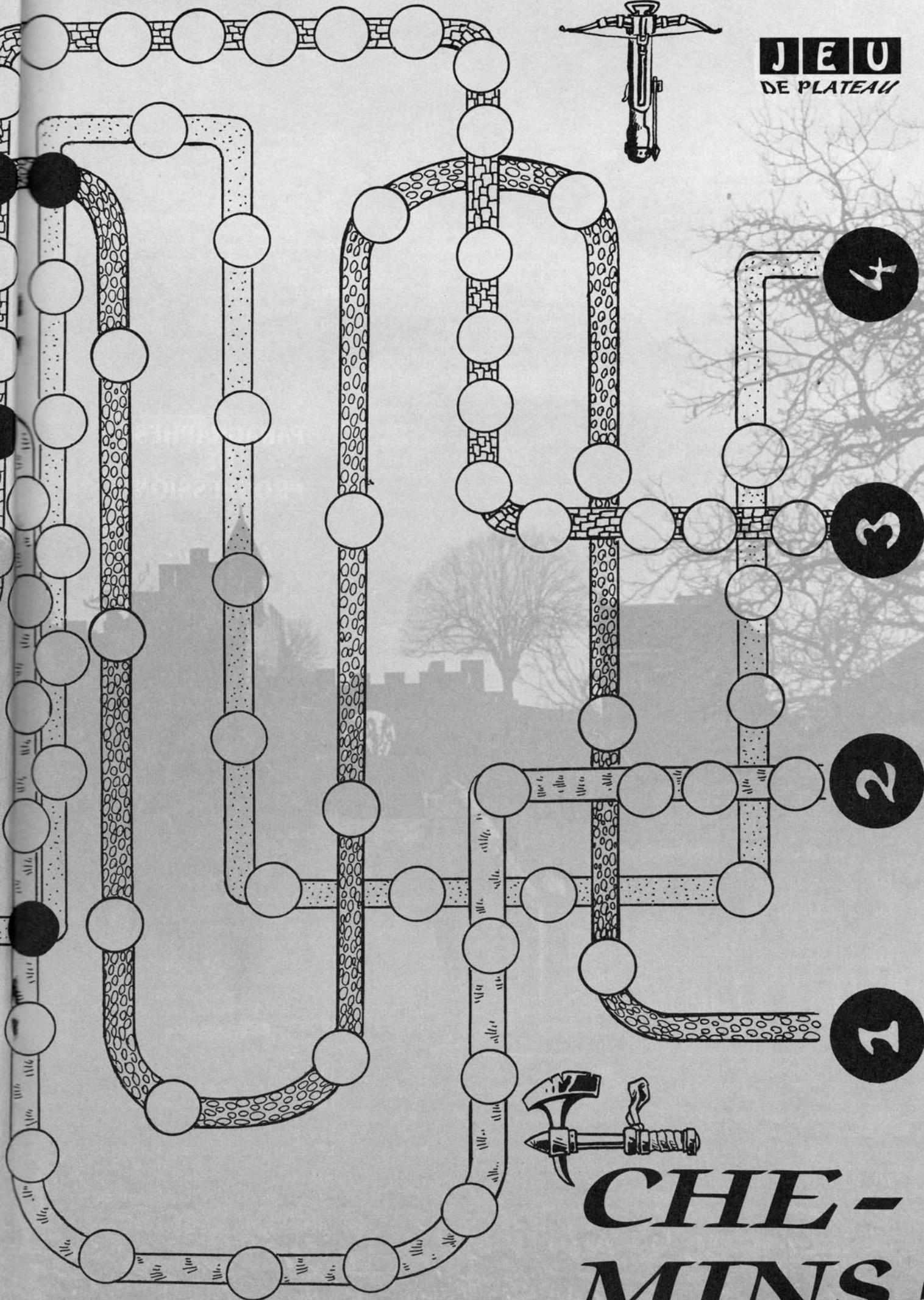
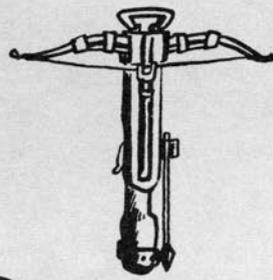
- 32 : sympa ce magicien avec sa téléportation, vous gagnez trois cases. Dommage que votre équipement n'ait pas suivi, quelle indécence!
- 33 : hé! C'est une princesse que vous cherchez pas une fille des bois, celle-ci vous fait perdre un tour.
- 34 : vous trouvez un cheval.
- 35 : vous trouvez une épée.
- 36 : à l'avenir, méfiez-vous des branches basses : à pied moins un tour, à cheval moins deux tours.

- 37 : le gnome avait raison, c'était bien une potion de rapidité, avancez de trois cases.
- 38 : la sorcière vous a menti, c'était du poison. Moins 2pv.
- 39 : vous trouvez une potion +1 point de force.
- 40 : quelle bonne idée d'avoir demandé des ailes à cette fée, avancez de trois cases, mais l'atterrissage est rude -1pv.
- 41 : il n'y a que vous pour piquer sur une fourmilière,



QUATRE

JEU
DE PLATEAU



CHE- MINS!

- 1pv.
- 42 : pour partager la pipe du vieux nain, il faut savoir fumer. Enfin, ici personne ne vous verra vomir (passez un tour).
- 43 : curieux du paysage, vous grimpez en haut d'un chêne, passez un tour.
- 44 : cette bagarre inutile à l'auberge vous fait passer deux tours.
- 45 : vous trouvez une vieille casserole.
- 46 : le temps se rafraîchit, couvrez-vous cela vous prend un tour.
- 47 : la traversée de la rivière vous fait perdre un tour.
- 48 : il fallait vous fier à la pancarte, c'était bien un passage gluant, vous perdez un tour.
- 49 : bel exploit d'avoir vaincu ce gobelin, vous gagnez son bouclier.
- 50 : quelle bonne cachette pour cette poudre d'escampette! Ouvrez la boîte à priser et gagnez une case en éteignant.
- 51 : le gentil moine s'enfuit en hurlant après vous avoir entendu en confession. Vous gagnez une case en voulant le rattraper.
- 52 : le dragon était très joueur, vous en êtes mort, retournez au départ.
- 53 : ces champignons vous ont rendu malade, vous êtes couvert de boutons mais ça aurait pu être pire.
- 54 : vous aviez tellement soif que vous perdez un tour en vous abreuvant.
- 55 : rejouez!
- 56 : payez une pièce d'or pour franchir le pont.
- 57 : encore un de ces mendiants collants à souhait, donnez-lui une po ou perdez deux tours pour vous en défaire.
- 58 : vous trouvez une bourse avec 3po.
- 59 : d'accord, l'elfe vous a battu à la course, le pari vous coûte 1 po mais vous rejouez.
- 60 : avez-vous déjà rencontré cet aigle géant et myope. Voir en 09.
- 61 : vous croisez un lapin blanc avec une montre et un gilet.
- 62 : vous trouvez un superbe étalon.
- 63 : vous trouvez un bouclier.
- 64 : vous trouvez un épluche patate usagé.
- 65 : vous rêvez de la belle princesse qui se pâme dans vos bras, l'excitation vous fait perdre un tour.
- 66 : vous rencontrez Louis Blériot qui bien que n'ayant rien à faire ici vous transporte deux cases plus loin.
- 67 : relancez le dé et trouvez le

- résultat en liste noire.
- 68 : vous rencontrez un sphinx qui vous pose un tas d'énigmes idiotes, vous perdez deux tours.
- 69 : pourquoi jouer, si cela ne vous plaît pas, laissez vos adversaires gagner et allez faire la vaisselle.
- 70 : vous trouvez un cheval.
- 71 : vous trouvez une carte.
- 72 : vous trouvez une clé.
- 73 : relancez le dé et trouvez le résultat en liste noire.
- 74 : quel dommage que ce chevalier soit mort, cela vous permet, quand même, de récupérer une épée.
- 75 : quelle malchance d'avoir marché sur le pied d'un troll assoupi, d'un coup bien placé, il vous enlève 1pv et vous fait bouger de deux cases. Pair, en avant, impair en arrière.
- 76 : un barde gaulois vous chante une mélodie celte. C'est joli et vous passez deux tours à l'écouter.
- 77 : relancez le dé et trouvez le résultat en liste noire.
- 78 : vous trouvez une clé.
- 79 : ce gnome mécanicien avait l'air sincère, n'empêche que voyager en catapulte c'est dangereux! -1pv mais trois cases en avant.
- 80 : vous trouvez une clé.
- 81 : sur la souche, quelqu'un a oublié 3po, c'est pour vous.
- 82 : la fille était jolie mais elle vous a rendu malade, deux tours perdus à vous soigner.
- 83 : vous trouvez un bel étui contenant une carte.
- 84 : l'orque joue si mal de la flûte que vous gagnez deux cases en le fuyant.
- 85 : c'est un marché, vous pouvez y acheter un bouclier 2po.
- 86 : relancez le dé et trouvez le résultat en liste noire.
- 87 : si vous chipez les bottes de l'ogre endormi, elles vous feront avancer de 4 cases.
- 88 : une taupe géante et myope vous marche dessus -1pv.
- 89 : est-ce de la chance? vous perdez trois tours à dormir au pied du chêne, mais sa magie vous rend toute votre force.
- 90 : encore vous, allez donc où vous voulez dans la limite de 4 cases.
- 91 : maison de la sœur de la sorcière du n°18, celle-ci n'est pas sur la carte que vous pourriez avoir. Effet idem 18.
- 92 : mais c'est un bouclier fixé à cette branche!
- 93 : cet infortuné cadavre porte une clé autour du cou.
- 94 : tirez en liste noire ou rejouez.

- 95 : fontaine enchantée buvez ou passez deux tours. Si vous buvez : pair = +1pv, impair = vous dormez pour 1 tour.
- 96 : et si elle était môme?
- 97 : il est un peu défraîchi mais c'est bien un plan.
- 98 : vous étiez assis trop près du feu, votre prompte réaction vous fait avancer de 1 case.
- 99 : une bonne partie de dé vous fait gagner 2po.
- 00 : de traitres ronces vous ont arraché votre bourse.

PARAGRAPHES DE PROGRESSION

« Liste noire »

(utilisez ici deux dés à 10 faces pour obtenir un résultat de 1 à 20 ou mieux, utilisez un dé à 20 faces.)

- 01 : une inversion temporelle vous renvoie 3 cases plus tôt.
- 02 : toutes les pièces d'or trouvées jusque là se transforment en bois.
- 03 : vous perdez 1 pv.
- 04 : votre cheval meurt d'épuisement.
- 05 : en ce lieu agit un sort de sommeil, vous perdez 2 tours.
- 06 : un spectre vous subjugué, vous perdez 1 tour et 1 pv.
- 07 : avancez de 2 cases sans tirer les dés.
- 08 : un vilain farfadet vole votre équipement et le cache, il vous faut 2 tours pour le retrouver.
- 09 : vous gagnez un point de vie.
- 10 : vous trouvez trois pièces d'or.
- 11 : votre feu de camp provoque un incendie, vous perdez 1pv.
- 12 : un épais brouillard tombe brusquement, vous perdez un tour.
- 13 : un irascible dragon vous souffle dessus, il ne vous reste plus, alors, qu'un point de vie.
- 14 : un très gentil dragon vous dépose 3 cases en avant.
- 15 : un voleur elfe vous dérobe tout votre or.
- 16 : jouez deux fois de suite.
- 17 : tous vos adversaires perdent 1 vie.
- 18 : rendez vous au départ.
- 19 : rendez vous au croisement obligatoire le plus proche.
- 20 : vous récupérez tous vos points de vie plus un.



l'issue d'une fructueuse campagne, les Aventuriers, pressés par la venue de la mauvaise saison, ont affrété un navire pour regagner leur pays. Hélas, durant la traversée, une violente tempête les surprend, démembrant le vaisseau, ne leur laissant que le temps de bâtir, à la hâte, un radeau de fortune. Perdus au milieu de l'océan, après de nombreux jours d'errance, les Aventuriers, épuisés, à court de nourriture et de boissons, aperçoivent enfin une terre. Regroupant leurs dernières forces, ils parviennent à échouer leur embarcation sur une immense plage de sable fin.

NOTE DM : de leur précédente aventure (cf plus haut), les personnages sont censés avoir rapporté quelques objets qui pourront les aider dans cette campagne. Parmi ceux cités ci-dessous, le DM choisira ceux qu'il désire leur accorder : *une épée longue + 1 ; une hache + 1 ; un fléau + 1 ; un bouclier + 2 ; bâton de soins mineurs 1-8/10 charges ; un anneau d'invisibilité 10 charges d'une 1/2 heure.* De plus, il est important de préciser que les Aventuriers arrivent, du fait du naufrage, sur l'île avec leur seul équipement de base, sans nourriture ni boisson et sans tout ce que le DM aura jugé bon de leur enlever en fonction de la logique des circonstances.

La présente campagne en extérieur s'adresse à une équipe d'Aventuriers de niveau 2/3. Nous conseillons au DM de limiter au niveau 2 les « Lanceurs de sorts » (clercs, magiciens...) et de n'accepter au niveau 3 que les personnages « combattants » (guerrier, voleur...). Race et alignement n'ont pas de véritable importance ; rappelons pourtant qu'une équipe cohérente est un gage de succès.



LA PLAGE

En prenant pied sur le sable (N 5), les Aventuriers découvrent, de la vaste étendue sablonneuse, assez loin à l'Ouest, une immense forme oblongue, noire, couchée sur le sable, non loin d'une construction de bois grossièrement fortifiée. Au Nord, la plage aboutit à la lisière d'une forêt tropicale aux arbres gigantesques. Enfin, au dessus de leur cîme, on distingue le sommet d'une haute montagne aux pentes boisées.

NOTE DM : en arrivant sur la plage, les Aventuriers peuvent choisir de progresser dans n'importe quelle direction. Nous conseillons cependant au DM de les amener à se diriger, en premier, vers l'Ouest dans le but de parvenir en M3.

N 5

En s'approchant de la forme sombre, les Aventuriers découvriront une grande pirogue creusée dans un tronc unique, d'une taille démesurée et d'un poids interdisant toute tentative de mise à l'eau. Sous l'un des bancs taillés dans la masse, les Aventuriers pourront découvrir un étui cylindrique dans lequel se trouve un parchemin roulé (voir en annexe : le message de Morog).



SSÉ

Depuis la pirogue les personnages peuvent apercevoir, avec un peu plus de précision, la construction : en fait une grande hutte sur pilotis, à demi effondrée, élevée au centre d'un enclos fait de gros troncs enfoncés dans le sable (hauteur de la palissade : environ 3 mètres). Une grande partie de la palissade a été déchiquetée.



Fragment gravé de la queue d'Anubis

RECONNAISSANCE

N 4

Les Aventuriers, en s'approchant, découvrent une grande hutte de construction rudimentaire, à demi effondrée, cernée d'une palissade massive en partie disloquée comme par une force gigantesque. Piège : à l'entrée de la palissade, une fosse est installée, masquée par un treillis de feuillage recouvert de sable. La chute dans

la fosse, au fond tapissé de pieux acérés, occasionne des dommages de 1 dé 8. La hutte ne présente qu'une seule pièce de 4m sur 5m environ. A l'intérieur, quelques paillasses de feuilles séchées. Sous l'une d'elles, les Aventuriers peuvent trouver une fiole de potion d'héroïsme (cf GM p 122). De sous une autre paillasse, peuvent jaillir (selon choix DM) de 1 à 6 mille pattes géants (cf MM p 76). Il semble qu'un combat

violent et sanglant se soit livré dans la hutte si l'on en croit les tâches brunâtres qui constellent le plancher.

M 3

En arrivant au centre d'une immense clairière, les Aventuriers aperçoivent un grand lac, alimenté par un cours d'eau. Au Nord, se trouve un cairn imposant surmonté d'un sym-





Plage de l'île

bole religieux (DM : symbole d'Anubis mythologie égyptienne). A l'Ouest, un arbre au feuillage bleuté se dresse bien au dessus de la cîme de ses pareils, pourtant, eux mêmes, gigantesques. Au bord du lac, il y a une palissade. Cette enceinte, qui ne possède aucune ouverture visible, mesure environ 4,50m de haut et est faite de troncs aux sommets pointus. En lisière de bois, il est possible de découvrir une échelle à demi dissimulée dans la végétation. La palissade présente une façade totalement lisse le long de laquelle il sera très difficile de grimper (-30% à l'escalade du voleur).

NOTE DM : du coté intérieur de l'enceinte, se trouve une échelle appuyée contre les troncs. Cette échelle est piégée : barreaux enduits de colle végétale dont on ne peut se



L'ILE DU PASSÉ

décoller qu'avec une force minimum de 18 ou en utilisant de l'eau chaude.

Si les Aventuriers parviennent à entrer dans l'enceinte, ils voient une hutte de bonnes dimensions, de construction solide et bien finie, en bon état, sur laquelle sont visibles des fenêtres obstruées par des volets et une porte de bois. Les Aventuriers ne rencontrent aucune difficulté pour entrer dans la hutte. Là, ils découvrent un intérieur relativement élaboré : 13 bas-flancs séparés par des cloisons de bois occupent le fond de la pièce unique au centre de laquelle une table, de bonne facture, est entourée de 13 tabourets. Dans un coin, un grand coffre de marin au dessus duquel, sont accrochées quatre clefs. Quelques étagères complètent cet aménagement sommaire.

NOTE DM : le coffre est fermé par un cadenas. Parmi les clefs, une en fer, une en cuivre, une en bronze et une en argent, toutes semblables ; une seule (fer) permet l'ouverture. Trois des clefs, cuivre, bronze et argent, sont magiques, leurs effets seront connus grâce à un sort d'identification (MJ p 66).

Cuivre : Choc électrique dom 1-10. 1/2 dom si jet de protection réussi.

Bronze : pétrification puis mort si JP raté.

Argent : paralysie 1-12 heures. Aucun effet si JP réussi. Seule la clef de fer permet l'ouverture du coffre à l'intérieur duquel, les Aventuriers ne distinguent que du vide. En fait, le contenu du coffre est protégé par un sort d'invisibilité. Si les Aventuriers résolvent ce problème, ils trouveront : une robe de soie grise ornée d'une tête de chacal brodée et de hiéroglyphes, ainsi qu'un chapeau pointu. La robe provoque, chez tout religieux de croyance autre qu'égyptienne, une très forte répulsion ; il en est de même pour le chapeau. Les magiciens n'y verront, eux, à l'évidence, qu'une simple robe de protection (AC+3) dont ils se-

ront, bien sur, tentés de faire usage. Quiconque revêt la robe et le chapeau, se verra investi, par Anubis, d'un devoir d'embaumement rituel. Pour satisfaire cette « mission » le personnage investi utilisera le chapeau pour lancer (qq soit sa classe) un sort de sommeil sur la victime de son choix. Ensuite, le pouvoir de la robe provoquera la momification (pas de JP) de la victime en deux heures. Passé ce délai, la mort sera totale et définitive. La robe et le chapeau peuvent être détruits par le feu. Mais dans ce cas, la fumée ainsi provoquée causera à tous ceux, ratant un JP, une folie à définir selon la table de la page 79 du GM.

Les étagères : dessus sont empilés de nombreux instruments de cuisine ainsi que de la nourriture encore comestible. Dans un cruchon, sont cachées vingt pièces d'or. Quant au cairn, c'est un monument imposant, surmonté d'un symbole représentant une tête de chacal. Si l'on creuse dans les pierres du cairn, l'on découvrira douze cadavres momifiés en mauvais état. Ces cadavres sont encore munis de leurs armes parmi lesquelles il sera possible de trouver : une masse d'argent, une hache de bataille et, enfin, une épée courte (elle est magique +1) encore dans son fourreau.

M 2

En bordure du lac, s'élève l'Arbre Bleu au pied duquel est enfoui un coffret fermé à clefs.

NOTE DM : si les Aventuriers n'ont pas trouvé en M 5 la « lettre de Morog », il est peu probable que l'idée leur vienne de creuser sous l'arbre. Dans le coffret, il y a un anneau en or blanc (il est magique : 2 charges de vol cf MJ p 75), un anneau de platine (1 charge de boule de feu dom 6 dés 8), deux fioles en verre paillé (dans chacune 2 doses soins mineurs), une fiole d'étain

(1 dose guérison des maladies), deux fioles d'argent (dans chacune 1 dose de guérison de la folie), une fine cotte de maille (magique CA+2) ainsi qu'un petit carnet (voir en annexe : le « carnet de Morog »).

L 6

Grande clairière en friche où se dresse une grande hutte en forme de pagode, à deux toits, un peu délabrée, sur pilotis. Une échelle permet d'accéder à une ouverture faisant office de porte. (DM : l'échelle est pourrie et il y a quatre chances sur 1 dé 6 de tomber). A l'intérieur, des peintures naïves montrent des yeux de flamme, des crocs démesurés et des pattes griffues. Plusieurs momies accroupies, coiffées de diadèmes rudimentaires et vêtues de loques sont installées sur le sol de planches. Si l'on s'en approche, des trappes s'ouvrent dans le plancher. La chute, qui aboutit sur des pieux acérés, cachés sous la hutte, occasionne des dommages de 1 dé 4. Les yeux des momies sont de superbes perles ayant, chacune, une valeur de 45 pièces d'or.

K 2

Le long de la côte, il y a un grand éboulis rocheux au-bas duquel on peut voir un cadavre en armure portant encore un gros sac de cuir. (DM : la descente sera périlleuse, pour arriver en bas sain et sauf, il faudra réussir trois jets sous dextérité. Une chute « haute » occasionnera 2-12 points de dommages, une « médiane » 2-8 points et une « basse » 1-6 points). Le cadavre est celui d'un humanoïde, sans doute un demi orc, dont l'armure est ornée d'une tête de bélier (DM : symbole d'Hades). Dans le sac, on peut trouver un miroir, une tête de bélier en argent (50 po), une fiole de métal (une dose de poison éventé dommages

1-4), de la nourriture en décomposition, deux fioles de verre paillé (deux doses d'eau maudite) et une bourse avec quelques pièces (20 or, 2 électrum, 15 argent et 16 cuivre). Au nord de l'éboulis, sur la falaise, se trouve une petite hutte de paille et de terre séchée. A l'intérieur, les murs sont ornés de peintures naïves (idem pagode en L 6). Sur le sol, il y a quelques offrandes repoussantes : bols de sang coagulé, ossements humains et humanoïdes.

L 5

Sur les premiers contreforts de la montagne, une autre hutte de paille (idem K 2 avec, en plus, un bébé tyrannosaure grossièrement naturalisé).

J 7

Au sommet de la montagne, se trouve un petit plateau au centre duquel, un enchevêtrement de branches fait penser à un énorme bûcher.

NOTE DM : en fait, c'est un nid de ptéranodon, il abrite trois petits, affamés, qui attaqueront tout ce qui entrera dans le nid. Si les Aventuriers s'attardent plus d'une heure à cet endroit, ils seront attaqués par la mère Ptéranodon. Du haut de la montagne, la perspective permet de confirmer l'exactitude de la carte (trouvable en M2).

H 6

Les Aventuriers découvrent une nouvelle hutte en parfait état dont l'intérieur abrite une tête humaine en décomposition pas trop avancée ; la tête porte encore une boucle d'oreille en métal noir (un nom est gravé à l'intérieur : Morog). Cet anneau est magique, un sort d'identification permettra de reconnaître un anneau de



Perception des alignements (cf MJ p45, trois charges). Sur une sorte de chandelier à dix branches sont fichés les doigts d'un humain aux ongles arrachés. Tout un monde de petits insectes grouille sur ces débris lugubres. L'impression est d'autant plus désagréable, que le crâne a ses canines plantées dans le front et dans les yeux.

F 5

Hutte avec, sur son plancher, un grand plateau de bois ayant sans aucun doute contenu il y a peu de temps, une grande quantité de chair fraîche. Le sol alentours est labouré de traces de griffes gigantesques.

E 2

Hutte dans laquelle est attaché, écartelé, un chien géant.





Son musée est fermé par un lien de cuir, son abdomen débridé laisse couler ses entrailles, couvertes de grosses mouches noires, sur un plateau de bois. L'animal qui agonise ne peut être sauvé. Les Aventuriers devineront, peut-être, qu'il s'agit de Djark.

D5/B3

Huttes en bon état, vides, à la décoration identique à celle de la hutte en L6.

D 8

Là est le village des Invisibles. Il est entouré d'un large fossé (3m), empli de puissants épieux. (DM : deux passerelles solides sont posées de chaque côté. En position, elles permettent d'accéder au village. Un total de 40 points de force sera nécessaire pour mettre en place l'une ou l'autre). Le village pourrait abriter 150 âmes, mais la moitié des maisons est en piteux état, à l'évidence inhabitées depuis plusieurs mois. Au centre des huttes de bois et de paille se dresse une construction étroite en forme de tour de guet (10m environ). Le village est habité par 25 femmes, 18 enfants et une

quarantaine d'hommes. Chaque jour de six heures à onze heures et de dix-huit heures à vingt deux heures environ, le village n'est plus défendu que par cinq guerriers, chargés de la protection des femmes et des enfants, les autres étant en mer, occupés à pêcher. Reste en plus, en permanence, dans le village, le sorcier. Si les Aventuriers parviennent à investir le village, en se débarrassant des guerriers présents, ils pourront trouver, répartis dans les diverses huttes, sept coffres, manifestement rescapés de naufrages.

— **Coffre 1** : serrure piégée (explosion, dom 1 dé 12) ; à l'intérieur : une armure plate (magique CA +1).

— **Coffre 2** : au fond, sur un capiton, un bâtonnet de métal précieux incrusté de jade (c'est un bâtonnet de détection de la magie, cf GM p 131, 20 utilisations).

— **Coffre 3** : serrure piégée (projection d'un dard empoisonné, mort si JP raté. Si JP réussi dom 1 dé 4) ; à l'intérieur, de nombreuses tenues d'apparat.

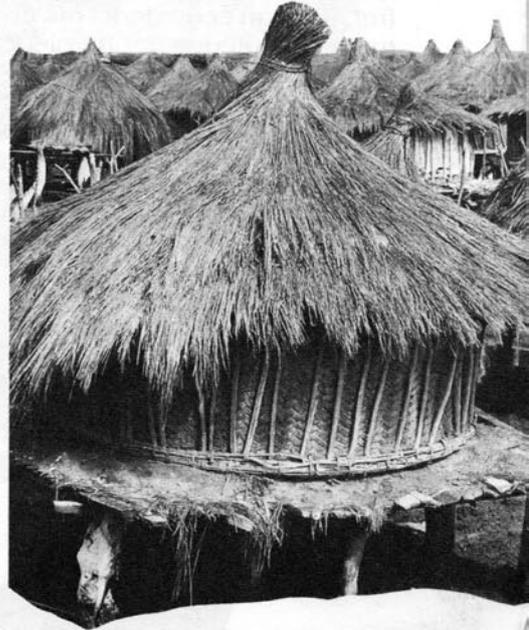
— **Coffre 4** : à l'intérieur protégée par un piège (une lame acérée va et vient dans la largeur du coffre coupant net la main de l'imprudent), il y a une petite bonbonne de verre bouchée dans laquelle est enfermée une fumée jaune. C'est un

génie faiblard, qui ne pourra exaucer que trois vœux minables (par exemple, apparition d'une pièce de cuivre pour un vœu demandant la fortune).

— **Coffre 5** : fermé par deux cadenas très complexes (moins 5 % au crochetage du voleur). Le coffre est totalement vide.

— **Coffre 6** : de ce coffre, imposant et non verrouillé, émane une aura de bonté. L'intérieur est capitonné comme un cercueil de roi (le coffre mesure env. 2m de long). Ce coffre magique, qui ne peut fonctionner qu'une fois seulement, est utilisable comme suit : un personnage d'alignement bon qui s'y couche, en fermant le couvercle, reçoit un message télépathique, lui offrant de choisir entre cinq vœux : régénération, téléportation contrôlable et illimitée, soin (récupération maxi 30 PV), guérison (maladie, poison, folie), gain d'un point dans une habilité (tirage aléatoire sur 1 dé 6). Par contre, si un Aventurier d'alignement mauvais, s'enferme dans le coffre, cette tentative lui sera néfaste. (Tirer un %) 01 - 49 : absorption d'énergie (perte d'un niveau d'expérience), 50 - 00 : transformation de l'alignement qui devient bon au bout de 1-12 jours.

— **Coffre 7** : ce coffre est protégé par un Glyphe de garde (idem sort clérique MJ p 46). Ce Glyphe provoque une pétrification si JP raté. De plus, la serrure est piégée mécaniquement (aiguille empoisonnée, dom 1 dé 12. Demi dom



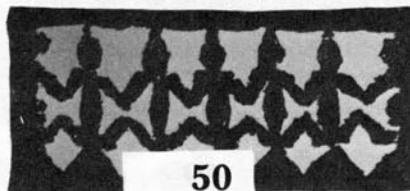


si JP réussit). A l'intérieur du coffre, une boîte en ivoire, également piégée (piège magique, si JP raté, le malchanceux change de sexe). Dans le coffret, il y a un écrin dont l'ouverture est protégée par un piège mécanique (aiguille empoisonnée provoquant, si JP raté, une paralysie partielle de la main entraînant, ainsi, la perte définitive d'un point de dextérité. Dans l'écrin, il y a un outil magique donnant un bonus de

20 % à l'habilité de crochetage du voleur (15 utilisations).

C 6

Au pied de la Montagne Sacrée, les Aventuriers découvrent une petite clairière entourant l'ouverture béante d'une immense caverne (haut 30m, large 50m). La caverne s'enfonce en s'amenuisant sous la montagne devenant, peu à peu, un tunnel fortement pentu qui débouche, 9 km plus loin, sur la plage (en E3/E4).



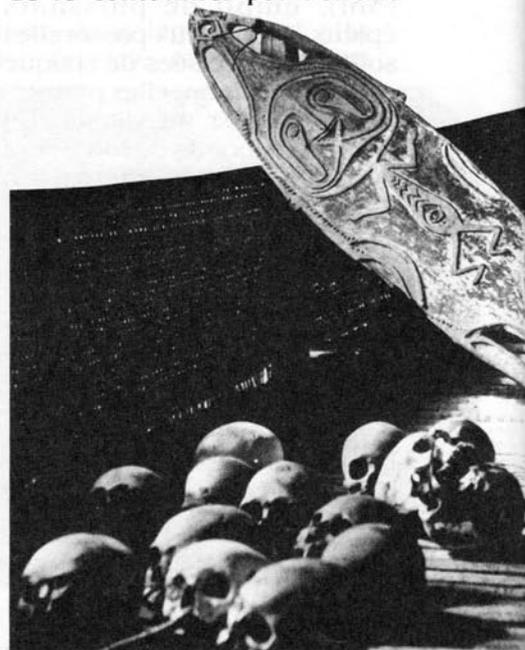
50

A 10

A environ 1,5 km du rivage, les Aventuriers peuvent apercevoir un petit îlot, l'Îlot Vert, totalement couvert d'une végétation inextricable. Dans une anse au nord, mouille un grand vaisseau. Si les Aventuriers parviennent à atteindre ce bateau, ils le trouveront en assez bon état et parfaitement apte à les ramener chez eux. Si, bien sûr, ils ont la chance de connaître les secrets de la navigation ou celle, de trouver le coffret de navigation magique caché dans la timonerie (seules des recherches poussées permettront de le découvrir). Ce coffret permet, à un Aventurier possédant une intelligence minimum de 14, de faire se diriger, tout seul, le vaisseau et de l'amener, grâce aux cartes de la cabine du Capitaine, à l'endroit de son choix.

Marais sud

Infesté de moustiques, le sol spongieux laisse échapper des gaz sulfureux en grosses bulles fumeuses et verdâtres. Apparemment, les dinosaures ne s'y aventurent pas mais il est possible d'apercevoir, par instants, un long cou émerger à l'extrême bordure ouest. Le marais est intraversable, les Aventuriers qui tenteraient de le faire, s'enliseraient et y trouveraient rapidement une mort horrible. La seule solution est de le contourner par l'étroite



L'ILE DU PASSÉ



bande de terre ferme qui longe la côte est.

Petit marais

Idem ci-dessus, mais traversable pour peu que l'on ne craigne pas de progresser en s'enfonçant, jusqu'aux genoux, dans la fange putride et nauséabonde. (DM : attention aux personnages trop lourdement chargés).

Plages

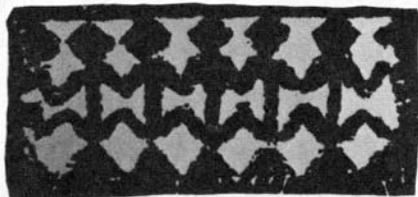
Vastes étendues de sable noir (volcanique) et très fin. La progression, sur cette surface, sera ralentie pour les personnages lourdement équipés.

Forêts

Très denses forêts tropicales. La progression ne peut s'y faire qu'en défrichant pied à pied. De par la luxuriance de la végétation, un sentier tracé de main d'homme disparaîtra en moins d'une semaine.

Lac M2/M3

Très profond, eau fraîche poissonneuse, il est traversé par un assez fort courant.



Rivières

Larges de 10 m environ (sauf proximité des sources), les rivières sont animées d'un fort courant, leur eau est potable et fraîche.

Savane (plaines)

Vastes étendues de hautes herbes (3m env) c'est le terrain de chasse privilégié des Podoke-saurus (sauf nuit).

Montagne sud

C'est un volcan éteint, aux pentes assez escarpées, qui culmine à 2 600 m environ. L'on y rencontrera, entre autre, la source en cascade d'une rivière. A mi-hauteur, l'on dominera suffisamment l'île pour avoir une vision limitée, bien sur, à l'un des quatre points cardinaux. Une vue d'ensemble de l'île n'est possible que du sommet.

L'îlot rocheux

A l'est de l'île, c'est une petite terre caillouteuse sans aucune végétation.



Lac salé

Il est constamment couvert d'une légère brume et est le refuge d'un gigantesque Plésiosaure débonnaire. Eau salée.

Montagne sacrée

Un peu moins élevée mais plus escarpée que la montagne sud, son ascension sera, de ce fait, très délicate, voir impossible.



ble pour tout personnage non expérimenté et lourdement équipé. Du sommet, si l'on y arrive, vue d'ensemble de l'île.

L'océan

Il s'étend, à perte de vue, autour de l'île. Il est le théâtre de courtes et violentes tempêtes et est traversé de nombreux courants.

Lac du village

Grande étendue d'eau calme. RAS.

ANNEXES

Monstres fixes

N 5 : à mi-chemin entre la pirogue et la hutte, il y a 30 % de chances que les Aventuriers

soient attaqués par un *Ant Lion*.

N 4 : de nuit, il y a 90 % de chances que les Aventuriers soient attaqués par 2-20 *Compsognathus*.

J 7 : attaques possibles par les *Ptéranodons* (cf texte).

F 5 : de jour, il y a 50 % de chances qu'apparaissent deux *Invisibles*.

D 8 : village des *Invisibles*, voir texte.

C 6 : c'est la grotte de *Rapax Carnas*. Il y a 40 % de chances que le « Dieu » se trouve au gîte. C'est un gigantesque *tyrannosaurus Rex*.

A 10 : sur le bateau, se sont installées huit *Algues Etranglaises*.

F 6 : en bordure du marais, il y a 25 % de chances que les Aventuriers soient piégés par l'un des cinq *Mantrap* qui vivent là.



par : 01 - 50 : *Dragonfly Giant* (1) ; 51 - 00 : *Ptéranodons* (2). Il y a 90 % de chances que ces attaques aient lieu.

Monstres aléatoires

NOTE : à l'exception des *compsognathus* et du gorille, tous les monstres n'apparaissent que de jour.

Lac salé

C'est le domaine d'un vieux *Plésiosaure* qui n'attaquera que si on le provoque.

Océan

Là, chassent les *Dinichtys* ; il y a 60 % de chances que les Aventuriers les rencontrent par groupes de deux à trois. Sinon, l'absence de ces terribles prédateurs marins laisse les eaux libres pour les requins (dans ce cas, 60 % d'apparition de 3 - 12 requins).

Forêt

Dans chaque carré, il y a 40 % de chances que les Aventuriers soient confrontés à : 01 - 25 : *gorille carnivore* (1) ; 26 - 50 : *Compsognathus* (1 - 10) ; 51 - 75 : *Velus* (1 - 4) ; 76 - 00 : *Invisibles* (1 - 4).

Savanes

Dans chaque carré, il y a 50 % de chances que les Aventuriers soient attaqués par : 01 - 60 : *Podokésaurus* (3 - 12) ; 61 - 69 : *Allosaurus* (1) ; 70 - 80 : *Iguanodons* (3 - 18) ; 81 - 00 : *Platéosaurus* (5 - 20).

Marais

Dans les marais, les Aventuriers peuvent être attaqués

CARACTÉRISTIQUES DES MONSTRES

— *Ant Lion* (MM II p 10) : PV = 27, XP = 380, trésor = 1, bouclier magique +1, 1 daque.

— *Compsognathus* (MM II p 51) : PV = 5, XP = 10, trésor = non.

— *Ptéranodon* (adulte) (MM p 32) : PV = 17, XP = 153, trésor



L'ILE DU PASSÉ

= non.

— **Ptéranodon** (jeune) (MM p 32) : CA = 9, PV = 6, XP = 40, trésor = non.

— **Rapax Carnas** (T. REX MM p 33) : PV = 82, XP = 8600, trésor = non.

— **Algues étrangleuses** (MM p 5) : PV = 10, XP = 65, trésor = non.

— **Mantrap** (MM II p 83) : PV = 15, XP = 365, trésor = Plante 1 : 1 diamant noir (20 PO). plante 2 : 360 PO. plante 3 : 70 PO. plante 4 : 12 PP. plante 5 : non.

— **Gorille carnivore** (MM p 55) : PV = 39, XP = 365, trésor = non.

— **Les Velus** : ce sont de petits êtres d'aspect sympathique, à mi-chemin entre un ours en peluche et un singe. Ils sont extrêmement craintifs, ce qui compromet, quelque peu, leur curiosité naturelle très élevée. Ennemis jurés des grands sauriens, ils en ont sérieusement réduit le nombre en détruisant

leurs œufs. Ils n'apprécient pas que l'on détruise la forêt ; cela et uniquement cela (à moins d'une attaque directe), les rendra agressifs. Les velus parlent leur propre langue mais sont capables d'en apprendre, très rapidement, une nouvelle.

Fréquence : rare

Nb rencontrés : 1 - 4

CA : 4

Déplacement : 20m

% au gîte : aucun

Type trésor : Q

Nb attaques : 2

Att spéciale : fronde

Dégats Att : 1 - 4 / 1 - 4

Déf spéciales : camouflage

Résistance Mag : standard

Intel : moyenne

Algn : neutre

Taille : P

Psy : sans

XP : 60

— **Les Invisibles** : prendre, en les simplifiant, les caractéristiques « Hommes des Caver-

nes Tribus » dans le manuel des monstres p 62. Les Invisibles possèdent un art du camouflage extrêmement développé et une habilité de déplacement silencieux hors du commun. De ce fait, il y a 99 % de chances qu'ils passent inaperçus. Leur crainte du « Dieu » reptile Rapax Carnas, leur a fait instaurer une religion primitive basée sur le sacrifice humain.

— **Le Sorcier** : à gérer comme un Clerc niveau 3

CA = 7

PV = 20

Dégats = refuse tout combat direct

Att Sp = sorts : injonction

soins mineurs

sanctuaire

bâton de paralysie (5 charges)

serre tête (langage des animaux)

XP = 127

— **Le Chef du village** : à gérer comme un guerrier niveau 4.

CA = 6

PV = 31

Dégats = hache magique + 2

XP = 245

NOTE DM : si le sorcier est tué, et qu'un Aventurier manifeste un sens théâtral correct, les Invisibles se débanderont pour au moins une heure. Si c'est le chef qui est tué, ils feront allégeance au vainqueur en dépit du sorcier. Si les choses tournent mal, pour eux, les Invisibles préféreront appeler Rapax Carnas plutôt que de mourir en héros.

— **Podokesaurus** (MM II p 54) : PV = 15, XP = 80, trésor = non.

— **Allosaurus** (MM p 27) : PV = 95, XP = 4300, trésor = non.

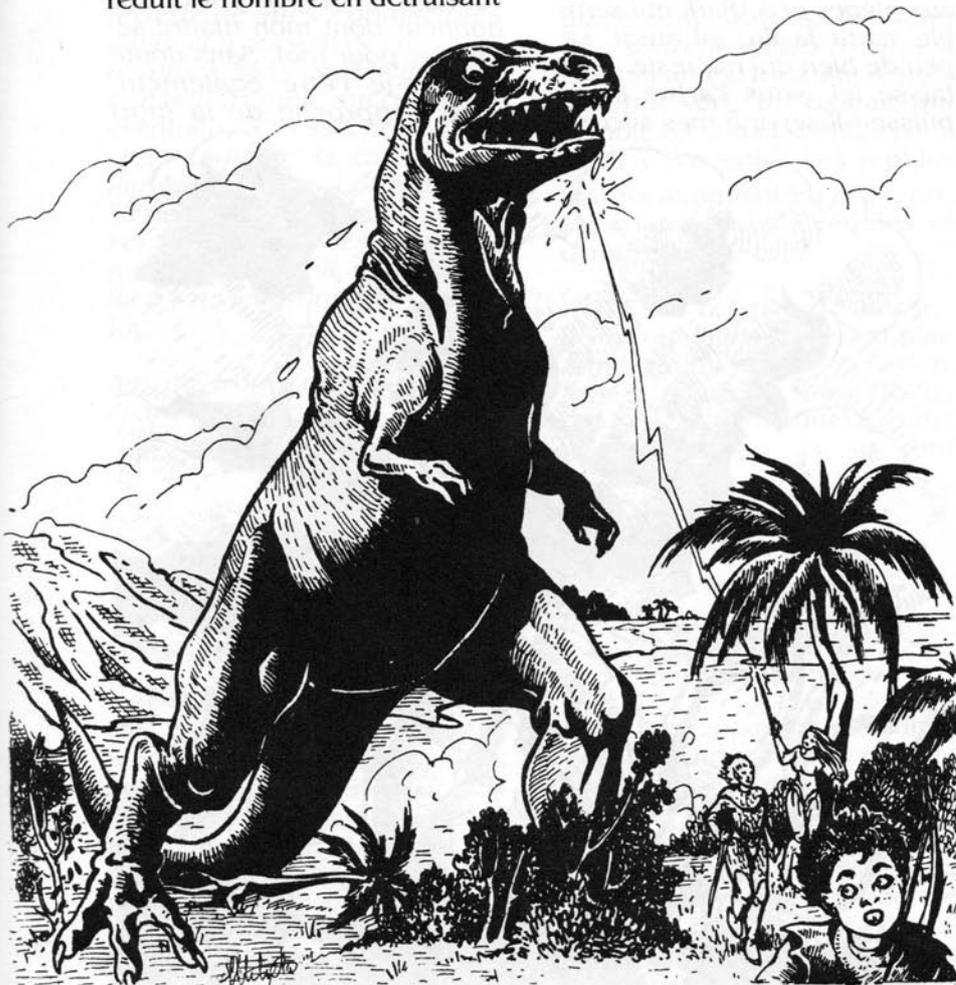
— **Iquadonon** (MM p 29) : PV = 36, XP = 366, trésor = non.

— **Platéosaurus** (MM p 31) : PV = 60, XP = 975, trésor = non.

— **Dragonfly Giant** (MM II p 59) : PV = 40, XP = 845, trésor = non

— **Dinichtys** (MM p 29) : PV = 78, XP = 2592, trésor = non.

— **Requins** (MM p 92) : PV =



40 XP, = 245 trésor = non.
 — *Plésiosaure* (MM p 31) : PV = 150, XP = 8500, trésor = non.

NOTE CLIMATIQUE AMBIANCE GÉNÉRALE

L'île du Passé surprendra, tout d'abord, les Aventuriers par l'exceptionnelle luxuriance et le gigantisme de sa végétation. L'on est ici, à n'en pas douter, non seulement dans une ambiance tropicale mais aussi, projeté dans le passé en pleine ère secondaire. Le climat est donc chaud et humide. De fréquents orages diluviens, arrosent l'île, créant un effet de serre dont les conséquences physiologiques seront difficiles à supporter (surtout lorsque l'on porte une armure). Les pluies ont surtout lieu chaque soir, à la tombée de la nuit et durent approximativement une demi-heure. Durant ces orages et du fait de leur violence, toute action s'avère impossible. Ce climat a également l'inconvénient d'offrir une forte probabilité de contracter une maladie ou une infection parasitaire (DM : voir guide du maître p 9).

Progression

Les vitesses de progression seront calculées à l'aide du guide du maître p 54.

LA LETTRE DE MOROG (trouvable en N 5)

« Deux cent trente huitième jour sur cette île infernale et toujours rien en vue. Je suis seul à présent, Johann vient de mourir de ses blessures et il a rejoint les autres sous le cairn. Douze cadavres pour cet endroit qui avait paru un refuge



et qui fût leur tombeau. J'entends les battements, tout proches à présent. Ils nous ont trouvé en fin de compte, c'est sans doute mieux ainsi. Je me défendrai, bien sur, et j'espère en tuer un grand nombre grâce aux pièges et à Djark qui semble sentir la fin, lui aussi. Le peu de bien qui me reste, je le laisse ici, sous l'arbre bleu, puisse-t-il servir à mes succes-

seurs éventuels... Je pense à mon maître, et me souviens ses paroles lors de ma réussite aux épreuves : « toi, Morog, sera un chef, même si tu ne le veux pas. » Il n'avait pas tort et je me sens un peu responsable de la mort de mes compagnons, car en dépit des mésententes fréquentes au sein du groupe, je sentais le poids de ma position sur leurs actes. J'ai fait de mon mieux, et les autres en ont subi les conséquences lourdement, perdant plus de quinze fois notre nombre. Hélas, ils peuvent jubiler à présent, car c'est la fin..., au moins ne nous auront-ils pas sacrifié à leur hideux simulacre de Dieu, Rapax Carnas. Ils arrivent, Djark les sent et se prépare, le brave compagnon des pires combats. Il périra, lui aussi, car Rapax Carnas est avec eux, aujourd'hui pour la première fois. Je leur fais peur à ces sauvages primitifs et il leur faut leur idole pour me vaincre. Peut-être est-ce un honneur dont mon maître serait fier pour moi. Sans doute devrais-je l'être également, mais l'approche de la mort



L'ILE DU PASSÉ



m'effraie, moi Morog le rebelle, terreur de mes condisciples d'hier et à présent de ces sous-hommes sans conscience. Un conseil à mes successeurs éventuels, s'ils savent être discrets et éviter la caverne de Rapax Carnas peut-être auront-ils quelque répit pour s'organiser. Les indigènes viennent peu en cet endroit, et moi mort ils n'y reviendront guère de si-tôt.

Ami qui trouve cet écrit, bonne chance et adieu. »

MOROG LE CARNET DE MOROG (trouvable en M 2)

L'île n'a pas évolué comme le reste du monde connu et les êtres y habitant semblent surgir des premiers âges de la terre. Primitifs, ils adorent un dieu animal tout puissant qui ne craint aucun des monstres reptiliens vivant ici, pourtant bêtes redoutables s'il en fut. Malgré la toute puissance des

sauriens, il semble qu'un affaiblissement lent mais sensible de leur espèce se soit manifesté depuis l'arrivée sur l'île de petits êtres venus d'ailleurs qui s'attaquent aux œufs des grands lézards, diminuant leur nombre, les faisant ainsi vieillir plus que de raison. La tribu occupant l'île, très dangereuse et primitive, naquit sans doute des survivants indigènes d'un archipel volcanique proche, à présent disparu à la suite d'une gigantesque éruption. Les rapax portés par les courants, parvinrent à l'île et y survécurent s'attirant les bonnes grâces de Rapax Carnas, devenu leur dieu, par des sacrifices humains fréquents. De Rapax Carnas, l'on ne sait rien, car ceux qui le virent, n'y survécurent pas pour en parler. Parsemant l'île, des petites chapelles dédiées à Rapax Carnas, furent édifiées par les Invisibles. Ces derniers furent ainsi nommés car leur aptitude au camouflage alliée à leurs déplacements furtifs, les rend très souvent indiscernables à leurs victimes. Il y a, ancré près de l'îlot vert, un bateau qui semble en bon état. Mais, comment y parvenir? Les reptiles marins abondent en ces eaux, s'y nourrissant de requins et d'imprudents.

NOTE DM : en plus de ce texte, il y a, tracé à la main, un plan représentant une île. Les Aventuriers n'auront, sans doute, pas de mal à l'identifier comme étant celle où ils se sont échoués.

LE VAISSEAU

Sous son apparence anodine, il s'agit d'un vaisseau noir de la flotte de « Valken », duc du chaos et seigneur d'Anen. Les forces du mal préparent une gigantesque conquête à l'échelle du monde et, pour se faire, de très nombreux vaisseaux noirs mouillent en des lieux inconnus ou inaccessi-



bles à la navigation régulière. Au cas, fort peu probable, où quelqu'un apercevrait l'un de ces vaisseaux, une illusion permanente leur donne l'aspect d'épaves échouées ou de navires de commerce réguliers.

Les vaisseaux noirs n'abritent qu'un nombre très restreint d'occupants, en général 3 à 4 gardes « Vlar » y sont placés en vue de se débarrasser des importuns éventuels.

Le bateau ancré à l'îlot vert fait partie de la flotte d'invasion des forces du chaos. Il porte le nom de « Riakanen'k » (ou, en





langage vlar, « *Le Voyageur des Ténèbres* ». De ses 4 gardiens, deux seulement subsistent. Leurs compagnons ayant eu l'idée malheureuse d'aller visiter l'île où ils ont fait la connaissance de Rapax Carnas qui n'en a fait qu'une bouchée.

Description du bateau

Jusqu'à l'abordage, le navire semble tout à fait normal, ce n'est qu'une fois sur le pont que l'illusion cesse d'agir. Alors, l'on se rend compte que de la pointe des mâts à la dunette, en passant par les voiles et les cordages, tout est noir. D'une noirceur sinistre, épaisse, négative. Aucune ombre ne s'y porte et les sons y semblent sans écho. Une aura néfaste émane des structures d'ébène qui, nécessitera un jet sous sagesse pour pouvoir s'y

déplacer à l'aise ou du moins sans trop de gêne. Le pont est nu, propre et lisse, aucune odeur de goudron ou de saumure, habituelle en de tels lieux, n'est perceptible. La brise du large, elle-même, faiblit en frôlant le navire. Mis à part le château arrière, aucune superstructure ne s'élève du navire et rien n'indique la présence du, pourtant indispensable, gouvernail.

— *Le château arrière* : approximativement de la superficie du pont. Juste une porte d'acier portant les armes de Valken (une gueule de dragon noire dardant sa langue bifide sur un fond orange). La porte ne porte pas de serrure, mais l'empreinte, en relief, d'une main humaine de grande taille. Il suffit d'apposer sa propre main droite dans cette empreinte pour que la porte coulisse silencieusement. Dans le même temps, par un sort de light éclaire la vaste pièce (env. 7m sur 10) rectangulaire. En entrant, l'on découvre une impressionnante salle de banquet. La cabine est capable de recevoir une cinquantaine de convives autour d'une table en « U ». Tout ici indique un lieu seigneurial, notamment, la richesse des sièges et la finesse de la vaisselle de vermeil disposée dans l'immense vitrine occupant la surface de toute une cloison. Par contre, l'ensemble reste inquiétant, le noir du linge de table et des meubles est pour beaucoup dans cette impression. Un large escalier conduit dans les profondeurs du vaisseau, sans doute vers des cuisines. Si un Aventurier s'installe dans le fauteuil présidant la table, un bruit de porte venant du bas de l'escalier se fait entendre. Puis, un pas lourd gravira les marches. Il s'agit du « *chef cuisinier* », en fait, un « *petit* » (il mesure environ 2 mètres) golem (de chair) qui vient aux ordres. Il se présente devant l'occupant du siège ducal ignorant toute autre présence. Il n'est aucunement belliqueux (ce n'est pas sa vocation) mais s'il est attaqué, il saura se défendre

(pv=20 autres caractéristiques normales voir MM1). Il n'est possible de tirer de lui que de la nourriture (très bonne) et des boissons (excellentes). Si les Aventuriers lui posent des questions autres que celles relatives à la cuisine, il ira chercher un garde qui, lui, attaquera immédiatement. (Garde Vlar : AC 1 - HP 44 - Dom 2/8 épée batarde - bonus + 4 du fait de la force - résistance magique identique à celle d'un Zombie - Taille L - Très intelligent - parle le commun - XP 614-). Durant le combat il sera possible de constater que le garde fait de son mieux pour éviter de dégrader le mobilier ce qui lui fera, dans la cabine, perdre 3 points sur son bonus.

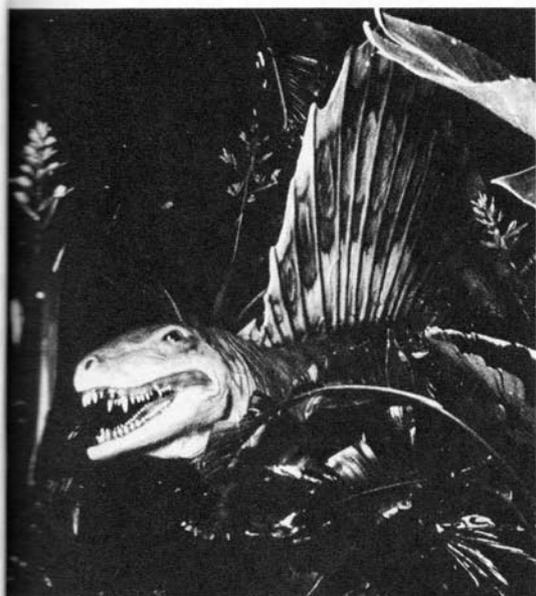
L'escalier descend à la cuisine ou se trouve le domaine du golem. Le cuisinier est aidé dans son travail par deux squelettes. Tant qu'il n'y a pas d'équipage sur le bateau, les aides-cuisiniers sont inactivés, remisés dans un coin de la pièce. En plus du mobilier habituel d'une cuisine, l'on pourra trouver dans celle du vaisseau noir une grande armoire frigorifique utilisant, pour fonctionner, un sort permanent de froid (attention aux dommages à l'ouverture). Dans cette armoire, il y a de quoi nourrir 200 personnes pour au moins trois mois.

— *L'entrepont* : en partie occupé par d'autres réserves de nourriture et de boissons, l'entrepont est, vers la proue, occupé par des cabines d'un luxe sobre et fonctionnel. Toutes présentent le même ameublement : *un lit de grande taille avec des draps de soie noire brodée d'orange et une couverture de fourrure et de laine de mouton noir, un bureau de bois sombre avec un nécessaire d'écriture et une armoire noire*. Les cabines sont éclairées par un petit hublot en cristal épais.

— *La cale* : située sous l'entrepont, elle se divise en trois parties. La première est aménagée en un vaste dortoir avec



L'ILE DU PASSÉ



des lits superposés permettant de coucher une centaine d'hommes, des rateliers d'armes (vides) fixés aux cloisons et une dizaine de grands coffres de marin (vides également). La seconde est une vaste réserve où sont rangés de nombreux barils d'eau, d'huile et de vin. Enfin, la troisième partie est occupée par une salle de garde avec quelques cellules et un local de torture très élaboré. Sous cette cale se trouve, encore, un fond de cale lesté de pierres.

— *La timonerie* : malgré toutes les recherches entreprises, les Aventuriers ne trouveront aucune trace visible d'une timonerie. Néanmoins, un magicien (ou un clerc) examinant le pont percevra une forte aura magique. A proximité du grand mât, cette perception est à la portée de n'importe quelle classe de personnage. A partir

de ces constatations, il est possible de délimiter une surface de 10m environ au pied du mât. Il y a là un passage dimensionnel donnant accès à



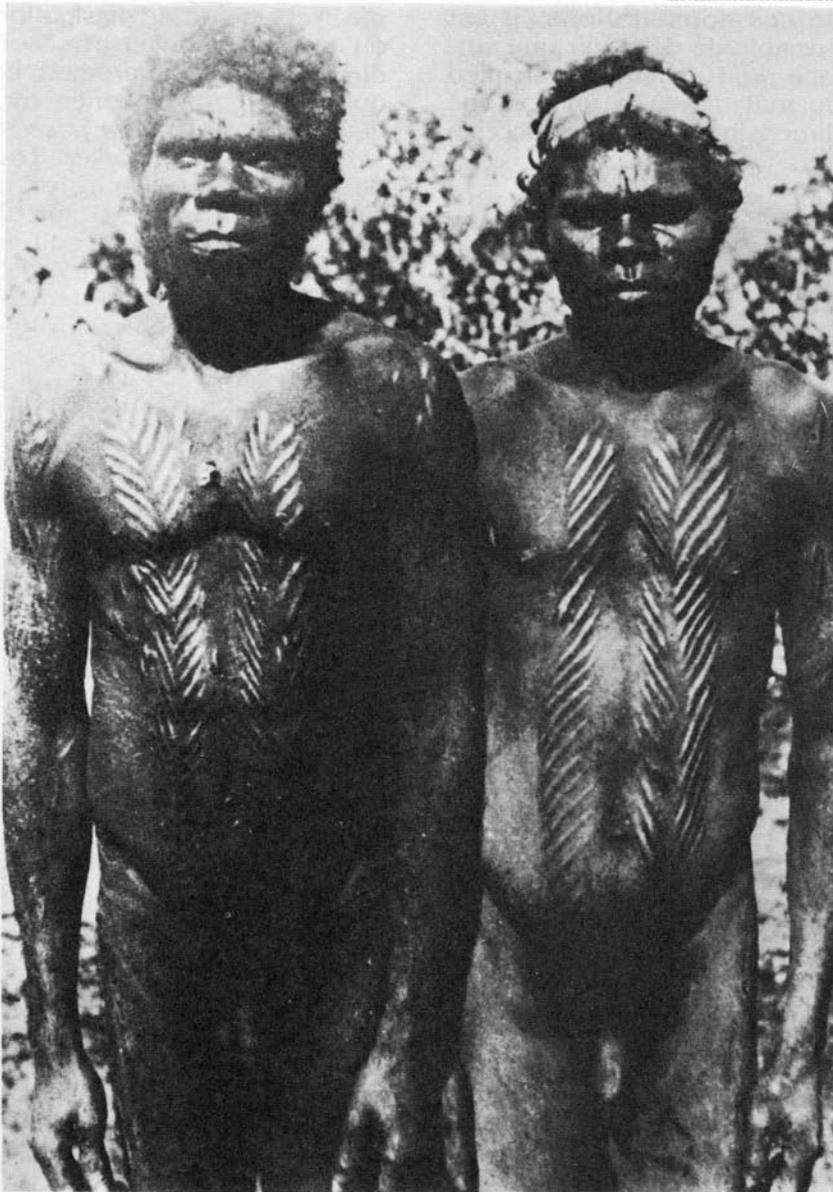
des données communes pour tous les capitaines des vaisseaux noirs. Pour entrer par ce passage, il existe plusieurs solutions : soit *utiliser la ma-*

gie avec un sort de dissipation ou un sort d'ouverture, soit être précédé d'un garde vlar ce qui n'est pas spécialement évident, soit avoir en sa possession un sceau de Valken, l'un d'eux se trouve caché dans l'accoudoir du grand fauteuil de la salle de banquet, soit de tenter de passer de vive force, il faut alors vider totalement son esprit, si la tentative échoue cela fera perdre 1 à 4 points d'intelligence à l'imprudent, soit, enfin, de se montrer sportif en montant tout en haut du grand mât et de là, se lais-



ser glisser pour entrer par le passage. Une fois les Aventuriers entrés à l'intérieur de la timonerie secrète du vaisseau noir, ils découvrent une vaste salle à l'éclairage crépusculaire. Le mobilier se compose d'une très grande table qui occupe presque toute la surface et de quelques chaises. Sur la table, une grande carte du monde connu est gravée avec un réalisme stupéfiant. Sur cette carte, les Aventuriers pourront voir une maquette du





Riakanen'k posée au bord de ce qui pourrait bien être l'île où ils se trouvent. Le principe

qui permet de faire se mouvoir le vaisseau noir sans un équipage compétent est simple : il suffit de déplacer la maquette du bateau, la posant ensuite sur le point que l'on désire atteindre sur la carte. Le vaisseau s'y téléporte alors immédiatement. Il faut cependant agir avec délicatesse, car la dépose de la maquette ailleurs que sur une zone marine de la carte pourrait avoir des conséquences désagréables pour les occupants du bateau. Sans parler, bien sûr, de ce qui se passerait si la maquette tombait hors de la carte. Si les Aventuriers ont compris le principe, il leur sera facile de se téléporter avec le bateau dans un port de leur choix et ainsi de quitter l'île du Passé.

MODIFICATION DU JEU EN VUE D'OBTENIR UNE PARTIE COURTE

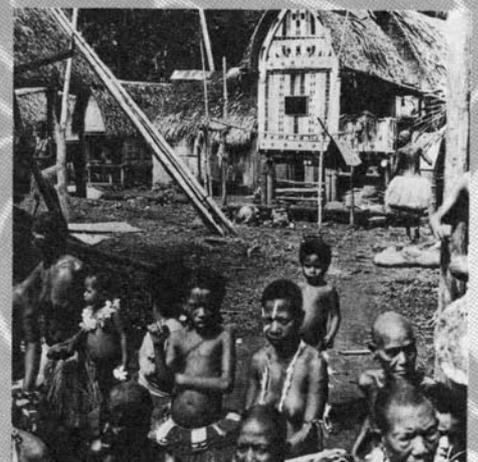
L'île du Passé, pour les adeptes de la rapidité et les obsédés du vite fait, peut être jouée en partie beaucoup plus courte, un peu comme l'on ferait avec un jeu de plateau. Pour se faire, il suffit de numérotter les cases de la carte de l'île, et d'y progresser, en commençant en N5, par jet de dé. A compter du premier tirage, chaque joueur étant libre de choisir d'aller où il veut. Dans chacune des cases, il suffira de gérer les événements prévus par le scénario. Le dernier joueur restant en vie sera le gagnant.

**PHILIPPE ALBESSART
ET LAURENT DEPRUNEAUX**

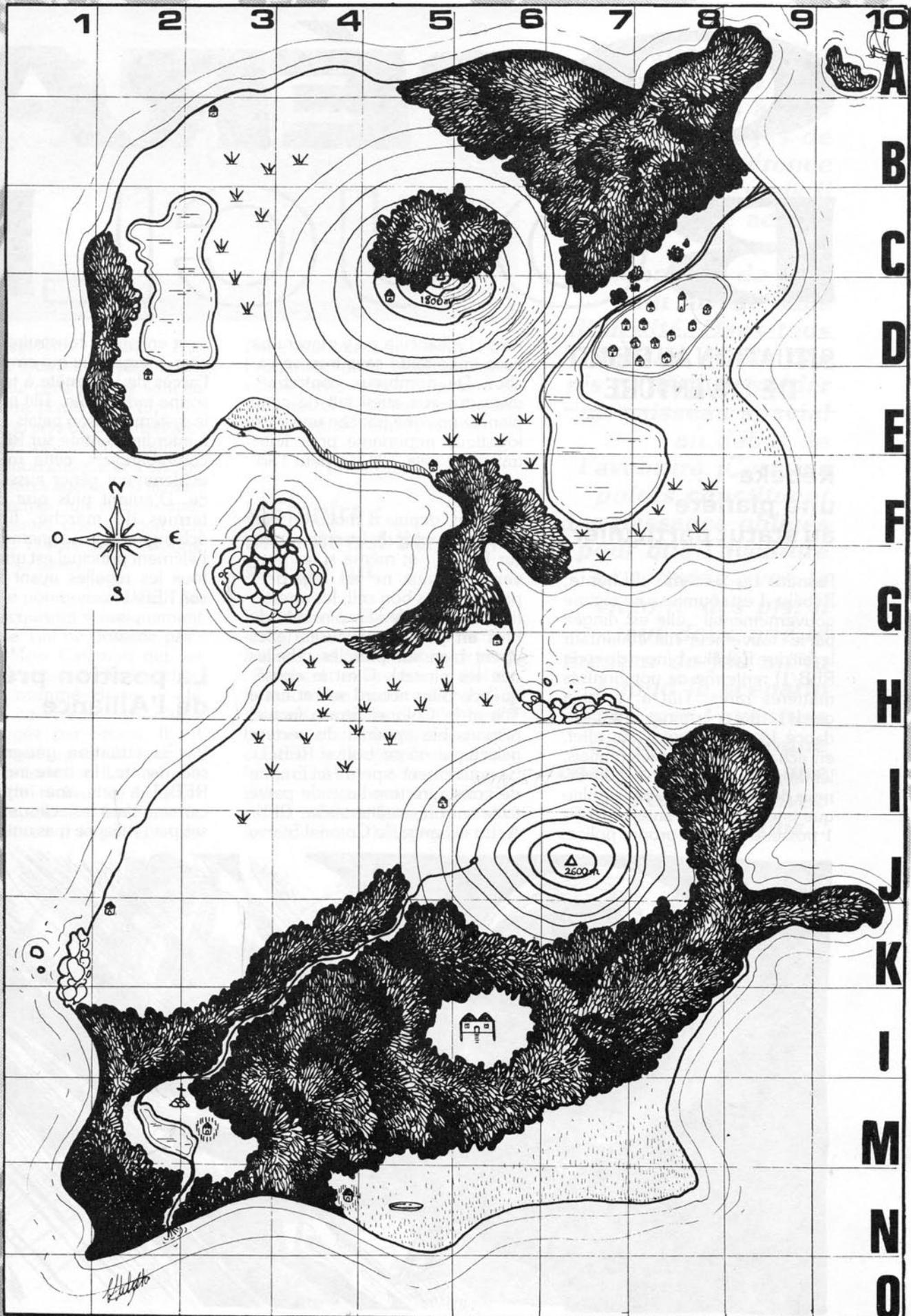
"L'Île du Passé" : légende

(échelle : 0,5 cm = 500m
ou 1 carreau = 2 kms)

plages :	
falaises :	
rivières :	
lacs :	
marais :	
montagnes :	
forêts :	
savanes :	
éboulis :	
cornacs marins :	
cascade :	



L'ILE DU PASSÉ



OPÉRAT BOUCLIE

SITUATION AU DÉBUT DE L'AVENTURE

Rébéka-1 : une planète au statut particulier

Planète du système d'Eliante, Rébéka-1 est soumise à un régime gouvernemental : elle est dirigée par le Gouverneur Tilit. Jouant sur le fait que Rébéka-1 (nom de code REB/1) renferme de nombreuses matières rares, Tilit a réussi à garder une certaine indépendance face à l'Empire. En effet, en échange de prix préférentiels, les Impériaux laissent le gouverneur de REB/1 conduire la politique intérieure qu'il entend. REB/1 possède donc sa propre police.

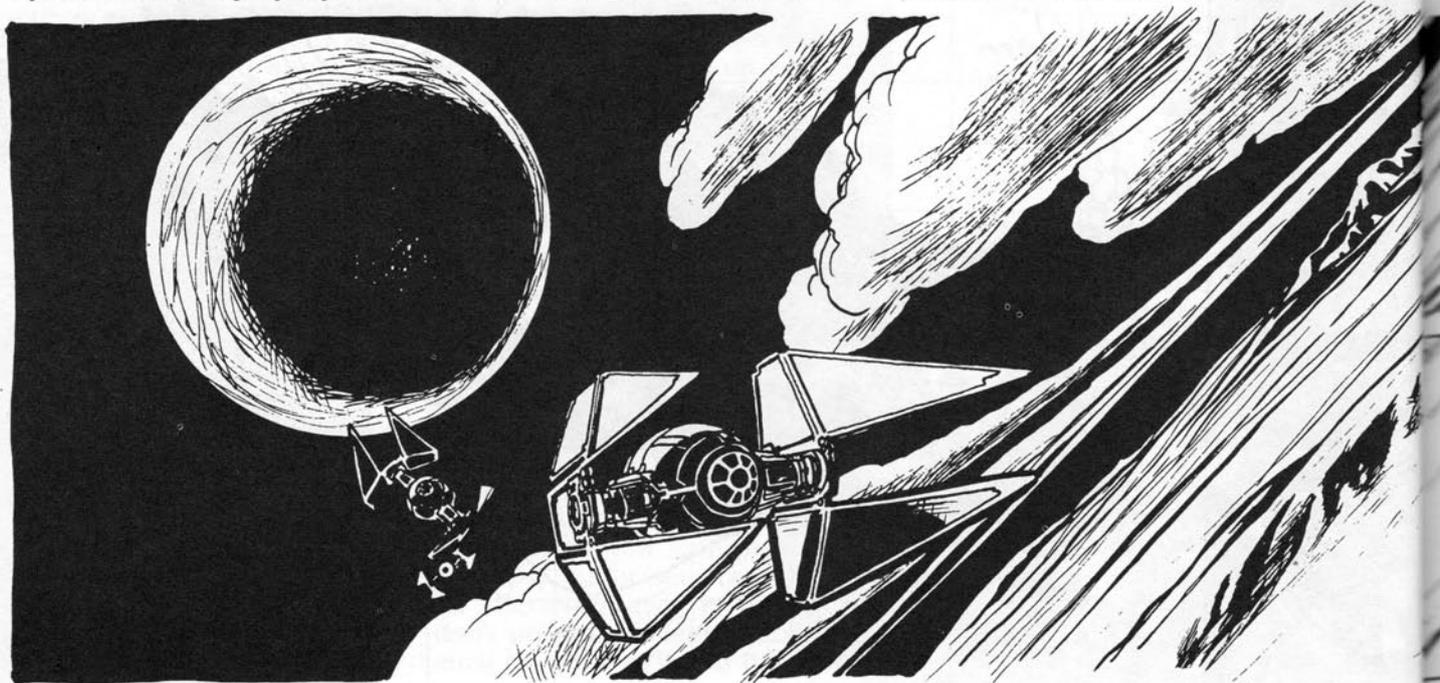
Ainsi, l'Alliance a pu y placer une base importante sans trop se cacher. De nombreux contrebandiers ont eux aussi fait de cette planète en zone franche une base logistique importante pour leurs trafics, et cela Tilit ne peut l'admettre.

Pourtant, depuis 3 mois, on voit de plus en plus de Stromtroopers sur REB/1 ; et même si les gouvernementaux ne les regardent pas d'un très bon œil, les arrestations au nom de l'Empire sont de plus en plus nombreuses (elles visent bien sûr plus les rebelles que les pirates). C'est la conséquence d'un accord secret entre Tilit et le Colonel Strava (actuel responsable impérial du secteur galactique où se trouve REB/1). Le gouverneur a permis à l'Empire de construire une base de petite taille sur un satellite aride : REK/A. En échange, le Colonel Starva

s'est engagé à construire un bouclier énergétique qui empêcherait l'accès de la planète à toute personne indésirable, Tilit contrôlant le système de son palais. Destinée à interdire l'entrée sur REB/1 aux contrebandiers, cette mesure va évidemment gêner aussi l'Alliance. D'autant plus que dans les termes du marché, figure un échange de renseignements dont l'élément principal est une liste de tous les rebelles ayant séjourné sur REB/1!

La position précaire de l'Alliance

Par sa situation géographique sécurisante, la base rebelle de REB/1 a pris une importance certaine dans les actions entreprises par l'Alliance (pas uniquement



ATION ER

dans le système Eliante). Aujourd'hui, tous les rebelles ayant séjourné sur cette planète sont en passe d'être fichés par l'Empire! Grâce à son service de renseignements, l'Alliance est au courant de cette situation critique et a chargé un de ses rares agents non fichés : Ipsis, de recruter une équipe capable de trouver une solution. En attendant, l'ordre a été donné d'évacuer la base.

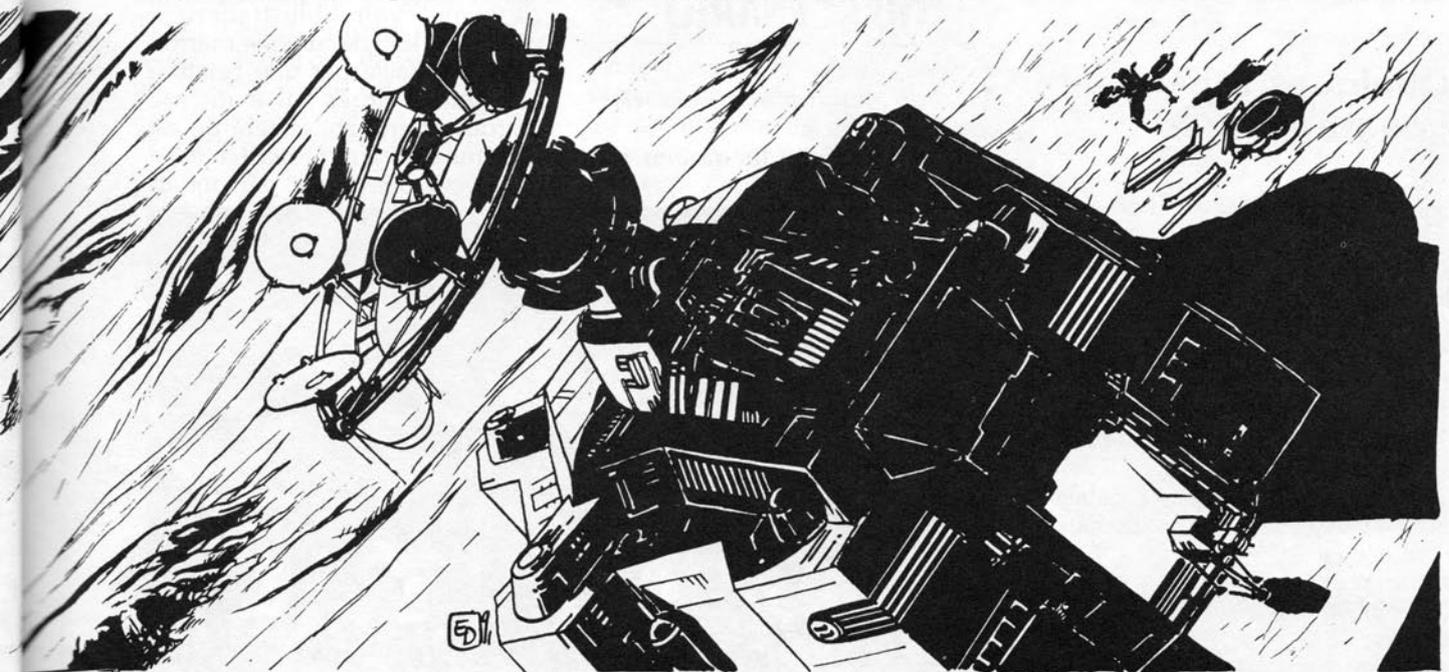
Au prix de nombreuses vies, l'Alliance a acquis un renseignement que même Tilit ne possède pas : c'est un Mon Calamari qui est chargé de construire le bouclier. Celui-ci, nommé Baire, a été enlevé à ses frères lors d'une razzia dirigée par Strava. Il est pacifiste mais après de longues heures de tortures, il a fini par accepter de réaliser ce bouclier pour l'Empire. En fait, tout le projet repose sur la présence de

Baire aux côtés de Strava. Pour l'Alliance, un groupe de nouveaux venus décidés pourra le ramener et ainsi bloquer l'avancée Impériale dans la région.

L'Empire : un colonel Strava sûr de lui

Le Colonel Strava est un opportuniste, il sait que contraindre Tilit à un accord plus avantageux pour l'Empire et mettre hors d'état de nuire un bon nombre de rebelles attirerait les yeux de l'Empereur lui-même sur la garnison qu'il commande. Il compte donc bien faire installer un bouclier par Baire, mais, convaincu que Tilit est un imbécile (ce qui n'est pas forcément faux!), il n'installera au

Opération Bouclier est un scénario pour trois à sept personnages de préférence débutants, mais il peut être adapté pour des personnages de plus haut niveau sans difficulté. Dans tous les cas, aucun des pjs ne doit posséder un vaisseau spatial au début de l'aventure. Certains points constituent des passages obligés pour que l'aventure se termine avec la victoire des pjs, il faut donc que le meneur de jeu ait lu à fond le scénario avant que l'aventure commence. Bonne chance, donc, et que la Force soit avec vous...



palais qu'un poste de commande factice. Après avoir affamé REB/1 en bloquant toute entrée ou sortie de la planète pendant quelques mois, il descendra avec ses troupes d'élites et reprendra la production de matières précieuses pour le compte de l'Empire. Pour bien saisir son caractère, il faut comprendre que ce militaire n'a pas commencé sa carrière au service de l'Empereur, mais comme pirate de l'espace! On raconte que c'est au cours d'une rencontre avec l'énigmatique Darth Vader que cet homme sombre, toujours habillé de gris et flanqué de quatre gardes du corps aux silhouettes impressionnantes, a accepté un poste Impérial. D'une cruauté presque inégalée dans les galaxies, il sait faire régner l'ordre aussi bien parmi ses troupes que sur les planètes qu'il a en charge.

Et comme personne n'est parfait, il y a une faille dans le projet démoniaque qu'il envisage de mettre en place : afin de se renseigner avant de conclure cet accord avec Tilit, il a engagé quelques pirates qui sévissaient dans les environs de REB/1. Ces derniers ont donc accédé à des postes importants sans subir le lavage de cervau habituel, ils ne vérifient pas la sacro-sainte règle de StarWars au sujet des Impériaux (ils peuvent pour la plupart être corrompus ou agir selon des buts personnels...).

Quelques repères géographiques

— La planète Rébéka-1

Nom : Rébéka-1 (nom de code REB/1)

Système : Eliante

Satellites : deux : REK/A et REK/B

Circonférence : 70 000 km

Surface liquide : 30 %

Type de terrains dominants : déserts, pinèdes

Type d'astroports : un seul public pour 4 vaisseaux privés (seuls deux sont occupés)

Atmosphère : respirable par des humains

Gravité : 1 G

Température moyenne : 30°

Population : 300 000, essentiellement des scientifiques et des ouvriers

Climat moyen : désertique

Type de technologie : moyen

Type de gouvernement : gouverneur héréditaire, plus ou moins tyranique

Durée du jour : 30 heures

Durée de l'année : 400 jours

Ressources principales : extraction de minéraux rares, notamment du Compendium haute densité (CHD), qui sert lors de la fabrication de générateurs et de pulsars.

Agglomérations principales : une capitale : AGAL et de nombreux centres miniers (environ quinze) nommés TONAR, suivi d'un numéro

Flore : pins et cactus, quelques algues dans l'eau

Faune : 100 à 200 DEWBACK et des tas de petites bêtes : rats cafards, scorpions, serpents

Culture indigène : aucune, ils ont tous été exterminés il y a maintenant 20 ans

Architecture : Agal est une ville des sables classique (des bâtiments bas, en terre principalement) et les Tonar sont d'énormes infrastructures minières

Moyens de transports : 2 ou 3 barges à voile, de nombreux esquifs (dont une majorité sert aux transports publics).

PLAN PROBABLE DU SCÉNARIO

1) Premiers contacts avec l'Alliance sur Elane

2) Recherche d'un moyen de transport

3) Départ d'Elane vers REB/1

4) Arrivée sur REB/1 après contrôle douanier

5) Contacts avec la rébellion sur REB/1

6) Après peut-être passage au palais gouvernemental, échauffourée au hangar du désert

7) Arrivée sur la base Impériale de REK/A

8) Rencontre avec Baire

9) Fuite et dénouement

PREMIERS CONTACTS AVEC L'ALLIANCE

PNJs principaux de cette partie

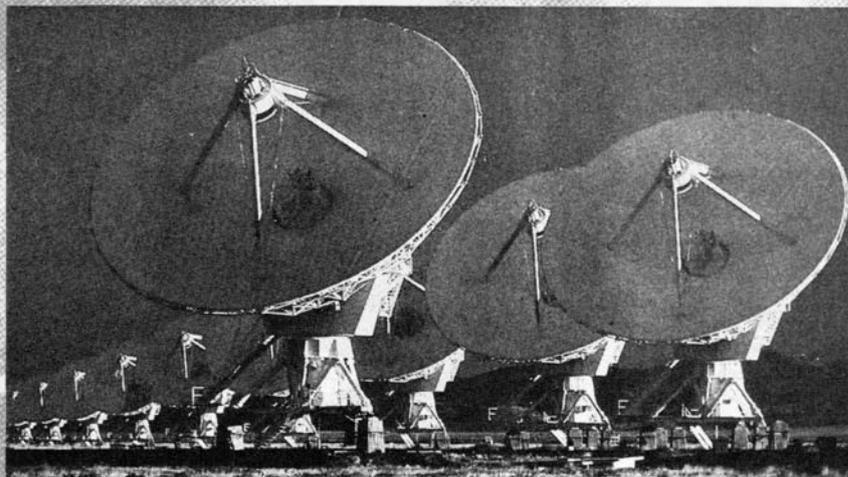
— *Ipsis*, contact des aventuriers, Ithorien.

Sans caractéristiques particulières.

Il a autour du cou deux pendentifs visibles car brillants : une clef de la consigne n°122 de l'astroport de Felnia, capitale d'Elane, et sa carte de membre de l'Alliance.

Il est armé d'un mini-blaster (3D+1 ; 3-4m/5-8m/9-12m).

Description sommaire : Ithorien classique, voir l'illustration, il porte une longue tunique marron fixée à la taille par une ceinture aux reflets dorés ; il a un sac entrouvert en bandoulière où est dissimulé son mini-blaster ainsi que quelques effets personnels



OPÉRATION BOUCLIER

(il y a notamment pour 400C de bijoux divers).

— Un Stormtrooper classique (x8) :

DEX : [2D] 1D
Blaster : [4D] 3D
Parade mains nues : [4D] 3D
Esquive : [4D] 3D
VIG : [2D] 3D
Combat mains nues : 3D
Autres caractéristiques : 2D
Arme : blaster-pistol (4D ; 3-10m/11-30m/31-120m)
Sauf un lieutenant : blaster-rifle (5D ; 3-30m/31-100m/101-300m)

— L'impérial conducteur du landspeeder :

comme les Stormtroopers mais sans armure et avec 3D en répulseur.

— Le landspeeder impérial :

Vitesse : 2D
Maniabilité : 2D
Coque : 2D

— Les Cartes de membre de l'Alliance :

Elles ont la taille d'une carte de crédit en pointe à un bout et avec un angle rentrant à l'autre (voir dessin d'Ipsis). Pour en vérifier la validité, il suffit de l'encaster dans une autre ; si elle est fautive, un fort bip se fera entendre. Ce genre de carte est très courant pour toute sorte de clubs privés ou publics, les cartes de l'Alliance sont généralement camouflées en carte « d'adhérent » à des clubs sportifs.

Arrivée à Felnia

Felnia (capitale d'Elane) est une cité où tous les styles d'architecture se retrouvent. Ils forment des groupes par quartiers mais il n'est pas rare de voir une maison se commencer par une échoppe presque médiévale et se prolonger par un gratte-ciel aux reflets

d'acier. Le rendez-vous est fixé dans un groupe de maisons caractéristiques : c'est le quartier des Jawas, ces petits êtres craintifs aux yeux luminescents s'y sont regroupés afin de pouvoir marchander à l'abri des regards indiscrets.

Les pjs ont tous été contactés déjà une fois par Ipsis, qui était alors accompagné de Mithlop, son droïd. Ils ont rendez-vous dans la remise d'une habitation de Felnia à 15h30. Les maisons y sont assez basses et n'atteignent jamais plus de quatre étages, certaines sont néanmoins de taille humaine afin d'accueillir des visiteurs, c'est le cas du lieu de rendez-vous. On y accède par une ouverture dans une grande porte coulissante en tôle. C'est une sorte de garage plein de vieux pots de peinture et d'outils inutilisables. Il y a une épave de landspeeder complètement irréparable contre un mur. En face de l'entrée se trouve une porte donnant sur un couloir qui aboutit d'un côté à un escalier, de l'autre à une cour intérieure. Une petite fenêtre grillagée donne sur cette cour. Il y a une autre porte à côté de l'épave.

Ipsis arrive à l'heure exacte par la porte Nord et vérifie les cartes des pjs, il a un air grave et étrange (on ne s'habitue jamais à converser avec un Ithorien), mais les sonorités mélodieuses qu'il donne au galactique emplissent ses interlocuteurs d'un profond respect. Il est incontestablement d'un charisme exceptionnel. Lors de cette vérification, il est important que les pjs remarquent la clef de la consigne qu'il porte autour du cou (« savoir 7 » pour repérer qu'il s'agit en effet d'une clef de consigne d'un astroport).

C'est complètement subjugués que les pjs écoutent son briefing sur la situation de l'Alliance sur REK/A. Il ajoute qu'il a été contacté par les derniers rebelles restés sur place et qu'ils ont du nouveau, mais il ne sait pas de quoi il s'agit. Il finit par : « ...Vous êtes les premiers sympathisants que je contacte, vous pouvez donc refuser cette mission et j'irais alors voir d'autres personnes ; mais il faut impérativement que cela soit fait... » et il s'écroule, face

contre terre, un trou noir et fumant entre les deux omoplates (ou l'équivalent chez les ithoriens) ce n'est que lorsqu'ils entendent crier : « Au nom de l'Empire, rendez-vous, chiens de rebelles! », que les pjs réalisent qu'il s'agit une fois de plus de l'un de ces crimes immondes perpétrés par l'Empire.



« La patrouille A-72 est arrivée à la remise 6mn après le suspect sur les bons conseils d'un indicateur anonyme, elle s'est déployée en position de combat. Les hommes ont chargé leurs armes puis se sont embusqués. Le lieutenant en poste s'est approché du lieu de rendez-vous des rebelles, il a vaguement entendu des propos calomnieux à l'encontre de l'Empire et ça lui a suffi, il a abattu le traître Ithorien... »

Cet extrait de compte-rendu de patrouille donne une bonne image de ce qui s'est passé. Les Impériaux se sont positionnés comme indiqué sur le plan. Ils ont

neutralisé tous les moyens qu'avaient pu mettre en œuvre les pjs pour être prévenus de leur arrivée.

Une course-poursuite s'engage alors, les impériaux cherchant à tuer les pjs, qui n'ont pour échappatoire valable que les toits (soit en passant par la cour intérieure et en se hissant sur les terrasses, soit en montant directement par le couloir). C'est seulement lorsqu'ils auront perdu de vue les pjs que les Impériaux arrêteront la poursuite. La carte du quartier permet de gérer facilement la poursuite (un niveau correspond à peu près à 3m).

A LA RECHERCHE D'UN MOYEN DE TRANSPORT

Les pns principaux de cette partie

— Mithlop, droid d'Ipsis, unité US6/L :

Culture : 3D
Bureaucratie : 3D
Race E.T. : 3D
Langage (compréhension unique) : 4D
Système planétaire : 3D
Astrogation : 3D
Sécurité : 3D
Description sommaire : voir illustration. Mithlop ne parle pas plus qu'une unité R2!

— Les gardes et douaniers gouvernementaux de Felnia :

Protection : casque et veste blindés
DEX : [2D] 1D+1
Blaster : [4D] 3D+1
Parade mains nues : [4D] 3D+1
Esquive : [4D] 3D+1
VIG : [2D] 2D+2
Combat mains nues : 3D
Utilisation des lances-assommantes : 3D
Autres caractéristiques : 2D

Arme : lance-assommante (4D ;
Difficulté : 10)

Les lances-assommantes n'ont que STUN comme effet.

Description : Ils sont habillés en combinaison grise et patrouillent par groupes de 3.

Transition

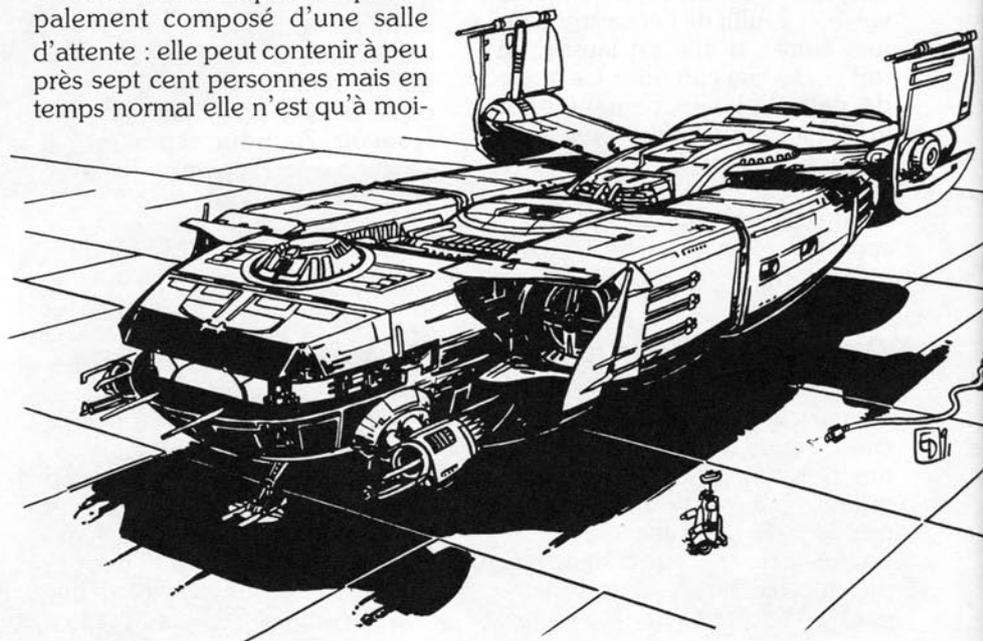
Si les pjs sont malins, ils auront eu la présence d'esprit de s'emparer de la clef de consigne d'Ipsis avant de partir. Sinon, il y a un double dans sa chambre d'hôtel. Celle-ci est située dans les bas quartiers de Felnia (« *illégalité 11* » pour s'en procurer l'adresse). Les lourdeurs de l'administration impériale feront que cette chambre ne sera fouillée que le lendemain matin à 6h.

L'astroport de Felnia

Situé un peu à l'écart de la ville (5 ou 6 km), il est assez peu surveillé et seuls des gardes nationaux y patrouillent. Ce grand bâtiment ne sera donc pas un obstacle pour les pjs si ils restent calmes : les felnians sont assez sensibles à l'argent ; il est fort probable que quelques crédits viennent à bout des éventuels problèmes que les pjs pourraient rencontrer. L'astroport est principalement composé d'une salle d'attente : elle peut contenir à peu près sept cent personnes mais en temps normal elle n'est qu'à moi-

tié pleine. Il y a plusieurs rangées de fauteuils inifugés en plastacier gris alignés devant des écrans d'affichages où sont inscrits les arrivées et les départs des grandes lignes. Des haut-parleurs lancent des messages publicitaires à travers le brouaha incessant des touristes. C'est une période calme, il n'y a donc que très peu de fouilles. Ce n'est que s'ils se font vraiment remarquer que les pjs seront abordés par trois gardes qui les isoleront sur un coin du lino délavé à carreaux gris et jaunes de l'astroport avant de les interroger.

Les consignes sont juste à l'entrée. La clef d'Ipsis en ouvre une (n°122) de 2m de haut sur 1m de large (« *sécurité 6* » pour l'ouvrir sans la clef). Elle contient Mithlop (n'oublions pas que les pjs le connaissent : ils l'ont déjà vu en compagnie d'Ipsis). Après une période de troubles, consécutive à la mort de son maître, le droid se mettra naturellement au service des pjs. Sa conversation se limitant à des « *Biipzap..chiic'ong!* », la communication risque de ne pas être facile ! Mais si on le branche sur un ordinateur ou un moniteur (« *Prog-rep Droid 9* » puis « *Prog-rep ordinateur 7* » pour y parvenir) il peut s'exprimer par écrit. Il possède les fiches d'identification de l'Intolérable, vaisseau d'Ipsis. Il tentera donc d'amener les pjs jusqu'à ce vaisseau.



OPÉRATION BOUCLIER

Caractéristiques officielles de l'Intolérable :

Hyperpropulseurs : [x1]
Secours : non
Vitesse sub-luminique : 3D
Maniabilité : 1D
Arme : tourelle démilitarisée, tube à torpille démilitarisé
Passagers : 8
Autonomie : 1 mois
Equipage : 2
Navordinateur : oui
Coque : 4D
Bouclier : non



Coque : 5D
Bouclier : non
Soute : 2.500 Tm
Armes : 4 lasers : visée 3D (+2D des tireurs)
Damages : 6D
Ecrans : 2D

DÉPART D'ÉLANE

Les pnjs principaux de cette partie

Caractéristiques réelles de l'Intolérable :

il y a en fait une tourelle dans un compartiment secret que même Mithlop ne connaît pas. Si on la monte (*réparation 15*) ordinateur de visée : 3D - dommages : 5D. Le tube à torpille n'est pas démilitarisé : les commandes sont présentes sur le tableau de bord, et fonctionnent! Ordinateur de visée : 2D - dommages : 7D. Il n'y a que deux torpilles en stock mais l'indicateur du tableau de bord indiquera toujours zéro, à moins d'être réajusté (utiliser la compétence « *Prog/rep. d'ordinateur* » comme « *technique* » lors d'une réparation avec un facteur de difficulté de 20). Il y a aussi un bouclier dont le tableau de commande est dans l'infirmerie derrière une plaque de métal rivetée (« *perception 13* » pour la découvrir).

— Le vaisseau pirate :

type corvette, 100m de long sur 35m de haut
Hyperpropulseurs : [x1]
Secours : oui
Vitesse sub-luminique : 3D
Maniabilité : 2D (+5D du pilote)
Passagers : variable
Autonomie : 1 mois
Equipage : 30
Navordinateur : oui

— L'équipage pirate :

30 pirates : tout : 2D sauf :
VIG : 3D
Mains nues : 3D+2
Blaster : 4D
3 seconds :
DEX : 2D
Mains nues : 3D+1
Blaster : 4D
SAV : 2D
Illégalité : 4D
MEC : 1D+1
PER : 3D
Jeu : 4D
VIG : 3D
TEC : 1D+1
1 capitaine :
DEX : 3D+2
Pilotage : 5D
Blaster : 4D
Sabre : 4D
SAV : 2D
MEC : 3D+2
PER : 3D
Escroquerie : 3D+2
VIG : 2D+2
Damages de son sabre : 3D+2
TEC : 3D

Premiers contacts avec leur nouveau transport

Une fois les formalités douanières accomplies (Mithlop possède toutes les fiches électroniques de l'Intolérable en mémoire et il est programmé pour lui donner un

nouveau propriétaire en cas de problème : le pj le plus sympathique aux yeux du droïd en sera le bénéficiaire), les pjs seront amenés sur le quai où est rangé l'Intolérable. Ils s'y rendront dans une barge à propulsion dirigée par un mécano indiscret qui fera quelques remarques sur la météo, le dernier tub à la mode et tapera deux trois fois sur le tableau de bord en marmonnant : « *ces touristes, toujours les mêmes...* ». L'Intolérable est en piteux état : la coque est piquée de rouille, quelques coups de peinture ont été mis ça et là lors des rajouts de plaques en plastacier, une tourelle vide trône sur le pont. Le conducteur de la barge ne manquera pas de donner son avis sur la qualité du vaisseau. Pour y entrer, il faudra hisser Mithlop sur le pont par une échelle inamovible le long du fuselage où se trouve la seule entrée (le droïd fournira par la suite des cartes magnétiques aux pjs qui leurs permettront d'ouvrir le sas seul). Une fois dans l'Intolérable, les pjs seront sans doute soulagés d'y trouver un certain confort, les murs et les planchers sont en plastacier beige et les fauteuils ainsi que les lits en tissu rouge. On peut accéder à la tourelle sans difficulté même si elle est démilitarisée. Ils pourront interroger les ordinateurs de bord. Ceux-ci contiennent un plan du vaisseau (mais sans afficher la cache). Mithlop se branchera seul sur les tableaux de contrôle par une fiche prévue à cet effet, il donnera alors aux pjs certaines explications sur la mission car il ne sait pas ce qu'Ispsis leur a dit exactement. Il sait que son maître avait reçu un message d'une taverne de la capitale de REK/A et il avait paru soulagé. Les ordinateurs contiennent également la fiche de planète de REB/1 et une carte d'Agal (la capitale). Dans l'agenda électronique d'Ispsis, il est indiqué : « *contacter Wag au transpack galactique* ».

Voici une liste du matériel principal que contient l'Intolérable : 2 combinaisons spatiales (4 heures d'autonomie chaque), un kit d'escalade complet, 6 medpacks dont 2 seulement sont amovibles (les autres restant dans l'infirmerie), une caisse de 6 grenades

(cachée dans la soute, entre les vivres), 3 kits de survie dans le désert, 6 plaques d'atterrissage de 3m sur 2 (en plastacier percées de trous circulaires : elles permettent à un vaisseau d'atterrir sur des terrains instables comme le sable, il suffit de les positionner de manière à constituer un astroport de fortune), 2 boussoles électroniques.

Etape imprévue : acte de piraterie

Pour arriver dans le système d'Elante, le vaisseau doit faire deux sauts consécutifs afin d'éviter un nuage de parasites qui entourent un « *trou de vers* » (mélange d'un trou noir et d'un trou blanc en évolution continue : pas question de s'en approcher!). Il y a donc deux sauts à faire, le premier de 6 jours et le second de 4. Des pirates de l'espace se sont « *embusqués* » entre les deux sauts (leurs caractéristiques sont décrites plus haut). Ils se sont positionnés là car c'est un point de passage obligé pour de nombreux transporteurs. Avant d'attaquer tout vaisseau qui émerge de l'hyper-espace, ils s'assurent qu'il n'est pas trop armé. Leur vaisseau apparaîtra donc sur les radars de l'Intolérable comme croisant dans les environs. Ils chercheront à aborder sous un prétexte quelconque mais de toute façon ils ne se résoudront à tirer avec leurs armes lourdes qu'en dernière extrémité (ils tenteront avant cela de menacer les pjs de tout faire exploser



si ces derniers ne se laissent pas aborder). Bien que les pirates paraissent puissants, il n'est pas trop difficile de s'en débarrasser, ne serait-ce qu'en leur tirant une torpille à bout portant ou en les laissant aborder et en combattant à l'intérieur du vaisseau.

UNE ARRIVÉE MOUVEMENTÉE

Les pnjs principaux de cette partie

— La douane impéριο-rébékainne :

Equipage : 16 soldats
Secours : oui
Vitesse : 4D
Maniabilité : 1D
Coque : 5D
Ecrans : 2D
Armes : 4 lasers : visée : 2D
Damages : 5D
Torpilles (4) : visée : 2D
Damages : 8D

— Les gardes gouvernementaux de REB/1 :

Protection : casque et veste blindés
DEX : [2D] 1D+1
Blaster : [4D] 3D+1
Parade mains nues : [4D] 3D+1
Esquive : [4D] 3D+1
VIG : [2D] 2D+2
Combat mains nues : 3D

ATTENTION
A partir du N° 25
nos prix
et conditions
d'abonnement
seront modifiés!
Les abonnements
ne pourront être
souscrits que pour
11 numéros.

Utilisation des lances-assommantes : 3D

Autres caractéristiques : 2D

Arme : lance-assommante (4D ;
Difficulté : 10)

Les lances-assommantes n'ont que STUN comme effet.

Ils sont en combinaison bleues foncées et portent chacun une cape couleur sable. Certains d'entre eux ont des blaster-pistols.

Passage de douane

Immédiatement après leur second saut, les pjs recevront des appels radio d'une navette de la douane impéριο-rébékainne les sommant de se laisser aborder afin de procéder à une vérification de routine. Sur les 16 hommes d'équipage, il n'y a que 4 impériaux (ce sont les conducteurs et les manipulateurs des armes du vaisseau, ils ne monteront donc pas dans le vaisseau des pjs, les gardes gouvernementaux s'en chargeront). Si les pjs ont monté la tourelle-laser et ont oublié de la démonter avant ce contrôle, la fiche d'identification de l'Intolérable ne sera pas conforme! Mais les gardes de REB/1 n'ont pas été conditionnés comme des impériaux et quelques crédits leur suffiront pour fermer les yeux sur ce genre d'infraction. En revanche, ils seront intraitables sur le port d'arme : ils exigeront que toute arme légère leur soit remise! (c'est une mesure prise conjointement par Tilit et Starva afin d'éviter des troubles consécutifs à l'installation du bouclier).

Arrivée sur Agal

Seule la capitale de REB/1, Agal, possède un astroport, c'est là aussi que sont postés les seuls vaisseaux de combat de la planète : 4 TIE/Starfighters et 6 Z-95/Starfighters. Les formalités à remplir pour obtenir une place pour son vaisseau sont assez simples pourvu que le fonctionnaire qui assiste le demandeur soit grassement payé, sinon on lui fera comprendre que c'est très compliqué, qu'il ne faut pas se fier aux apparences, que les temps sont durs, que ça va

OPÉRATION BOUCLIER

prendre plusieurs jours, etc... Tout vaisseau qui se pose dans le désert s'ensable automatiquement à moins d'avoir positionné des plaques d'atterrissage. L'astroport est assez minable : un seul tableau d'affichage et à peine plus de 50 voyageurs à la fois (essentiellement des mineurs qui partent dépenser leur paye sur une planète voisine).

Agal est une ville des sables, la plupart des habitants sont vêtus de longues tuniques et ont le visage couvert d'un foulard. C'est une ville pleine de tavernes et de tripots, où les mineurs qui peuplent toute la planète vont régulièrement dépenser leurs économies. La plupart des gardes impériaux y passent leurs permissions. Les habitations sont en terre séchée, avec quelques plaques de récupération pour renforcer ça et là.

CONTACTS AVEC LA REBELLION SUR REB/1

Les pnjs principaux de cette partie

— **Rodka :**

DEX : 2D

Blaster : 4D

Parade mains nues : 4D

Esquive : 4D

VIG : 2D

Combat mains nues : 3D

Tout le reste à 2D.

Équipement : un mini-blaster (3D+1 ; 3-4m/5-8m/9-12m) à la ceinture, une longue-vue à infrarouge miniature autour du cou
Description : brun aux yeux noirs, plutôt grand (1m85), basané, avec pas mal de cicatrices, borgne avec un badeau sur l'œil. Au total, il a l'air assez patibulaire, d'autant plus qu'il a très mauvais caractère.

Il ne comprend en effet pas pourquoi on a engagé des étrangers pour ce travail.

— **Wandy :**

DEX : 2D

Esquive : 4D

Bureaucratie : 4D

Illégalité : 4D

Langage : 3D

Sécurité : 3D

VIG : 2D

Équipement : elle a un blaster-rifle très long (1m65) (5D ; 3-30m/31-100m/101-300m), une tunique couleur sable et un sac en bandoulière contenant un kit de survie dans le désert

Description : rousse aux yeux noirs, elle est assez séduisante. Elle est prête à aider les pjs mais est pressée de partir de REB/1.

— **Wag le Wookiee :**

DEX : 2D

PER : 1D

CON : 1D

VIG : 4D+1

MEC : 2D

TEC : 1D+2

Astrogation : 4D

Pilotage : 4D

Combat mains nues : 6D+1

Arbalette : 4D (damages : 4D)

Équipement : il possède évidemment une arbalette wookiee et 24 carreaux

Description : c'est un wookiee classique, il est assez agressif mais obéit la plupart du temps à Wandy. C'est lui l'actuel contact d'Ipsis sur REB/1.

Les pjs vont sans doute passer dans quelques tavernes avant de trouver le Transpack Galactique, voici une table permettant de gérer leurs rencontres (sur 2D6) :

2-6 : rien de particulier

7 : ils se font aborder méchamment (« à bas les étrangers »)

8 : ils sont en train de parler à un garde de la cité en civil

9 : ils sont en train de parler à un impérial en civil

10 : ils sont en train de parler à un escroc (« bien sûr », j'ai ce qu'il vous faut, rendez-vous ce soir dans la ruelle à gauche du gros bâtiment »). Ils risquent de se faire attaquer par des brigands ou bien d'acheter des objets inutilisables.

11 : ils parlent à un sympathisant de l'Alliance

12 : il parle à un espion de l'empire!

Le Transpack Galactique est une taverne parmi tant d'autres, tout habitant d'Agal ne la connaît pas forcément. Le barman ne sait pas que son établissement sert de repère aux derniers rebelles de la planète. Il y aura au moins un des trois rebelles (Rodka, Wandy, Wag) sur place. Ils sont véritablement les derniers membres « officiels » de l'Alliance sur place, tous les autres ayant déjà évacué. Tout l'équipement est aussi parti, il ne reste qu'une esquif qu'ils pourront mettre à la disposition des pjs. Si ceux-ci leurs sont sympathiques, ils leur proposeront peut-être aussi un blaster-mitrailleur lourd, à monter sur l'esquif (6D ; 3-50m/51-120m/121/300m, visée 1D).



Ce que Wag sait sur la base impériale

Il y a des Impériaux (il ne connaît ni leurs noms ni leurs grades) qui travaillent pour leur propre compte, ils repèrent le matériel abandonné par l'Alliance lors de la désertion de REK/1, ainsi que des objets de valeur confisqués qu'ils déclarent détruits. Ils rassemblent le tout dans un hangar et font périodiquement des aller-retours entre la base et le désert pour le rapporter. Ils revendent ainsi le tout en pièces détachées au service d'entretien de l'Empire. Wag a entendu dire que leur prochaine livraison est pour bientôt. Il pense que les Impériaux en question ne quittent pas la base sans des codes

SCENAR

pour y entrer secrètement ; ainsi, si les pjs prennent leurs places, ils pourront sans doute bénéficier de ces codes. Dans cette optique, il serait bon de faire un prisonnier afin d'avoir des renseignements sur leurs méthodes et des plans de la base Impériale. Cette opération doit avoir lieu ce soir dans le désert. Wag peut fournir les coordonnées du hangar en question. Les trois rebelles rébékiens seront partis le soir même dans tous les cas de figure, ce sera donc aux pjs de s'en occuper seuls...

Ce qui se passe réellement dans l'Empire

Ce que dit Wag est vrai mais la réalité va beaucoup plus loin, c'est le second du Colonel Strava lui-même qui s'occupe de ces transactions et tous les Impériaux qui y trempent sont des officiers. Ils ont en effet été recrutés par Strava sur place et n'ont donc pas subi le lavage de cerveau habituel des soldats impériaux. D'autre part, la revende ne se fait pas au service d'entretien impérial mais sur une autre planète, et à des pirates de surcroît ! Il n'y a que 5 impériaux dans le coup, et comme ils se déguisent pour opérer (faux papiers compris), si les pjs décident de profiter de leurs identités en enfilant leurs costumes, ils s'exposent à des surprises ! Il sera aussi très difficile d'apprendre quelque

chose de la part d'éventuels prisonniers car leur lâcheté n'a d'égal que leur peur de Strava. Les pjs risquent aussi de ne pas comprendre s'ils emmènent leurs prisonniers dans leurs cabines sur la base impériale et qu'ils trouvent les véritables papiers de leurs prisonniers (« Tu as essayé de nous bluffer, sale impérial ! Non, je vous assure, ne me frappez pas ! »).

LE HANGAR DU DÉSERT

Pnjs principaux de cette partie

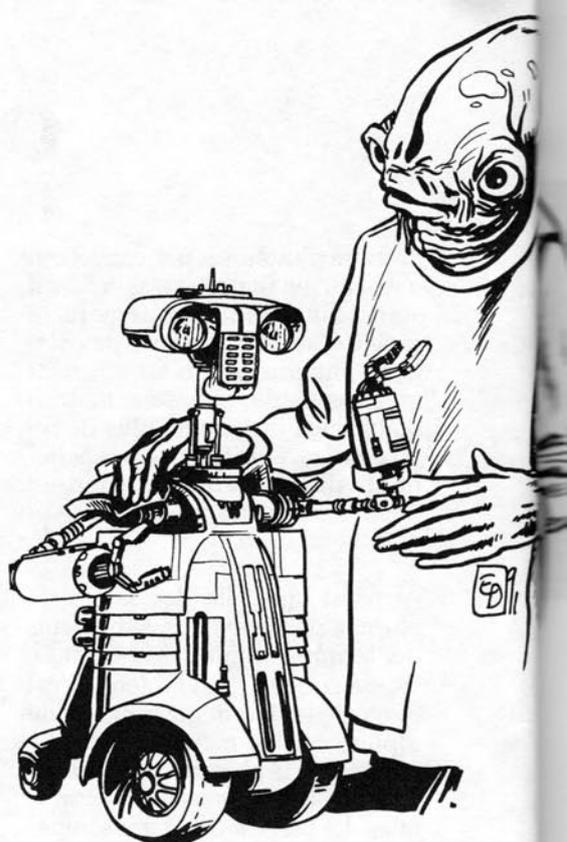
— L'esquif prêtée par les rebelles :

Vitesse : 1D
Maniabilité : 0
Coque : 1D

— Les deux éclaireurs (en armure) :

Noms : Lee Roy, Minkovsky

DEX : 2D
Blaster : 4D
Parade mains nues : 4D
Esquive : 4D
MEC : 3D
Motojet : 3D+2
VIG : 2D+2
Combat mains nues : 3D



Toutes les autres : 2D
Sauf répulseurs : 3D
Ils possèdent chacun 4 grenades

— Les 3 soldats (en armure) :

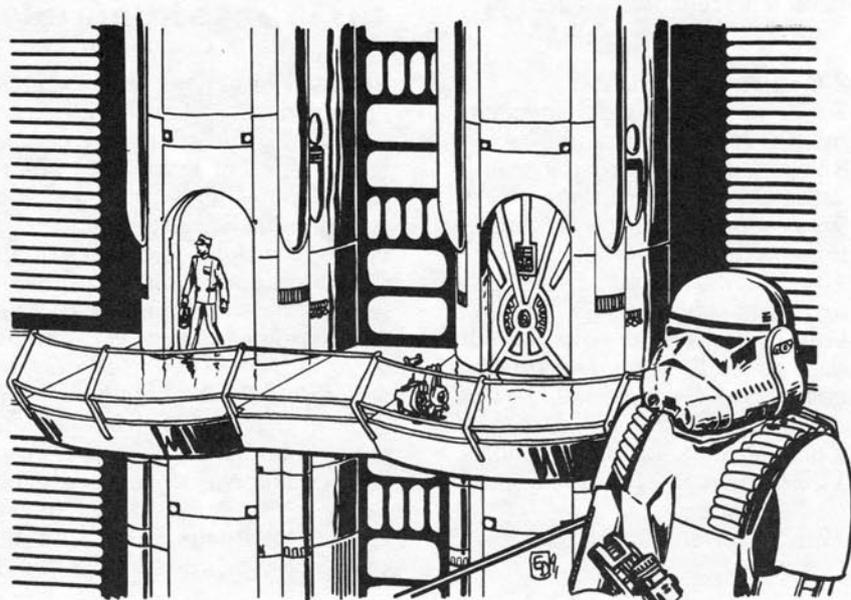
Noms : Dixmier, Verex, Dampton
DEX : 2D
Blaster : 3D+2
Parade mains nues : 3D+2
Esquive : 3D+2
VIG : 2D+1
L'un d'entre eux (Dampton) a 3D+2 en armes lourdes.

— Motojet :

Vitesse : 4D+2
Maniabilité : 3D+2
Coque : 2D
Armes : laser : visée : 2D
Damages : 3D

— Benne de transport :

Vitesse : 1D
Maniabilité : 0
Coque : 3D
Armes spatiales : aucune
Armes atmosphériques : Blaster mitrailleur
Description : Taille : 40m de long et 10 de large
Le poste de pilotage est assez rudimentaire : 3 sièges devant quelques écrans crasseux, aucun scope, une radio qui ne transmet aucune image. Au fond de cette pièce une porte coulissante donnant sur la soute normalement pleine de containers à ordures qui ont déjà été vidés et empilés dans



OPÉRATION BOUCLIER

un coin. A l'arrière : une grande porte coulissante activée soit du poste de pilotage soit de la calle, elle donne sur une plateforme où est fixée un blaster mitrailleur lourd.

Il lui faut une bonne demi-heure avant de pouvoir décoller lorsqu'on a mis le contact.

Description sommaire du hangar

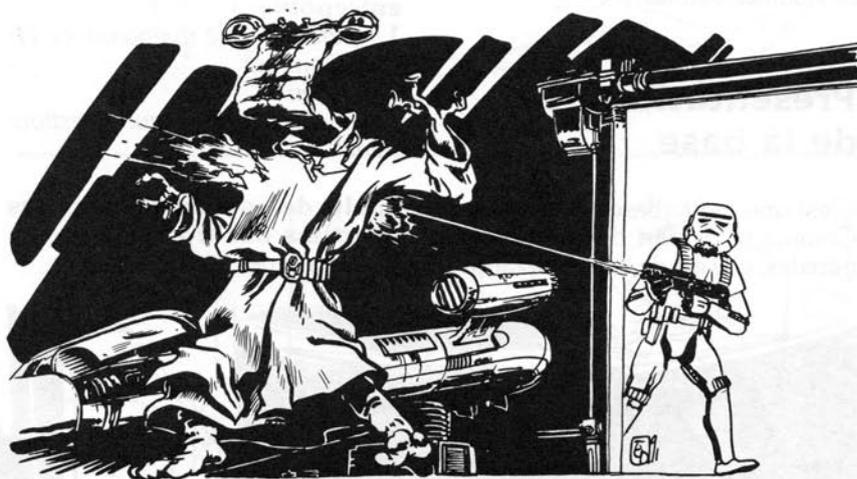
Ils est très grand : plus de 40 m de long sur 30 de large, il s'ouvre par une énorme porte coulissante de 10m de long, mais on peut aussi y pénétrer par une petite porte de taille humaine ; les deux sont fermées par un code que détient chacun des impériaux (« sécurité 7 » pour les ouvrir). Au fond, en face de la grande porte, il y a une rangée de placards de différentes tailles contenant quelques outils et de petites pièces de rechange. Le moteur que les impériaux viennent enlever trône au centre, avec l'inverseur de gravité fixé sur un de ses flancs (appareil qui permet de faire flotter l'objet sur lequel il est fixé à une certaine distance du sol, on peut ainsi le pousser pour le déplacer sans avoir à s'opposer aux frottements). A côté se trouve un kit de réparation de grande taille (2x1x3m).

Une aire d'atterrissage de campagne est préparée à proximité, afin d'éviter l'ensablement. Et plus loin à l'Est se dresse une forêt de pins géants (500m plus loin). De nombreuses dunes l'entourent, il est d'ailleurs à moitié enfoui dans l'une d'elles.

Attitude des Impériaux pour la livraison

Le meneur est Lee Roy, aucun d'entre eux n'est simple soldat mais l'uniforme fait partie du déguisement, en effet, ils profitent

de la traditionnelle corvée imposée aux hommes de troupe pour faire leurs sorties (le déchargement des bennes à déchets dans l'espace loin de la base). Les noms portés sur leurs fausses cartes d'identification sont les quatre premières lettres des vrais (Lee, Mink, Dixm, Vere, Dampit). Ils ont donc créé cinq identités de soldats (il ne faut pas oublier que Lee Roy, en tant que second de Strava, a un accès privilégié aux ordinateurs de la base) qui sont comme tous les autres programmés pour faire cette corvée, et au lieu d'aller vider la benne dans l'espace, ils s'approchent de REB/1 puis s'y posent afin de récupérer leur marchandise.



Lorsqu'ils arrivent au hangar du désert, ils ont déjà pris livraison de deux motojets (prêtes à être utilisées car ils les ont testées avant de les embarquer). Elles ont été assemblées à partir de quatre modèles rebelles partiellement détruits et deux modèles impériaux défectueux déclarés comme « détruits » au service d'intendance par Minkovski. Elles sont rangées au fond de la benne. Ils viennent chercher un moteur de X-Wings déjà dissocié de la carcasse à laquelle il appartenait.

Lors du transport du moteur jusqu'à la benne, Lee Roy se tiendra debout sur la plateforme arrière afin de diriger les opérations, les autres entreront dans le hangar afin de brancher l'inverseur « gravitationnel » fixé sur le moteur réglé sur 1m. Ensuite, ils le pousseront jusqu'à la plateforme et régleront l'inverseur jusqu'à faire monter le moteur à

3m du sol puis le tireront à l'aide de sangles au fond de la benne.

Réaction des Impériaux face à une attaque

Dampton se précipitera sur le blaster mitrailleur de la benne et Lee Roy ainsi que Minkovski prendront les motojet et n'hésiteront pas à utiliser leurs grenades ! En désespoir de cause, ils accepteront de se rendre. En fait, empêcher la mise en marche du bouclier les arrangeraient bien, car ils font partie des contreban-

diers dont l'activité serait fortement réduite si tout se passait comme le Colonel Strava l'a prévu. En conséquence, ils essaieront de ne pas trop freiner les pjs tout en espérant les dénoncer sur la fin pour bénéficier d'une promotion. Leur position est en fait assez délicate, et ils s'en rendent bien compte ! Mais ils ont un atout principal : ils se sont réservés une sortie secrète de la base de REK/A. Jamais ils n'en donneront consciemment l'emplacement aux psj, mais ils pourront tenter de l'utiliser s'ils jugent que tout est perdu.

Pour tous courriers, commandes, infos, etc. Ecrivez à COM à l'adresse suivante :

Welcome Multimédia
Chroniques
d'Outre-Monde
Allée A, 17, rue Froment
75011 PARIS

ARRIVÉE SUR LA BASE IMPÉRIALE DE REK/A

Le code permettant d'accéder à l'aire d'atterrissage de la base est donné automatiquement par pression sur un bouton du tableau de bord (« technologie 10 » et « sécurité 5 » pour le trouver). Les portes centrales s'ouvriront alors doucement, laissant les éclairages intérieurs percer le froid intersidéral. De la benne, les pjs verront les différentes aires d'atterrissage et n'auront donc pas de mal à imaginer qu'ils ont à se poser à côté des autres bennes.

Présentation de la base

C'est une petite base : 3 niveaux. Comme la plupart des bases impériales, elle est de forme hexago-

nale mais n'a un rayon que de 100m. Tous les murs sont blindés, aucune tuyauterie n'est visible (elles sont dissimulées sous le faux plafond), les niveaux sont à peu près de 6m de haut. La base est divisée en de grandes zones de type : quartier des officiers, entrepôts, etc... Seul le troisième niveau est véritablement surveillé.

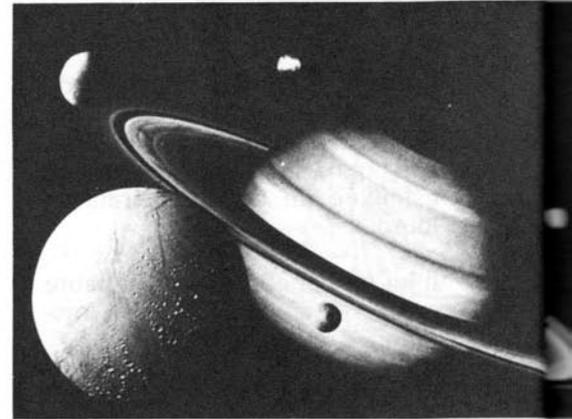
Voici quelques tables qui permettent de gérer les rencontres 4D6-4, cela indique le nombre de minutes pendant lequel les pjs ne croisent personne, ensuite, il faut tirer sur la table correspondante puis relancer 4D6-4.

Table de rencontre dans les entrepôts :

- 1 : personnel de maintenance (1-6 personnes)
- 2-4 : rien
- 5-6 : soldats (1-3) qui questionnent

Table de rencontre dans les quartiers des troupes :

- 1 : personne



- 2-3 : soldats (1-3)
- 4-5 : personnel (1-3)
- 6 : soldats (1-3) qui questionnent

Table de rencontre dans les ateliers :

- 1-4 : travailleurs (1-6)
- 5 : soldats (1-6) qui questionnent
- 6 : rien

Table de rencontre générale niveaux 1 et 2 :

- 1-2 : personnel de maintenance (1-2)
- 3-4 : soldats (1-6)
- 5 : soldats qui questionnent
- 6 : rien



OPÉRATION BOUCLIER

Table de rencontre générale niveau 3 :

- 1 : personnel (1-2)
- 2-4 : soldats qui questionnent (1-6)
- 5 : officier important avec 2 gardes
- 6 : officier important avec une patrouille (3 soldats) qui questionnent.

- | | |
|---------------------|------------------------|
| 1 COURSIVES | 6 TOILETTES |
| 2 POSTE DE PILOTAGE | 7 CABINE |
| 3 PLACARDS | 8 TRAPPE VERS SOUTE |
| 4 INFIRMERIE | 9 SALLE DES MACHINE |
| 5 SAS | 10 ACCES À LA TOURELLE |
| | 11 CERCLE |

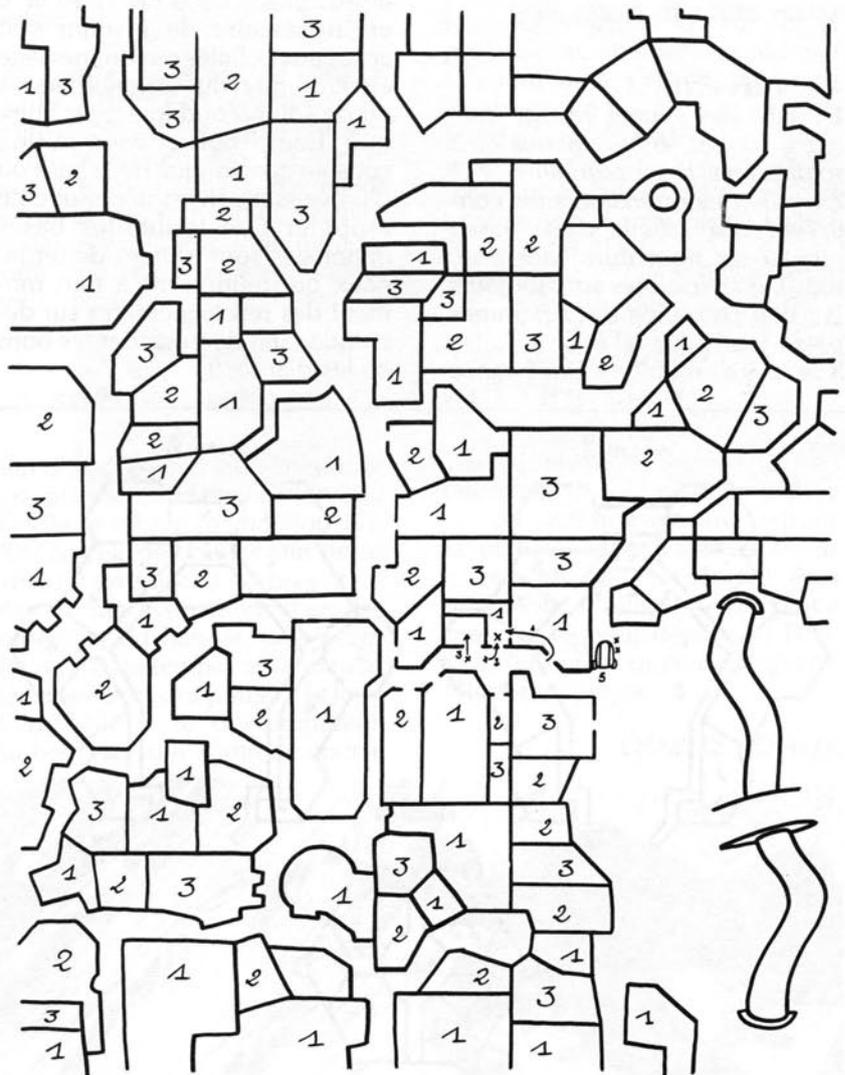
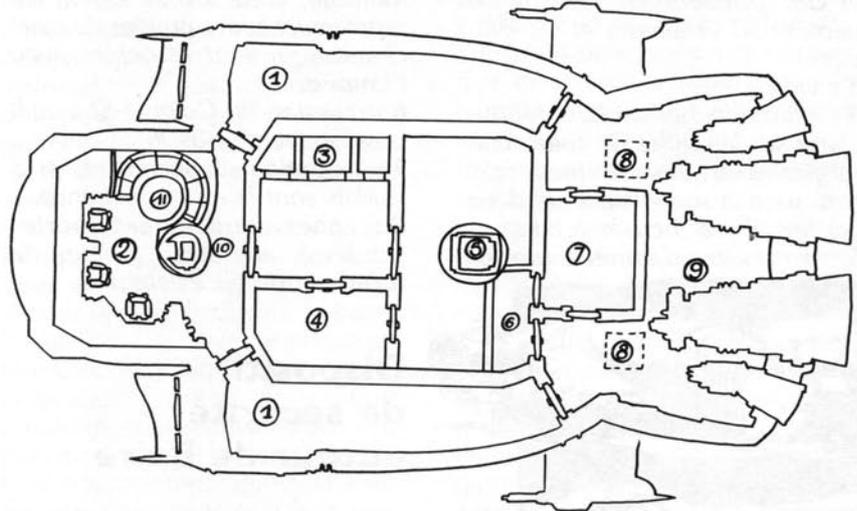
Légende des plans

— Niveau 1

- A :** deux bipodes TB-TT avec leurs porteurs.
- B :** un petit quadripode avec son transporteur les « pattes » démontées et allongées sur les côtés.
- C :** 3 transporteurs de troupes.
- D :** 4 bennes
- E :** 12 motojets
- 1 :** entrepôts : des couloirs sans fin entre d'énormes containers et caisses, si les pjs en ouvrent : 1-2 = nourriture, 3-4 = vêtements, 5-6 = pièces de rechange.
- 2 :** quartiers des Stromtroopers : 100 soldats vivent là, ils ont des cabines individuelles.
- 3 :** poste de sécurité, 6 soldats sont toujours présents, ils ont vue sur la zone d'atterrissage, c'est eux que l'on vient voir pour faire valider sa carte d'identification lorsque l'on revient de mission (tout vaisseau impérial qui atterrit affiche : « n'oubliez pas de faire valider votre carte au poste de sécurité »), etc...
- 4 :** cellules : un long couloir donne sur 20 cellules (10 de chaque côté), elles sont numérotées, Baire est dans la cellule 6.
- 5 :** quartier du personnel : 60 hommes et femmes vivent là, ils sont chargés d'entretenir la base et le matériel non-militaire qu'elle contient.
- 6 :** atelier : c'est le lieu de réparation de tout le matériel.
- 7 :** zones condamnées (portes soudées), elles sont pleines de tuyaux et de fils électriques. C'est dans une de ces zones (là où se trouve un « * » sur le plan) qu'est la sortie secrète des Impériaux du hangar.

— Niveau 2

- 1 :** salle d'entraînement et mess des officiers. La salle d'entraînement contient toujours au moins



12 soldats qui s'entraînent au combat à distance comme au corps à corps. Il y a toujours au moins 6 officiers au mess des officiers.

2 : quartiers des troupes d'élites et des officiers : ici vivent 20 pilotes, 30 éclaireurs et 12 officiers.

3 : vide.

4 : infirmerie. Les couloirs débouchent sur les salles de soins, chirurgicales ou autres (les medpacks sont sous la surveillance de deux gardes), il y a 5 cuves à bacta.

5 : zones condamnées (portes

sur 6 que la salle où entrent les pjs soit occupée.

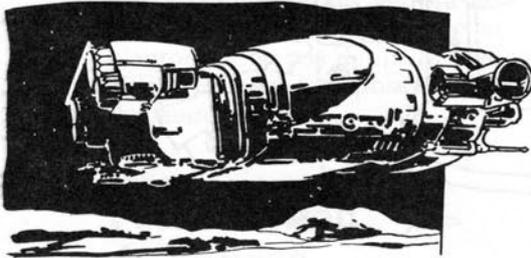
4 : quartier des officiers importants (Lee Roy en fait partie). Ils sont 5 au total.

5 : mission diplomatique et commerciale. C'est là que logent les représentants des guildes de marchands qui sont associées avec l'Empire.

6 : quartiers du Colonel Strava. Il y est souvent (1-3sD6).

7 : réception : 2 secrétaires et 3 soldats sont là en permanence.

8 : zones condamnées (portes soudées), elles sont pleines de tuyaux et de fils électriques.



soudées), elles sont pleines de tuyaux et de fils électriques.

— Niveau 3

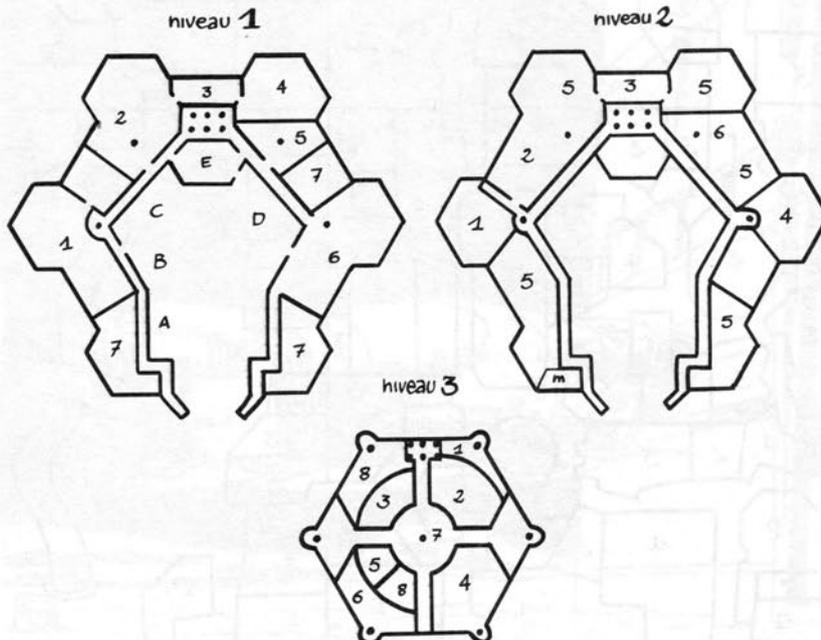
1 : salle des écrans, rayons traceurs, scopes, 6 spécialistes et 2 soldats sont là en permanence.

2 : salle des ordinateurs (ils contrôlent la logistique de la base : niveau de nourriture, aération, etc...). 3 spécialistes sont toujours là ; une patrouille de 3 hommes passe toutes les 10 mn.

3 : salles de réunions. Une chance

Dispositif de sécurité autour de Baire

Afin d'entrer dans la zone d'internement, il faut passer par le poste de sécurité (salle 3 niv.1). Et là, il est nécessaire de justifier son accès aux cellules par un message électronique du Colonel Starva ou de son second (qui n'est autre que Lee Roy) envoyé d'une console quelconque de la base ou d'un vaisseau. Il est nécessaire de rappeler que toutes les bases impériales sont truffées de terminaux qui fournissent à tout moment des renseignements sur demande (afin de posséder les bons codes d'accès!).



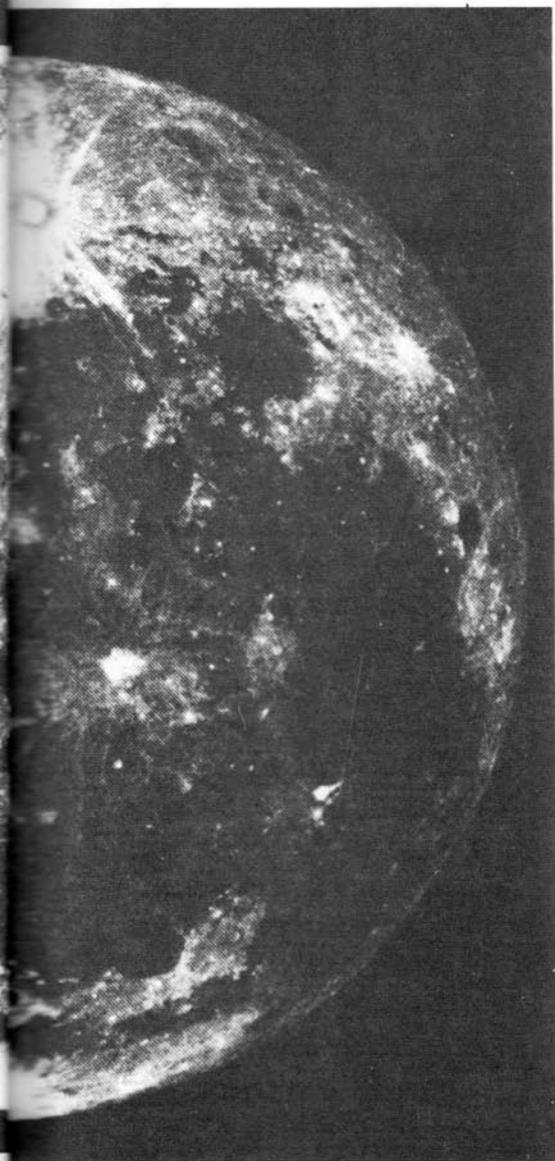
Seules des matraques assommantes sont autorisées dans ce périmètre, et les surveillants ne confieront pas le prisonnier à moins de quatre gardes en uniforme.

La cellule 6

Les pjs vont sans doute se déplacer longuement dans la base afin de trouver Baire (à titre indicatif, il a 2D en VIG). Il ne travaille pas au troisième niveau dans la salle des scopes (salle 1 niv.3) car les techniciens ont tiré un câble jusqu'au premier afin qu'il puisse faire ses recherches dans sa cellule. Celle-ci est spécialement aménagée à cet effet.

Alors que les geôles sont habituellement démunies de tout sauf

OPÉRATION BOUCLIER



Il met actuellement une dernière touche à son fameux théorème : « Soit X un espace métrique complet ; (U_i) , i appartient à J , J dénombrable, une suite de parties ouvertes denses de X . Alors union des U_i sur J est dense dans X », dont les applications aux boucliers énergétiques (qui sont en fait assimilables à des ensembles topologiques bien particuliers), lui permettront d'établir un nouveau mode de construction révolutionnaire.

Mais comme il n'est pas fou, il a tronqué les systèmes informatiques mis à sa disposition afin d'explorer les circuits de la base. Il a ainsi pu localiser un nœud de tension anormal qui résulte d'une dérivation artisanale d'une conduite énergétique. Poussant plus en avant ses investigations, il s'est rendu compte que cela avait de grandes chances d'être une sortie secrète (en effet, c'est celle aménagée par les Impériaux du hangar!).

Dès que les pjs entreront dans sa cellule, il leur demandera de détruire un pan de mur (cela prendra 10 mn au blaster), afin d'emporter une carte informatique contenant le fruit de ses recherches. Ensuite seulement, il leur indiquera la sortie et partira avec eux de plein gré.

La sortie secrète

Afin d'y accéder, il faut déssouder une plaque condamnant la zone où elle se trouve (démolition 17). Puis écarter des cables afin de se créer un passage (si les pjs ont un plan ou des instructions d'un des Impériaux du hangar, cela prendra moins de temps car la plupart des obstacles sont poussés le long d'une voie qu'ils ont préparée). Au bout de 10 à 15mn de course

durant laquelle il est impossible d'utiliser une arme à feu (trop de cables et de caissons énergétiques!), les pjs se retrouveront devant un cylindre métallique avec une porte à combinaison (Baire a 6D+2 en sécurité, le jet à faire est de 16). Une fois la porte ouverte 4 personnes peuvent entrer en même temps dans un ascenseur de fortune qui descend vers une destination inconnue... En fait, seulement 25 secondes sont nécessaires pour atteindre une petite salle où sont disposés 6 caissons de sauvetage, en face de conduits d'aération (chaque caisson comporte 2 places). Une seule manipulation suffit pour envoyer le caisson à travers les conduits qui traversent presque REK/A (ils permettent de diversifier les points de refoulement des gaz toxiques qui sont ainsi éjectés sans risque de faire repérer les bouches d'aération).

Les Impériaux se donneront la peine de rattraper les caissons que s'ils sont moins de trois. Sinon, ils essaieront de les détruire au laser lourd (2 ou 12 sur 2D6 implique la destruction). Si 2 caissons ou moins sont lancés, ils n'ont que très peu de chance de s'en sortir (1 ou 2 sur 1D6).

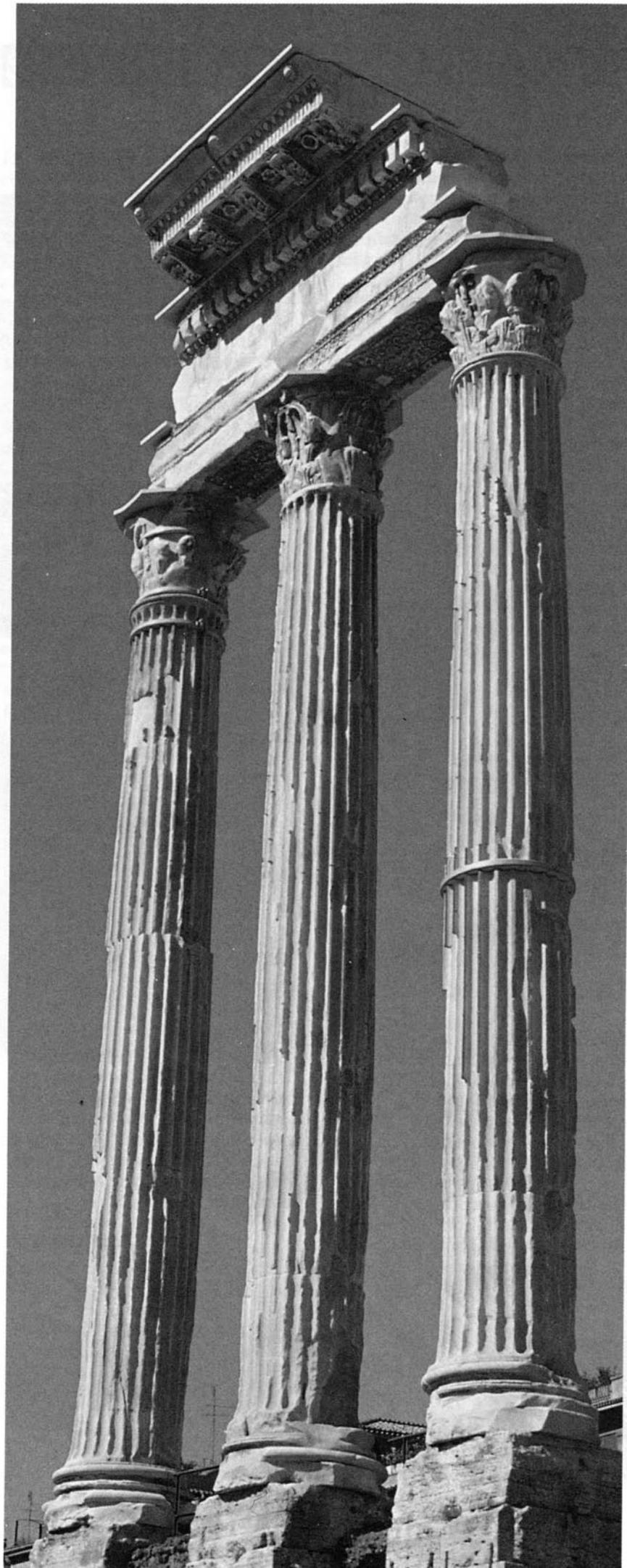
Tout est bien qui fini bien

Les survivants recevront un accueil plus que chaleureux auprès des rebelles qui se trouveront sur la planète ou le vaisseau où ils atterriront (pas forcément tous ensemble d'ailleurs). La place manque ici pour décrire les festivités qui seront organisées afin de fêter leur victoire...

CHARLES LEHALLE

d'un écran, d'une caméra, d'un micro de contrôle, de toilettes dans un coin et d'une couchette ; celle de Baire est deux fois plus spacieuse que la normale (elle s'étale jusqu'à la cellule voisine) et comporte une multitude d'écrans. Mais aucun outil ni appareillage démontable ne lui a été fourni : seules des consoles et des claviers encastrés dans le mur apparaissent. De toute façon, Baire est un théoricien (de génie!).





IMPERIUM

VAE VICTIS!

Après un article sur les jeux par correspondance, il était logique que COM vous donne les moyens de vous lancer dans cette aventure peut-être nouvelle pour vous. Nous avons donc choisi de vous proposer une aide de jeu afin d'adapter un jeu de plateau dont le succès international confirme le regain d'intérêt pour la période antique : Imperium Romanum 2.

Adapter un jeu de plateau en jeu par correspondance n'est pas une mince affaire comme vous allez le voir : il faut toute la rigueur et toute l'impartialité d'un meneur de jeu pour parvenir à réussir à lancer puis à faire vivre une partie. Durant cet article, nous supposerons que vous connaissez déjà les règles d'Imperium Romanum 2, cependant nous n'entrons pas dans les détails afin qu'il reste lisible pour tous. Deux parties principales seront soumises à votre sagacité : la première fera le point sur le lancement du jeu, la seconde vous conseillera sur son déroulement.

MIUM ROMANUM

LANCER UNE PARTIE

Adapter les règles du jeu par correspondance

Cette adaptation est une série de choix que doit faire le meneur de jeu (MJ) avant de lancer une partie. Elle doit être claire et éviter les ambiguïtés, donc être très précise. Ainsi, il est fortement conseillé d'établir la liste exhaustive des changements de la manière suivante : vous relisez les règles entièrement et notez au fur et à mesure les modifications que vous y apportez, même si elles vous sont évidentes. Cette liste sera ensuite transmise à l'avance aux joueurs afin qu'ils puissent y réagir. Ce n'est qu'alors, après avoir tenu compte de leurs questions que vous pourrez leur donner la version finale de votre adaptation. Ce qui va suivre pourra donc être modifié selon votre volonté, mais sachez que ce système est le fruit d'une partie ayant duré 20 tours et qu'il a inspiré de nombreuses variantes.

La simultanété

Le jeu par correspondance offre la possibilité de simultanété. Profitez-en ! Les mouvements simultanés permettent toutes les ruses et toutes les surprises et donnent ainsi accès à des possibilités inconnues du jeu de plateau : ainsi, vous pourrez stopper des renforts ennemis dans des contrées où le ravitaillement vous sera plus favorable, vous pourrez fixer par interception une pile ennemie et y amener des renforts, etc...

Cette simultanété peut rester limitée, c'est à dire que chaque phase du jeu reste indépendante

des autres afin que le jeu reste gérable. Les phases navales et terrestres seront par exemple toujours distinctes même si le réalisme en souffre un peu. Cet équilibre réalisme/complexité des règles ne vous est pas inconnu, il se pose de la même manière en JdR avec l'alternative jouabilité/qualité de la simulation, à vous, donc, de choisir le rapport qui vous convient.

La distinction des phases de jeu permet aux joueurs de faire des ordres conditionnels : par exemple un conditionnel sur la signature ou non d'une alliance avec votre voisin, de la réception d'une certaine somme d'or, ou même de la déclaration de guerre entre deux autres joueurs, (tout ceci se passant lors de la phase diplomatique) permet de vous placer militairement de la façon la plus adaptée (phase de mouvement).

Jouer en aveugle

Second avantage du jeu par correspondance : on peut y jouer en aveugle. Si chacun connaît parfaitement la position de ses troupes, il n'en est pas de même pour celle de l'ennemi. Cependant il existe des moyens de le repérer autrement que lorsque vous combattez avec lui. On peut considérer que chaque cité détecte la présence d'ennemis dans les hexs contigus au sien, de même pour des unités militaires n'ayant fait aucun mouvement. On donnera alors au joueur le nombre d'unités et leur nationalité ainsi que la présence éventuelle d'un leader.

L'attaquant peut tester la présence d'ennemis dans les cités avant la phase de combat, mais il ne connaît pas leur nombre alors que les défenseurs auront tous les renseignements sur la pile adverse. En cas de siège, l'assaillant connaît alors le nombre d'unités. De manière générale, on suivra la



règle standard quant aux retraits avant combat, conditionnelles au nombre d'unités, idem pour les interceptions.

Sources d'informations

En aveugle, les joueurs se raccrochent à toutes les sources d'informations leur permettant d'y voir plus clair. Ainsi, le meneur de jeu devra ajouter des informations générales, parfois de simples rumeurs, pour chaque joueur. De plus il devra penser que plus un événement est éloigné, plus il sera déformé en cours de route quitte même à n'être connu que le mois suivant.

AIDE DE JEU

Heureusement, les joueurs possèdent des sources d'informations plus sûres : les ambassadeurs. Chaque joueur en possède au minimum un ; c'est un homme de confiance du personnage du joueur (mais cela ne veut pas dire qu'il ne puisse se tromper ou être trompé!) qui pourra donner de nombreuses informations autant militaires que politiques si ses hôtes lui en laissent la possibilité. La perte d'un ambassadeur fait perdre entre 5 et 10 pts de moral suivant les motifs de sa disparition. Seuls les ambassadeurs peuvent signer des alliances et seules des puissances ayant en commun un ambassadeur (ou étant alliées) peuvent communiquer librement entre elles. Au départ du jeu, chaque joueur recevra la liste des joueurs avec lesquels il est en contact.

Dernière source d'informations, et pas des moindres, les personnages-non-joueurs. Ils sont semblables à ceux du JdR, et aideront chaque joueur en fonction de leurs motivations fixées au départ. Ce sont en général des personnages historiques secondaires par rapport aux personnages-joueurs mais dont l'influence est néanmoins incontournable.

Les Actions Spéciales (AS)

Ce sont toutes les actions que ne prévoit pas la règle mais qui sont historiquement réalisables par les joueurs (même si elle n'ont pas été faites). Assassinat, corruption, mise en place de réseaux d'espionnage, détournement de fonds, « *fidélisation* » de légions à sa personne, levées exceptionnelles, passage de fleuve gelé, etc... Ayez confiance en l'imagination des joueurs pour trouver des choses des plus surprenantes!

Chaque joueur possède une AS par mois. Elle peut être soit la préparation ou la proposition d'une AS future (PAS), soit l'exécution d'une AS (EAS). Faire une PAS permet de connaître les conséquences de l'AS proposée, c'est parfois essentiel : si Brutus

avait fait une PAS sur le meurtre de César (EAS), il aurait découvert que son acte ne sauvait pas définitivement la République pour autant et pouvait déclencher une guerre civile à terme. On peut faire plusieurs PAS avant une EAS afin de connaître toutes ses conséquences.

Choisir un scénario

Deux possibilités vous sont offertes : choisir un scénario déjà existant, quitte à le modifier un peu, ou carrément en créer un nouveau, les 35 d'IR2 ne couvrant pas tous les événements intéressants de l'Empire.

La qualité de votre partie dépendra beaucoup de son degré de préparation. N'oubliez pas que les joueurs vont de leur côté se plonger dans des recherches historiques afin de favoriser leur personnage, il faut donc que vous ayez plusieurs longueurs d'avance sur eux afin de ne pas être pris éventuellement au dépourvu par une AS. Dans tous les cas, choisissez une période qui vous attire : Rome ou Constantinople? La République ou l'Empire? Les conquêtes de Rome ou son déclin? Vercingétorix ou Attila? Plus vous aimerez la période, plus vos recherches documentaires vous passionneront et plus le « *background* » de votre partie sera riche.

Une fois la date de départ choisi, vous faites la liste des personnalités importantes de l'époque et décidez, en fonction du nombre de joueurs que vous voulez, de celles qui seront jouées et de celles qui ne le seront pas (PNJ actif ou inactif). Pour débiter, nous vous conseillons une dizaine de joueurs, quitte à activer des PNJ en PJ si leur rôle devient dominant.

Pré-victoire et victoire

Il est évident que les positions de chaque joueur ne sont pas équivalentes au départ. C'est pourquoi



leurs conditions de victoires secrètes seront plus ou moins difficiles. Il est conseillé de diviser en deux phases le gain d'une partie : la pré-victoire et la victoire. Dès qu'un joueur atteint ses conditions de pré-victoire il peut l'annoncer officiellement. Il lui faut alors conserver ses conditions en général plusieurs mois (2 ou 3) afin qu'il puisse réaliser sa pré-victoire : celle-ci lui donne alors des bénéfices qui lui resteront acquis (gain de moral, de troupes, d'appuis supplémentaires, etc...). La victoire quant à elle met un terme à la partie (il faut bien qu'elle s'arrête un jour, non?) lorsqu'un joueur l'obtient, mais là aussi il doit « *tenir* » ses conditions durant plusieurs mois afin de réaliser sa victoire et il y a fort à parier que les autres joueurs feront tout pour l'en empêcher. Alors réfléchissez bien aux pré-victoires et victoires en laissant, si c'est historiquement justifié, plusieurs options aux joueurs : ces conditions leur traquent une ligne de conduite mais ne doit pas les contraindre totalement sinon, on retombe dans un simple wargame multi-joueurs.

Trouver des joueurs

Dernière phase de votre préparation : le choix des joueurs. Ceci est très important, tout comme pour un bonne partie de JdR, combien de parties se ternissent-elles par des abandons, des comportements irresponsables, de mauvaises compréhensions de règles? Si le maître mot est « *motivation* », il ne faut pas le confondre avec « *enthousiasme* » : une partie d'IR2 se joue sur des trimestres, parfois des années, il vous faut donc bien vous assurer de la ténacité des joueurs et de leur

IMPERIUM ROMANUM

sérieux. Rien de plus énervant qu'un joueur rendant des ordres une fois sur deux ou abandonnant sans prévenir. Enfin, pour couvrir vos frais, il est nécessaire de prévoir une taxe arbitrale que chaque joueur devra régler en début de jeu et qui pourra être renouvelée en cours de partie en cas de nécessité.

Vous pouvez prévoir des « aides-MJ », afin de rendre plus vivants vos PNJ et vous aider à gérer des situations ambiguës. De même, des joueurs de remplacement sont souhaitables afin de conserver un rythme à la partie, même en cas d'abandon. Ce rythme, allant de l'hebdomadaire au bimestriel, doit être avant tout régulier, c'est une marque de sérieux de votre arbitrage et cela permet de soutenir l'intérêt des joueurs.

FAIRE VIVRE UNE PARTIE

Les différentes étapes de l'arbitrage

On peut décomposer en une série d'actions simples la complexité de l'arbitrage. Peut-être cela peut vous sembler fastidieux mais, avouons-le, c'est souvent le cas ! Et comme nous l'avons déjà signalé (COM n°20), pas mal de MJ peuvent « craquer » et arrêter une partie en cours. Phénomène tout à fait similaire à celui de l'arrêt d'une campagne de JdR. La régularité, dans les deux cas, est un facteur de bonne santé autant pour le MJ que pour les joueurs.

Format standard des ordres

Tous les ordres doivent avoir le même format :

- *Nom de la partie*, du joueur et de son personnage
- *Date du tour de jeu*
- *Récapitulatif des caractéristiques de base* (moral, taux de

remplacement, trésor, taxation, etc...)

— *Description de l'AS* (PAS ou EAS) suivie des éventuelles sources historiques pouvant l'appuyer. Une décomposition en titre, but, moyens et sources aidera le MJ dans sa gestion.

— *Mobilisation* (en cas de mois de levée). A décomposer en : qui lève ? Où ? A quel prix ?

— *Diplomatie* : récapitulatif des alliances, mouvements et négociations des ambassadeurs, rupture d'alliance éventuelle, transfert de fonds.

— *Mouvement* : naval puis terrestre. On décrira le mouvement pile par pile et hexagone par hexagone en précisant les constitutions de nouvelles piles ou l'éclatement d'autres. Un récapitulatif « *position théorique finale* » donnera au MJ vos positions militaires supposées.

— *Combat* : conditionnels d'attaque, boost moral, appel aux dieux éventuels, retraite avant combat.

— *Messages* : aux PJ et aux PNJ.

— *Divers* : remarques pour le MJ et autres.

La réception des ordres

Le MJ fixe une date limite (« *deadline* ») dans le compte-rendu (CR) précédent. S'il n'a pas com-

mencé sa gestion, il peut, en discrétion, accepter des ordres en retard. Chaque joueur possède cependant un « *Joker* » et au premier « *ordre non reçu* » (ONR), le MJ cherchera à contacter le joueur pour lui indiquer son retard et lui donner, par exemple, 24 h de plus.

Le MJ possèdera un dossier pour chaque joueur : dès réception d'un ordre il le rangera en évitant de le lire afin de ne pas donner d'éventuels renseignements par mégarde à d'autres joueurs avant la deadline. Dans ce dossier seront rangés tous les ordres d'un joueur ainsi que tous ses CR.

La gestion des ordres

Elle doit être extrêmement rigoureuse :

1) Etalez la carte, positionnez les pions.

2) Première lecture de l'ensemble des ordres : ceci vous donnera « *l'atmosphère* » du tour de jeu (phase hilarante pour le MJ en général).

3) Gestion des EAS, puis des PAS. Modifications sur la carte (assassinat, révoltes, etc...).

4) Gestion des mouvements. Faire bien attention aux unités qui se croisent. Prenez comme règle qu'une pile se déplace à la vitesse



du plus lent et qu'elle quitte un hex que lorsqu'elle a totalement dépensé ses points de mouvements pour entrer dans le suivant.

5) Gestion des combats. Faites une fiche reprenant tous les modificateurs de combat et appliquez-les systématiquement. Si vous vous êtes trompés sur un modificateur, rejetez le dé. Notez tous les combats sur un brouillon.

6) Calculez les nouvelles caractéristiques pour chacun (moral, taxation, etc...).

La gestion des CR

Toute aussi rigoureuse que les ordres, vous pouvez faire une gazette pour ne pas répéter dans chaque CR des événements connus de tous, puis vous passez aux CR individuels :

- 1) Caractéristiques du joueur
- 2) Position des troupes, résultat des combats
- 3) Résultat de l'AS
- 4) Rapports des ambassadeurs et alliances
- 5) Informations locales et réponses des PNJ
- 6) Message des PJ

Vous pouvez aussi ajouter des addendas aux règles en cours de jeu afin de donner des précisions et annoncer la prochaine date limite.

CONCLUSION

Maintenant, vous êtes prêts à arbitrer une partie d'IR2 par correspondance. Il ne vous reste plus qu'une dernière étape : choisir un nom à une partie et vous lancer ! A moins que... vous ne réfléchissiez déjà à l'adaptation d'un autre jeu à la correspondance ?

LUCIUS AEMILIANUS TRISAGUS

NE MANQUEZ PAS
NOTRE PROCHAINE
PARUTION
LE N° 25,
COM,
nouvelle génération
SPÉCIAL « FOLIE »

FEU FOLLET, FOLLETS, FLAMBA, FEE LO...

FEU

De tout temps, le feu follet a nourri les légendes de toutes régions, de tous pays. Cette petite flamme que l'on voit dans les soirées des journées chaudes de l'été, voltiger sur les terres humides, le long des ruisseaux, au dessus des marais putréfiés et des cimetières aux tombes fissurées.



Attardons-nous quelques instants dans nos campagnes pittoresques, entreprenons un court voyage dans le Perche, où les paysans regardent la félo comme un esprit, soutenant qu'elle cherche à égayer les voyageurs en les éblouissant, et qu'on l'entend rire quand elle les a fait tomber dans l'eau... sans pourtant qu'elle cherche à les noyer.

Le Perche est une région située à l'Ouest du Bassin Parisien, couvrant une partie des départements d'Eure-et-Loir et de l'Orne. C'est un pays vallonné et humide où prédominent le bocage et la forêt. L'ancien comté du Perche fut réuni à la couronne en 1525.

1861 - LA FLAMBA

« Veux-tu suivre un feu follet, tu tomberas dans un marais », disent les Danois. Assurément, il ne faut plus douter que le feu follet est un malin esprit.

Il existe près de la petite ville de Senonches en Eure-et-Loir, des marais d'où pendant les chaleurs, s'exalent le soir des feux follets. Comme partout, ces marais sont dangereux, les paysans disent que les feux follets choisissent de préférence ces endroits périlleux pour voltiger devant vous afin d'essayer de vous égayer en vous faisant perdre votre chemin, pour vous faire tomber dans les précipices, et comme preuve convaincante de ce qu'ils avancent, c'est que, ajoutent-ils, dès que le péril

est passé et que les feux follets n'ont plus le pouvoir de vous nuire, ils vous quittent aussitôt.

Suivant le dire des paysans, le feu follet n'est autre chose que l'âme d'un individu, qui a fait un pacte avec le diable. C'est quelquefois un voisin, au besoin on nommera son nom ; celui-ci qui est votre ennemi va se cacher le soir près d'un endroit où vous devez passer, se couche sur le dos, dit quelques paroles cabalistiques et son âme s'exhale de son corps sous la forme d'un **flamba** ou **follet**, voltige devant vous, toujours dans l'intention de vous égayer en vous faisant perdre la trace de votre chemin. Si, lorsque ce flamba se présente devant vous, vous tirez un mouchoir de votre poche et lui jetez, vous le voyez aussitôt vous quitter et s'amuser à jouer avec ce mouchoir, et le lendemain au point du jour, si vous retournez dans le même lieu, vous retrouverez votre mouchoir intact à la place où vous l'avez jeté au **flamba** ou **follet**. Mais si, au contraire, c'est un couteau ou tout autre objet tranchant, lorsque le lendemain vous retournez pour le chercher, vous le retrouvez ensanglanté, parce qu'en jouant avec le **flamba** s'est blessé.

Si, lorsque vous voyez un **flamba** voltiger devant vous, vous cherchez le corps d'où il s'est échappé, et qu'au lieu de le laisser sur le dos, la face tournée vers le ciel, comme vous le trouveriez, vous le retournez la face contre terre, vous verriez au moment où le jour commencerait à poindre le follet

FOLLET



s'approcher du corps ; voltiger tout autour, chercher pour y rentrer l'issue par où il en est sorti ; mais si avant le jour il n'était pas parvenu à y rentrer, vous le verriez s'envoler, et ce **follet**, qui, comme nous l'avons dit, n'est autre que l'âme du corps que vous auriez sous les yeux, deviendrait la propriété du diable, tandis que le corps lui-même aurait cessé de vivre.

On dit encore que le **follet** entre quelquefois dans les écuries des chevaux et suit le râtelier avec une lanterne, s'attache ensuite à la crinière de l'un d'eux, la mêle d'une telle manière qu'il est impossible de la démêler, et qu'on est obligé de la couper.

Vers 1830 une cousine et une amie de la grand'mère de l'auteur avaient passé la soirée chez celle-ci, et chez laquelle il habitait lui-même. C'était en hiver, lorsque dix heures eurent sonné, la cousine et l'amie parlèrent de se retirer, et l'auteur accompagna sa grand'mère qui voulut aller les reconduire au hameau ou plutôt faubourg de la chaussée, qui est situé au-delà de l'étang ; chacun marchait tranquillement lorsque la vieille cousine que nous appellerons par son petit nom, Cécile, dit à l'auteur lorsqu'on fut arrivé près d'une arche qui sert à l'écou-

lement des eaux : « *Quiens (tiens) Prosper, un flamba dans l'île* » ; l'auteur se retournant et apercevant aussitôt en effet une lumière dans la petite île située dans l'étang, fut saisi d'effroi, jeta un cri perçant dont il gardera la mémoire tant qu'il vivra ; il fut aussitôt entouré par les trois amies, qui tout en cherchant à le rassurer en lui disant que c'était un homme qui se promenait avec une lanterne, ne lui épargnaient cependant pas les épithètes les moins flatteuses, elles y parvinrent néanmoins ; et comme pour revenir avec sa grand'mère il fallait passer par le même endroit, le retour eut lieu cependant sans nouvelle frayeur, la lumière d'ailleurs avait disparu. »

P. VALPERANGE,
Curiosités percheronnes

1870 LE FEU-FOLLET

« Le feu follet, que les « superstitieux habitants » du perche regardent comme des revenans qui sortent du tombeau pour aller tourmenter les vivans, se manifeste le long des rivières, principalement dans les cimetières, ce qui aura pu donner du poids à cette croyance. /.../ Suivant le dire

des gens de la campagne, le feu follet n'est autre chose que l'âme d'un individu qui a fait un pacte avec le diable.

Si, lorsque vous voyez un follet voltiger devant vous le long d'une rivière, vous gétiez une pierre dans l'eau, vous entendriez au même instant rire le **follet** aux éclats.

On dit encore que le **follet** entre quelquefois dans les écuries des chevaux, suit le râtelier avec une lanterne, s'attache ensuite à la crinière de l'un d'eux, la mêle d'une telle manière qu'il est impossible de la démêler. Ci vous couper cette crinière dans cet état, le **follet** viendra chaque jours, donner des coups de bâton au cheval à qui on aura enlever cette crinière, du plus gras qu'il était pendant que le follet le soignait, il deviendra le plus maigre après.

Au mois de juin 1858, passant le soir, avec ma femme, le long du cimetière de Thiron, nous fûmes tout surpris d'y apercevoir un **follet**, qui dura une minute à peine. Je n'en ai jamais vu d'autre. »

A. VINCENT,
L'Alphabet du quotidien

1875 LA FÉE LO, AU GUÉ DE LA DEMOISELLE

« Parmi les croyances superstitieuses qui subsistent encore dans notre pays percheron, il en est une qui certainement n'est pas près de disparaître, c'est la croyance aux feux-follets que l'on aperçoit le soir, surtout par les temps orageux, le long des cours d'eau et aux abords des cimetières.

Ces flammes, qui semblent tantôt poursuivre les gens, entraînées qu'elles sont par l'air que l'on

LEGENDES

déplace en passant, et tantôt fuir devant elles, poussées au contraire par l'air que l'on chasse devant soi, ont souvent servi de thèmes aux nombreuses histoires fantastiques qui défraient les conversations des campagnards durant les longues soirées d'hiver.



D'après les uns, c'est un oiseau aux larges ailes dont le ventre est lumineux à la manière des vers luisants ; pour les autres, c'est un fantôme, invisible durant le jour, qui habite les cimetières, d'où il sort la nuit pour se moquer des vivants qui se hasardent autour de ses domaines et les égarer à l'aide de feux qui les éblouissent, afin de les faire tomber plus sûrement dans quelque trou où il abandonne ensuite en ricanant ; pour d'autre encore, ce sont tout simplement des lueurs à l'aide desquelles les oiseaux de nuit peuvent, dans l'obscurité, diriger leur vol, et qui, poussées par le vent vers les endroits boisés, y disparaissent bientôt :

*Puis aux coudrettes
Rentrant soudain ;
Flammes follettes,
Sans lits ni toits
Ont pour retraites
L'œil des chouettes
Qui luit aux bois.
(Denne-Baron)*

Les premières personnes qui se rendirent compte de ce qu'étaient ces lumières, les appelèrent d'abord des **fallots** ; d'autres, croyant à des manifestations surnaturelles, trompées qu'elles étaient par leur imagination qui

leur faisait voir des oiseaux à plumage luisant ou des fantômes de femmes aux longues robes flottantes, etc., dénaturèrent le mot **fallot** et trouvèrent plus applicable celui de **fée Lô**, qui concordait mieux avec ce qu'elles avaient entendu raconter des fées

du bon vieux temps. Par suite les feux-follets reçurent définitivement la dénomination de **fée Lô** et, dans les campagnes, ce nom, variant d'intonation suivant les époques ou les patois plus ou moins accentués des différentes parties du Perche, vint jusqu'à nous avec le cortège des terreurs et des excentricités qui caractérisent ce génie moqueur.

Il n'est sorte de mauvaises plaisanteries que l'on attribue à cette pauvre fée, qui, dit-on, est fort susceptible ; on dit même que si l'on aperçoit sa lumière il faut bien se garder de lui adresser des paroles désobligeantes et surtout ne point dire : Voilà la servante du curé ! Sans quoi on serait certain d'être souffleté à l'instant par elle, sans préjudice des mésaventures qui pourraient ensuite arriver aux imprudents qui auraient eu ainsi le malheur de l'irriter.

La vallée étroite partant de Mortagne pour se continuer vers Courgeon, est arrosé par la Chippe qui va se jeter dans l'Huisne à Comblot. Les bords de ce ruisseau, dont l'eau est utilisée par les tanneries qui se trouvent dans la partie basse de Mortagne, sont affectionnés, disent les riverains,

par les revenants. La **fée Lô** surtout, semble de préférence venir s'y promener pour jouer de mauvais tours à ceux qui se hasardent à les côtoyer quand la nuit est venue.

Au mois de juin 1768, un jeune paysan des environs de Loissail, nommé Foucault, s'étant attardé dans un pré qui borde le ruisseau dont nous venons de parler, sur le territoire de la commune de Courgeon, aperçut, à un endroit où se trouve un petit gué, une lumière aux tons bleuâtres qui semblait voltiger au-dessus du lit du ruisseau. Étonné, il s'avança et vit, ou crut voir, une femme vêtue de blanc qui se promenait une lanterne à la main sur le rebord du pré. Tremblant de peur, car les revenants lui trottaient par la tête, et voulant néanmoins payer d'audace, il marcha quelques pas vers l'apparition et la somma avec insolence de s'en aller. Il avait à peine fini qu'il se sentit soulevé de terre (dit la chronique), et jeté au beau milieu des broussailles ; en même temps la lumière disparut et il ne vit plus rien.

Il se tira des épines comme il put, non toutefois sans déchirer ses vêtements et s'égratigner la figure et les mains, et il se hâta de prendre la fuite.

Le lendemain à son réveil, il s'aperçut avec stupéfaction que ses cheveux, bruns la veille, étaient devenus blancs. Interrogé sur ce changement subit, il raconta ce qui lui était arrivé et, dans le pays, la **fée Lô**, déjà fort peu en odeur de sainteté, fut chargée d'un méfait de plus.

Au mois d'octobre suivant, un autre jeune homme allant à un rendez-vous d'amour, et ayant besoin de passer au même endroit de la rivière, aperçut aussi la lumière qui avait tant effrayé Foucault. Plus brave que lui, il voulut voir de près ce que cela pouvait être. Avec toutes sortes de précautions, il s'avança en longeant les haies et bientôt il crut apercevoir, comme tout le monde, la forme indécise d'une femme vêtue de blanc, mais, chose qui lui parut extraordinaire, à mesure qu'il

FEU FOLLET



marchait, la lumière s'éloignait ; revenait-il sur ses pas, elle se rapprochait en dansant d'une façon bizarre.

Absorbé tout à fait par l'attention qu'il portait au fantôme, le paysan ne s'occupa plus des endroits où il posait les pieds ; si bien que tout-à-coup, la terre manqua sous lui et il tomba de son long dans le ruisseau grossi par les pluies d'automne. Au rire moqueur qui accompagna le bruit de sa chute (dit toujours la chronique), il reconnut qu'il était dupe de la *fée Lô*. Il se retira de l'eau sans encombre, mais oublia ce soir-là son rendez-vous.

Plus tard, d'autres personnes se laissèrent encore tromper de la même manière, ce qui fit que l'endroit où les apparitions avaient lieu, reçut et continua de porter le nom de *Gué-de-la-Demoiselle*. C'est encore sous cette dénomination que l'on connaît aujourd'hui ce passage, qu'en été l'on traverse à pied sec pour aller exploiter les près bordant la Chippe.

P. POTTARD,
Légendes et récits percheros

1990 - ANECDOTE

« Par une rude nuit d'hiver, je roulais sur une étroite route de campagne, ayant choisi un rac-

courci, me rendant de la ville de Châteaudun à Chartres. Je commençais à trouver ce trajet monotone, car je ne pouvais aller vite, la route étant verglacée, les virages serrés. La traversée de quelques villages et hameaux rompait de temps en temps cette monotonie, bien que dans cette nuit noire, ils se ressemblaient tous. Je venais justement de traverser l'un d'eux, et de passer devant le panneau de sortie d'agglomération où j'avais pu lire le nom composé de Meslay-le-Grenet. Subitement mon moteur se mit à « tousser », et finit par caler. Je tentais vainement de redémarrer, mais il n'y avait rien à faire. Mes phares

éclairaient faiblement un mur de pierres à quelques dizaines de mètres. Je décidais de sortir et de rejoindre ce qui pouvait être les murs d'une habitation où je pourrais peut-être demander assistance. Il était déjà deux heures du matin, allait-on me répondre ? A chacun de mes pas, pourtant pressant, j'étais littéralement engourdi par ce froid glacial que l'on doit endurer dans ces plaines gelées de la beauce où aucun obstacle naturel n'existe pour détourner le souffle du vent. Je me trouvais enfin devant une porte, en ferraille, toute rouillée, qui était faiblement éclairée par les lointains phares de ma voiture. Je la poussais énergiquement et ne pu être épargné par le traditionnel grincement qui caractérise ce genre de portail fatigué. De l'autre côté du mur, point d'habitation, j'avais tout simplement pénétré dans le cimetière de la commune, qui se trouve, comme à la coutume, à la sortie du village. J'allais rebrousser chemin, quand je fus intrigué, par une vague lumière blanchâtre qui semblait s'agiter au centre du cimetière. Etait-ce possible un feu follet par ce temps sec et froid ? Je pensais que ce phénomène naturel du feu follet ne pouvait se manifester que par temps humide et chaud, même dans un tel endroit, favorisé par les gaz de la décomposition. Je décidais de m'en approcher, avec le scepticisme qui me caractérise. Plus je m'en approchais, plus je



Danse macabre de Meslay

LEGENDES

devenais les formes de cette curieuse lueur qui étrangement ressemblait selon ses contractions à une pieuvre, à une araignée, à une étoile de mer, à une longue chevelure féminine. Plus je m'en approchais, moins je percevais la froideur de la nuit. Petit à petit, je peux même dire qu'une certaine chaleur enveloppait progressivement mon corps. La lueur, le feu follet se mit à butiner de tombe en tombe et me traçait un chemin que malgré moi, et sans aucune frayeur, je décidais de suivre. Ce chemin s'arrêta devant la porte d'une chapelle de caveau familial, dont le fronton éclairé par une subite pleine lune, comportait une plaque où était inscrit : « Ci-gît la famille des Grenets ». Le feu follet avait disparu. La pleine lune également. J'étais dans l'obscurité la plus parfaite, et de nouveau le froid de l'hiver me glaçait tout le corps. Je sentais par contre un souffle d'une douce tièdure qui provenait de l'intérieur de la chapelle du caveau. Plus par confort que par curiosité, je décidais de pénétrer dans cette petite



chapelle. Au premier pas, je m'aperçus qu'il n'y avait pas un sol ferme, mais les marches d'un escalier, que j'entrepris de descendre, cette fois-ci guidé par une attirance insurmontable. Etant toujours dans l'obscurité, et ayant descendu une vingtaine de marches, je sentis les parois d'un étroit couloir. J'allumais mon briquet, et malgré sa faible luminosité, je constatais bien que l'espace entre les deux murs et la voûte de silex était très rapproché. J'avançais doucement, le sol me paraissait mou, cotonneux. Tout d'un coup, j'aperçus une peinture murale très altérée, cela pouvait ressembler à la représentation

d'un profil de diable, ce dessin s'agrémentait de plusieurs légendes en vieux français :

*C'est de mon droit que je vous mène
A cette danse, gent connétable ;
Les plus forts, même Charlemagne,
La mort les prend, c'est véritable ;
Tout est inutile, et même
Une armure, dans cette bataille ;
D'un coup j'abats le plus stable ;
Jetez les armes, quand mort assaille !*

*J'avais encore l'intention
D'assaillir châteaux, forteresses
Et les tenir à discrétion
En acquérant honneurs, richesses ;
Mais je vois que toute promesse,
Mort met à bas. C'est grand dépit ;
Tout lui est, douceur, rudesse
Contre la mort, nul n'a répit.*

*Laboureur, qui en soin et peine
Avez vécu tout votre temps,
Mourir faut, c'est chose certaine ;
Reculer ne faut, il est temps...*

Une puissante lumière blanche m'aveugla subitement, comme si l'on m'avait braqué une lampe hallogène de 1 000 W dans les yeux, puis trois silhouettes apparurent, puis trois visages gracieux de femmes. Celles-ci me souriaient et se mirent à me répéter inlassablement : « viens avec nous, abandonne ta vie, nous t'aimons, ... viens avec nous, nous te guiderons vers la vérité, nous t'aimons ».

Un soubresaut me secouait tout le corps. Je m'étais assoupi sur le siège de mon véhicule, courbé sur le volant, chiffonnant une carte routière. Il était déjà onze heures du soir, et je n'étais qu'à la sortie de Châteaudun. Je me remis en route vers Chartres et choisis de prendre un raccourci à travers la campagne. Quel temps effroyable ! La route est légèrement verglacée, il faut que je sois prudent. »

NOTE : que nos lecteurs ne soient pas étonnés de l'orthographe de certains mots dans les textes ci-dessus. Ils ont été reproduits fidèlement, selon les récits de l'époque.

La « danse macabre » de l'église de Meslay-le-Grenet est réputée comme l'une des rares représentations en Europe de « danse macabre ». Ce style de fresque est en général le témoignage de grands malheurs, de grandes misères. Le contexte de leurs réalisations demeure toutefois obscur. Celle de Meslay exprime le thème suivant : le puissant comme le humble, le soldat comme le religieux, le savant comme l'enfant, connaîtront tous la mort, avec sa pourriture, ses vers, sa destruction physique...



Danse macabre de Meslay

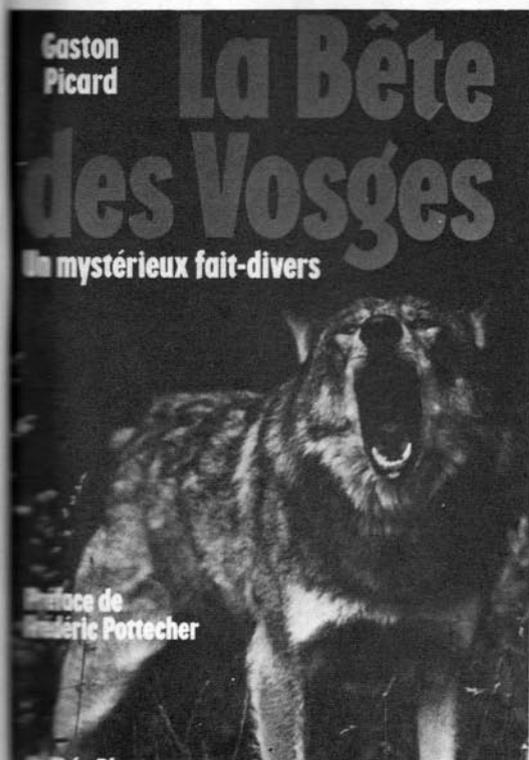
LA BÊTE DES VOSGES

de Gaston Picard

La Nuée Bleue, parution 1989
P.P. 80 F, 190 pages

Le 6 février 1977, Lucien Baret, garde fédéral à Saulcy-sur-Meurthe, surprit « un énorme chien-loup » d'une puissance et d'une agilité hors du commun pourchassant un chevreuil. Quelque temps, plus tard, le premier massacre eut lieu ; sept brebis égorgées. Puis un second et d'autres encore. La peur, les rumeurs et la légende firent le reste : la « Bête des Vosges » répandait la terreur. Cette bête sauvage et sanguinaire, mais très rusée déjouait pendant plus d'un an, tous les pièges qui lui étaient tendus par les agriculteurs, les chasseurs et aussi l'armée. Elle passa à travers les vingt-six battues organisées, et continua à massacrer sans pitié plus de trois cents animaux. Un jour, soudainement, elle disparut, et personne ne l'a vit plus jamais.

Mais qui pouvait être cette mystérieuse bête ? Un loup issu de ces meutes régulières qui fréquentaient cette région au Moyen Age. L'auteur a enquêté, rencontré tous les témoins et les victimes (plus de quatre cents personnes), a épluché l'ensemble des archives. Son livre nous relate l'intégralité des événements de ce mystérieux fait-divers.



VOYAGE A REÇULONS EN ANGLETERRE ET EN ÉCOSSE

de Jules Verne

Le Cherche Midi Editeur,
parution 1989

P.P. 95 F, 255 pages

Ce livre est issu d'un manuscrit inédit de Jules Verne. Il se dissimulait dans une pile abondante de manuscrits originaux qu'avait acquis la ville de Nantes.

En 1859, Jules Verne a trente et un ans et rêve de voyages... Une occasion s'offre à lui de visiter l'Angleterre et l'Écosse avec l'un de ses amis. Partis de Nantes et débarqués à Liverpool après être passés par Bordeaux, les deux voyageurs vont découvrir Edimbourg, Glasgow et Londres. Jules consigne ses remarques et impressions et ce voyage deviendra un superbe récit romanesque, où ironie et malice sont au rendez-vous. Jacques Lavaret et Jonathan Savourmon sont les personnages mordants, exaltés ou dépités de cette aventure dont l'auteur, observateur attentif d'une civilisation, tire une morale du voyage, à la fois poétique, ironique et pratique.

LA FILLE DE LUCY

de Donald Johanson

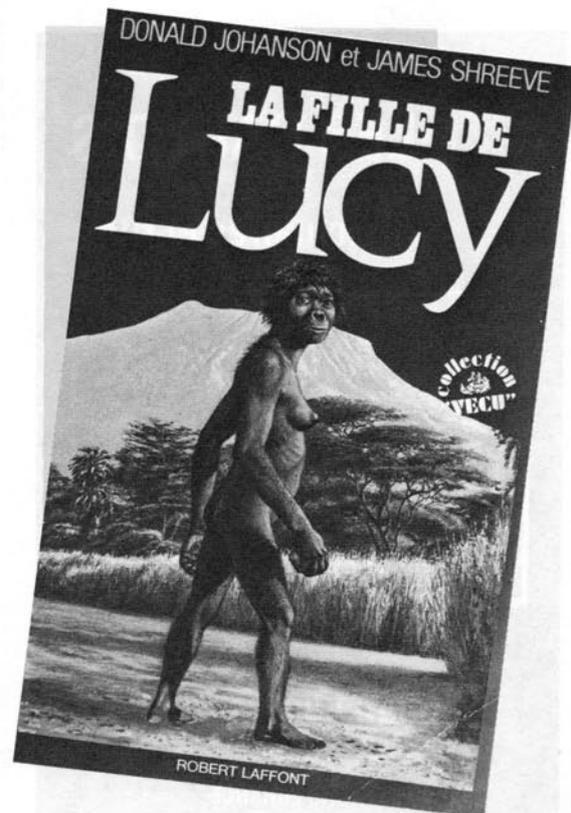
et James Shreeve

Laffont « collection vécu »,
parution 1989

P.P. 120 FF, 345 pages

Après la découverte de Lucy, l'une de nos jeunes ancêtres âgées de trois millions et demi d'années, une nouvelle découverte relance l'éternel, le plus controversé, le plus passionnant des débats sur les origines de l'homme.

En 1986, Donald Johanson, celui qui avait découvert Lucy, découvre révolutionnaire à l'époque, retourne en Afrique à la recherche de nouveaux fossiles « humains », dans la gorge d'Olduvai, une poussiéreuse vallée tanzanienne. Cette vallée était jusqu'à lors jalousement gardée par d'autres chercheurs. Il lui fallut seulement trois jours pour trouver miraculeusement un morceau de coude de deux millions et demi d'années. La découverte presque simultanée d'un éclat de mâchoire supérieure fournit la preuve irréfutable de son appartenance aux hominidés, nos ancêtres. Cet ouvrage est le récit de cette nouvelle découverte. Correctement documenté et agrémenté de nouvelles révélations, il nous invite aussi à pénétrer dans un monde très fermé, un monde presque impitoyable,



CHRONIQUES

LITTÉRAIRES

celui des chercheurs de fossiles « humains », la petite communauté des paléontologues. Il nous rassure auprès d'une science qui prouve maintenant une réelle maturité et enfin repose les éternelles questions : « *qu'est-ce qui nous a rendu humains? Quand avons-nous commencé à marcher debout? Pourquoi avons-nous développé de telles capacités intellectuelles?* » etc.

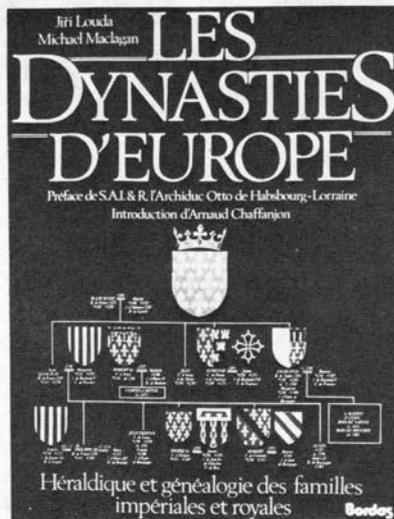
Ce qui distingue cet ouvrage de tous les livres relatant ce type de recherches scientifiques, c'est son approche légèrement romanesque, l'exaltation d'aventures scientifiques qui s'en dégage. Le lecteur est assuré de ne souffrir à aucun moment de longs discours fastidieux et de démonstrations paléontologiques inaccessibles au néophyte.

LES GAULOIS SANCTUAIRES ET RITES

de Jean Louis Brunaux
Editions Errance,
parution 1986
P.P 130 F, 153 pages

Voici un excellent et complet ouvrage (ce qui manquait sur ce sujet) qui nous apprend à mieux connaître nos proches et doux ancêtres « barbares », les gaulois.

Ses différents chapitres sont bien articulés et nous proposent : la notion de « territoire », l'explication de « l'espace sacré », la conception du « temps » (temps-calendrier), la constitution de la « société » (institutions politiques), la présentation des « prêtres », la révélation des « dieux », les différents « rites de la vie et de la mort », les « cultes liés à la nature », les « rites de la guerre », les « cultes publics » et enfin l'indispensable « évolution historique ». Correctement documenté (photos et illustrations en noir), ce livre bénéficie des révélations des toutes dernières découvertes archéologiques en France. Facile à lire et très instructif.



LES DYNASTIES D'EUROPE

de Louda, Maclagan,
Harmignies
Bordas, parution 1984
308 pages

Un livre restant sans aucun doute unique à ce jour, comprenant 150 tableaux généalogiques illustrés, plus de 2 000 écus en couleur et 85 illustrations et cartes en noir.

NOS ABONNÉS SONT GATÉS!

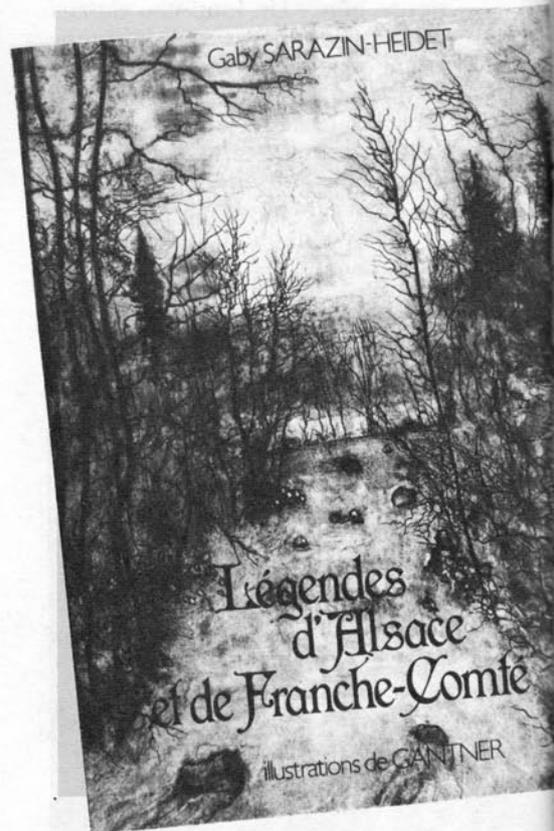
Des conditions exceptionnelles sont réservées aux abonnés de COM dans nos pages 6 et 7 de la rubrique KIOSK

Il traite de l'histoire de chaque famille souveraine en les replaçant dans leurs contextes. Ses arbres généalogiques livrent les noms, titres, dates et blasons de presque 3 000 personnages historiques ou contemporains. On y découvre toutes les familles ayant régné ou régnant encore en Europe, du XIe siècle à nos jours. Quel témoignage d'histoire! C'est aussi une très bonne idée de cadeau.

LEGENDES D'ALSACE ET DE FRANCHE-COMTE

de Gaby Sarazin-Heidet
Editions
des Dernières Nouvelles
d'Alsace, parution 1987
163 pages

« ...Ainsi il ne s'était pas trompé... Sa femme s'adonnait à la sorcellerie. Les nuits sans lune, elle prenait part au sabbat dans la lande près de la cascade... ». C'est un savoureux recueil de 38 légendes régionales d'un pittoresque inégalable. Il vous fournira de

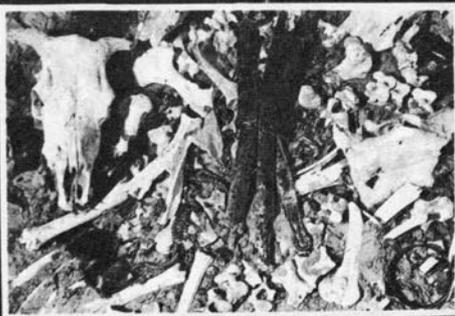


multiples inspirations pour vos scénarios. Laissez vous plutôt ensorceler par quelques titres évocateurs : « *Le moulin ensor-*

COLLECTION DES HESPERIDES

LES GAULOIS

Sanctuaires et rites.



Jean Louis BRUNAUX

EDITIONS ERRANCE

celé de Florimont », « La fleur magique du boëlègeon », « Le fantôme de Meroux », « Les gnomes marcaires des Hautes Chaumes », « Sortilèges et féeries de la vallée de Munster », « Le monde mystérieux de la cathédrale de Strasbourg », « La queue du diable », « La cité engloutie du lac de Saint-Point », ect. Quelques illustrations de Gantner en couleur et en noir agrémentent la lecture.

Louis Le Cunff

La Bretagne mystérieuse des fantômes et des pilleurs d'épaves



LA BRETAGNE MYSTÉRIEUSE DES FANTÔMES ET DES PILLEURS D'ÉPAVES

de Louis Le Cunff

Ouest France, parution 1986
94 pages

L'auteur a souhaité abordé son sujet avec beaucoup d'humour ou avec beaucoup de nostalgie. Ne se révolte-t-il pas littéralement contre une véritable persécution « qui s'apparente au génocide » contre ce « peuple étrange, compagnon d'une longue histoire qui puise ses racines dans un légendaire »? Ne propose-t-il pas la création d'une S.P.F., une « société protectrice des fantômes »? Ne donne-t-il pas l'exemple de « nos voisins d'outre-Manche qui apportent depuis longtemps un soin vigilant à la protection de leurs fantômes »?

Certes, nous devons considérer sa plainte justifiée et se rallier à sa croisade de l'irréel. En parcourant les pages de son livre, nous apportons déjà la preuve de notre fidélité à la cause, et découvrons par ailleurs légendes régionales, histoires courtes, témoignages comme : « Assemblées des fantômes et fantômes individuels », « Barques et bateaux fantômes », « Les trois moines rouges de Locmaria », « Le cruel marquis de Guerand », « Les revenants de la chouannerie », « Les lavandières de nuit », « Les démons de l'île de Sein », etc. Illustré tout en photos couleur.

ERIC MINSKY

ELEKTRA, LE RETOUR

Franck Miller et Lyn Varley

Glénat, parution 1991

80 pages - 89 F

Qu'est ce qui peut bien hanter l'esprit de Daredevil, le justicier de New-York? N'est-il pas le bras armé du seigneur, n'est-il pas celui qui lutte pour le bien contre les créatures du Mal? Mais la mort et l'amour le hantent, brisent ses rêves et les transforment en cauchemars. Sans cesse, il revoit Elektra courant dans la neige, les pieds et les mains enchaînés : où va-t-elle ainsi? Et les morts la rattrapent, pas n'importe lesquels, ceux qu'elle a tués tout au long de sa carrière de justicier, ceux qui le feront périr de la même façon. Et tu te réveilles, te demandant si c'était bien un rêve ou si elle n'est

FRANK MILLER · LYNN VARLEY

ELEKTRA LE RETOUR



pas de retour... Reste Bullseye, ton pire ennemi, celui qui porte le chaos, l'esprit du mal pour l'éternité, à moins que de la mort ne survienne un justicier rédempteur, Elektra ou toi?

Pour que les choses reprennent leur cours normal, il faudra que tu en payes le prix. Il faudra que tu acceptes de vivre à jamais avec les souvenirs qui te hantent pour toujours. Et si la réponse était tout autre, et si la vérité n'était pas celle que tu pensais. Car dans le jeu des miroirs, il faut savoir qui hante qui?

Avec « Elektra dans le retour », le héros est confronté à des sentiments beaucoup plus humains, il s'enfonce encore plus profondément au cœur de l'âme. On le voit, le nouveau courant s'interroge sur la nature du justicier et de l'humanité, ouvrant la voie à d'autres regards sur leurs existences.

LE SILENCE DES AGNEAUX

Thomas Harris

Albin Michel, parution 1991

348 PAGES - 120 F

Qui est Buffalo Bill? Etrange surnom pour un tueur qui scalpe ses victimes et les écorche comme d'innocents agneaux. Quelles sont ses motivations ; est-il l'exécuteur testamentaire du diable ou l'agneau de Dieu qui enlève les péchés du monde? Le DC Lecter est-il un assassin plein d'humour ou un psychopathe terrifiant? Son but est-il de conduire Clarice sur les traces de Buffalo ou de se jouer d'elle, d'oter et de remettre les masques, sans que nous sachions jamais à qui nous avons à faire. Lorsque l'on a parcouru l'enfer, même pavé de bonnes intentions, peut-on vraiment en revenir comme avant?

Au bout de la route, que restera-t-il à Clarice pour se raccrocher encore à la vérité? Peut-être Crawford, le sage, le vieux loup qui a arrêté le DC Lecter ; le mentor de Clarice, le chef du F.B.I. : lui qui l'a envoyée dans la tanière de la bête, par confiance, par calcul ou par intuition.

Pour compléter la galerie de portraits, il nous manque l'imbécile de service, l'arriviste, celui qui est prêt à provoquer la colère du démon pour sa propre gloire, celui qui ouvre la porte sur le chaos, par stupidité et incompréhension. Comment cela se terminera-t-il? Pour savoir, à vous d'oser pousser la porte, mais croyez-moi, c'est la peur, l'insondable et l'inéffable qui vous attendent de l'autre côté.

L'ŒIL ÉTAIT DANS LA BOMBE

Mark Schorr
Gallimard
Série Noire, parution 1991

Tout commence comme dans « Faut pas fantasmer comme ça », par un incident : ici la bombe vient complètement déphaser la vie de notre héros qui ne sait plus sur quel pied danser. Un rythme rapide dès le début qui ne va pas en s'essouffant. Odin devenu borgne n'a qu'une idée en tête : la vengeance, qui n'est pas toujours bonne conseillère, mais la haine est comme un bandeau sur votre esprit et quand il ne vous reste qu'un œil...

Il apprendra la prudence et surtout à faire pencher la balance de son côté. C'est sa rencontre avec Scalia, cul de jatte aveugle et professeur d'arts martiaux qui permettra à Odin de surmonter son handicap et de tenter de maîtriser sa haine. Un capitaine arriviste espérant devenir chef de la police s'arrange de son mieux pour lui mettre des batons dans les roues. Des mafiosos pas très catholiques font le ménage sur son passage. En un mot tout ce beau monde lave son linge sale en famille, mais il est si sale que certaines tâches ne s'enlèvent pas...

Qu'ont-ils donc en commun, qu'ont-ils donc à cacher? Que va découvrir Odin au bout de sa longue errance à la recherche de la vérité? Vaut-elle la peine qu'il risque sa vie? Une fois de plus on s'apercevra que Mark Schorr s'est joué de nous ; il nous entraîne sur des pistes trop visibles que nous avons empruntées pour mieux



nous y perdre. Avec ce troisième roman, l'auteur nous démontre son talent de joueur.

VENTURI - LA LANGUE DU DRAGON DE FEU

Delitte et Richelle
Glénat, parution 1991
48 pages - 50 F

L'histoire nous amène en 1922 où un jeune homme en canotier enterre son père, August Venturi, consul de France en Chine. Que reste-t-il à Martin, les mêmes rêves que son père qui voulait un consulat plus honorifique. Martin pense que son avenir ne se fera pas ici,

le voici donc à Shanghai. Il y rencontrera un chargé de mission du gouvernement français, une belle femme nymphomane. Et son amour de jeunesse, la douce Ching Lie, dont le père était en affaire avec un trafiquant d'armes notoire. Mais tout cela, Martin n'en avait que faire ; il rêvait aux yeux, à la bouche, à la tendresse de Ching Lie : en un mot il était amoureux.

La petite Ching Lie est devenue une prostituée à cinq sous. Est-ce sa vengeance qu'elle était venue accomplir dans cet hôtel? La vengeance qui est en général la compagne de la mort. N'a-t-on pas retrouvé le corps d'un trafiquant d'armes dans l'une des chambres. Et voici Martin mêlé à cette affaire de beaucoup plus près qu'il ne le pense, lui qui voulait partir, le voici prisonnier de cette Chine qui gronde, qui fume de l'opium, cette Chine qui s'éveille.

Ce premier tome de Venturi nous laisse présager d'une série qui fera date.

PATRICK VAN LANGHENHOVEN

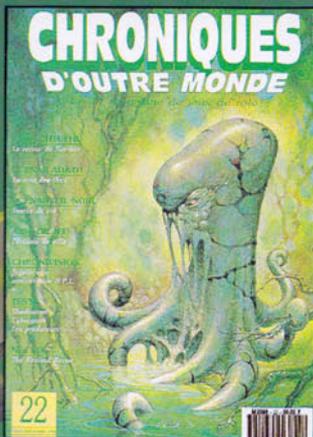
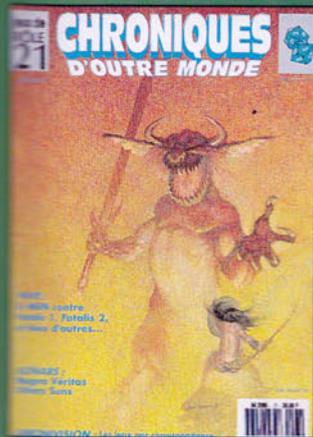
VOS PETITES ANNONCES SONT GRATUITES!
N'hésitez pas à nous les envoyer.
Délai maximum de parution : 60 jours

28 - VENDS magnétoscope portable Continental Edison avec caméra vidéo adapté secam Sony HVC 3000S, le tout pour 5 000 F, état neuf. Si intéressé, écrire au journal qui transmettra.

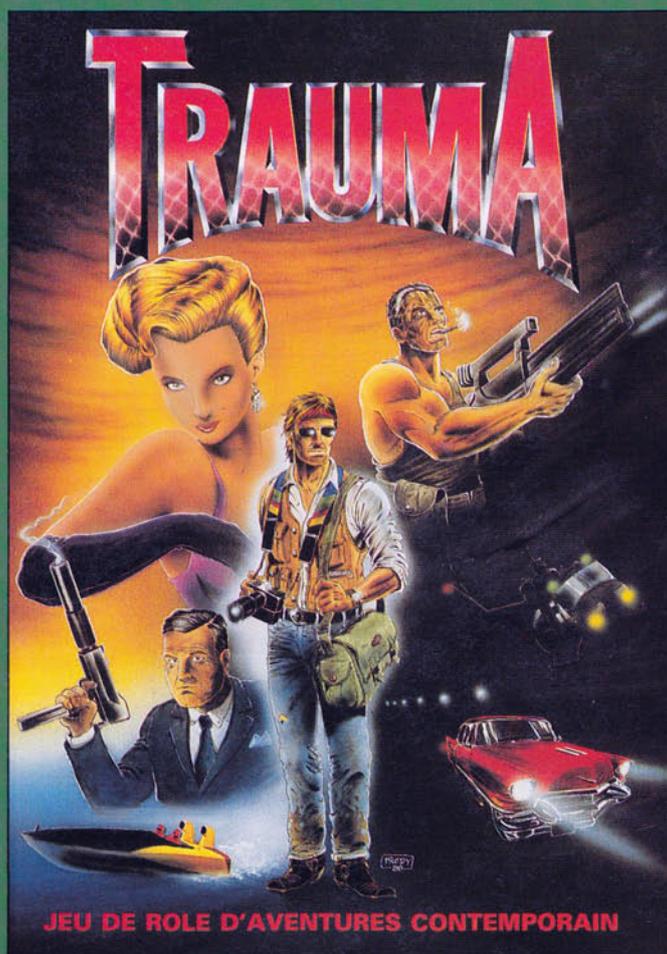
60 - VENDS Cthulhu by Gaslight, le supplément de Cthulhu, D8D Basic, expert, compagnon + scénarios, Œil noir : les accessoires du maître + Havéna + scénarios + des nouvelles classes de perso faites main, jeux et stratégies N° 40, 45, 55, 59, NF N° 1 à 8, livres de Tolkien et nombreuses BD de super-héros. Samuel LEBEL, 12 rue du moulin du Gué de pont, 60300 Senlis, tél. 44.53.48.52

92 - VENDS micro Atari 800 avec lecteur de disquettes, interface, imprimante, plusieurs jeux et programmes au prix 1 500 F. Si intéressé, écrire au journal qui transmettra.

ANGLETERRE - VENDS et ECHANGE des jeux de rôles franco-anglais, vends armes en caoutchouc et latex, costumes pour jeux de rôle « grandeur nature », thème médiéval-poétique. Cherche également nombreux correspondants en France pour échanges d'idées. Prévision de venir en France en juillet 1991. J'attends vos nombreux courriers à : M^{me} Stéphanie Hollingsworth, 87 Beacon Road, Woodhouse Eaves, Loughborough, Leics, England, LE128RW.



Les n^{os} 21, 22, 23
sont toujours disponibles
chez l'éditeur...
Voir p. 6!



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

En vente chez l'éditeur au prix
exceptionnel de 100 F
(50 F pour les abonnés)

36.15

HORO

Votre avenir en direct