

Trimestriel
Novembre 80

N° 2
9F

CASUS BELLI

Le magazine des jeux de simulation



wargames
donjons &
dragons

CASUS BELLI n° 2

Publié par

Excelsior Publications

5, rue de la Baume

75008 PARIS

Tél. : 563-01-02.

Patronné par la FFJSST,

150 av. d'Italie,

75013 PARIS,

Tél. : 589-04-23

Direction, administration

Président : Jacques Dupuy

Directeur : Paul Dupuy

Directeur administratif

et financier :

Jean-Pierre Beauvalet



Rédaction et publicité :

CASUS BELLI

5, rue de la Baume

75008 PARIS

Tél. : 563-01-02

Périodicité : trimestrielle

Rédacteur en chef :

François Marcela-Froideval

Direction artistique

et maquette : Didier Guiserix

Illustrations :

D. Guiserix

M. F. Von Wanzenried

Imprimerie :

DEFI-PARIS

Tél. : 362-87-15

Dépôt légal n° 391

4^e Trimestre 1980

Inscription en cours

à la Commission paritaire

Copyright CASUS BELLI 1980

sommaire :

☐ EDITORIAL _____	3
☐ COMMENT JOUER A DONJONS ET DRAGONS _____	4
F. Bienvenu	
☐ DRIVE ON STALINGRAD _____	10
F. Armand	
☐ NAPOLEON ET LE SECRET DE WATERLOO _____	14
J.J. Petit	
☐ LES FELYS _____	16
J.L. Yrondy	
☐ DEVINE QUI VIENT DINER CE SOIR _____	18
☐ LE CHATEAU DES SPHINX _____	20
F. M.-F.	
☐ 1 ^{er} CHAMPIONNAT DE FRANCE AU P.L.M. _____	27
☐ NOUVELLES DU FRONT _____	29
☐ RENSEIGNEMENTS UTILES _____	30

EDITORIAL



Le numéro 2 de Casus Belli devait paraître en juillet... ; et ce n'est qu'en ce mois de novembre qu'enfin vous le voyez ! Ce long retard est dû à un changement d'éditeur et à une réorganisation de la rédaction. Ce qui nous a permis de mieux nous installer, et aussi de vous présenter une revue mieux finie...

Questions administratives réglées, Casus Belli reprend sa périodicité trimestrielle.

Le n° 3 paraîtra donc en février 1981. Que les abonnés se rassurent, ils recevront, comme prévu, leurs 4 numéros de Casus Belli.

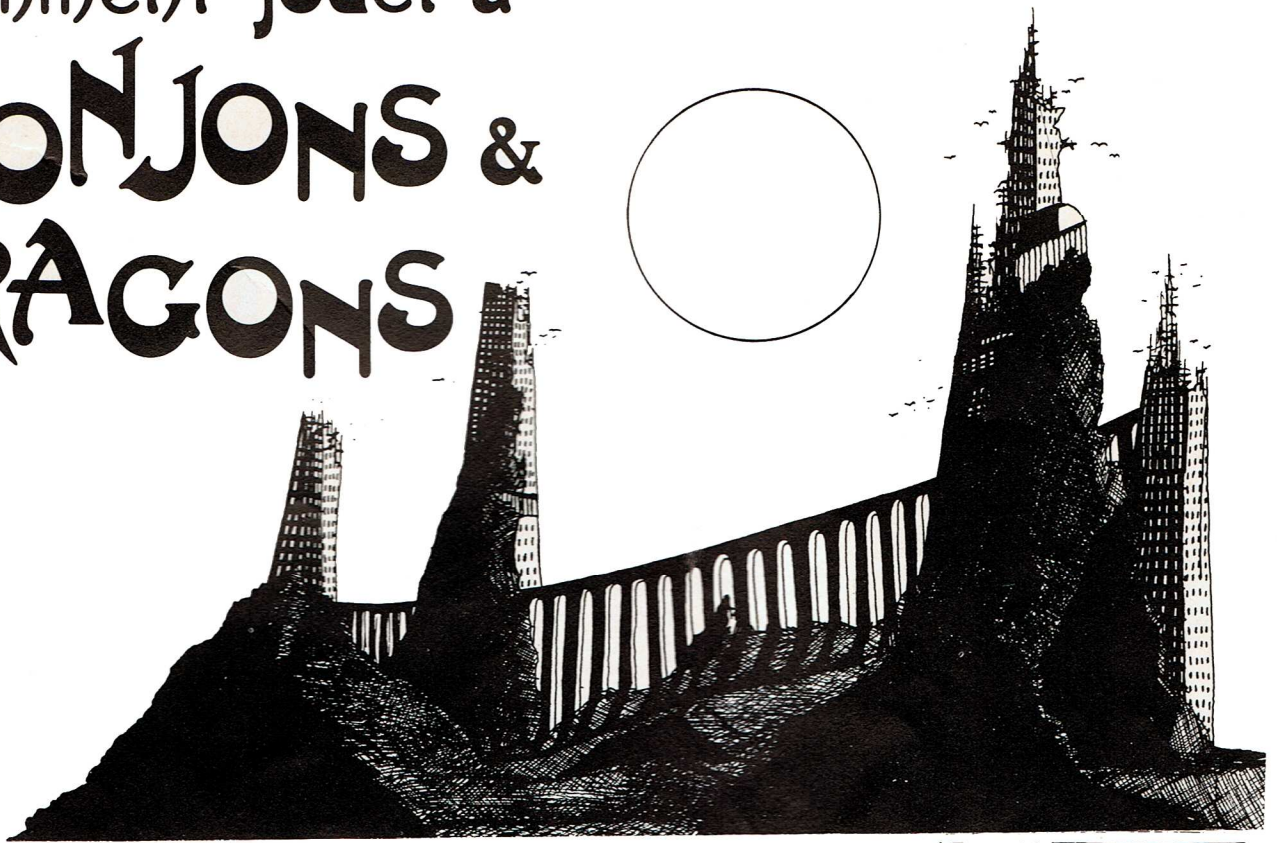
Nous sommes en outre heureux de vous annoncer une grande première dans le monde des jeux de simulation en France : le premier Championnat de France de Wargames. Organisé par Jeux et Stratégie, ce Championnat se déroulera au Club PLM St-Jacques à Paris les 20 et 21 décembre prochain, sous l'égide de la F.F.J.S.S.T., qui arbitrera cette rencontre et remettra sa coupe au Champion de France 1980 de Wargames. Pour en savoir plus, reportez-vous vite à la page 27. L'organisation de ce premier Championnat de Wargames montre bien que les jeux de simulation font une percée remarquable en France. Il n'est pas de jour, où nous ne recevions un très nombreux courrier de personnes ou de clubs intéressés par ces jeux. C'est une véritable explosion des jeux de simulation, et particulièrement des jeux de rôle (Donjons et Dragons).

Vous voulez créer un club de Wargames, organiser des soirées de jeux de simulation. La F.F.J.S.S.T. peut vous aider, écrivez-nous, nous saurons vous aiguiller utilement.

A bientôt.

La Rédaction.

comment jouer à DONJONS & DRAGONS



ME VAN WAN/FRUITED 20

Ça y est ! Vous êtes en possession d'une règle et de dés, peut-être d'un module, et vous avez envie de commencer la partie, que faut-il faire pour jouer à Donjons et Dragons ?

ORGANISATION GENERALE ET PREPARATION

Tout d'abord, il est hautement recommandé qu'au moins un des joueurs soit familiarisé avec les règles, le principe et le déroulement du jeu. Une simple lecture ne suffit pas, il est nécessaire d'en avoir assimilé le mécanisme, les principes de déplacement, d'utilisation des sortilèges, de combat, d'apparition de monstres, etc.

En fait, il semble que la meilleure façon de commencer soit d'entrer dans un groupe qui fonctionne déjà, et, si possible, de s'y intégrer pour une ou plusieurs parties. A Paris et à Saint-Rémy-lès-Chevreuse fonctionnent ainsi des groupes réguliers, depuis l'année dernière. A Saint-Rémy, huit maîtres de donjons se relaient. On peut, en les voyant et en les écoutant, se rendre compte des différences de style qu'autorise le jeu.

Ensuite, il faut que le maître du donjon prépare son aventure. Bien sûr il y a des maîtres expérimentés qui peuvent improviser un monde au fil d'un jeu et de leur imagination, mais je ne vous le recommande pas au début, ni même par la suite, car vous vous rendrez vite compte que, même dans un donjon peaufiné dans tous ses détails, il reste une infinité de choses imprévues.

Pour débiter, il est recommandé de se servir des « modules » tout préparés, édités par T.S.R. notamment ou autres. Ils sont très bien faits, très riches et détaillés, et vous serviront certainement de source d'inspiration quand vous préparerez votre propre monde. Pour les débutants nous conseillons les modules B1 et T1.

Il vous faut alors : du temps ; une pièce assez grande pour vous réunir, une table où vous pourrez écrire ou dessiner, etc. Pensez aussi à prendre des grandes feuilles de papier quadrillé pour tracer les plans, des blocs-notes, des crayons, des gommes, bref tout matériel d'écriture.

PREPARATION DES PERSONNAGES

Le point de départ de toute partie de Donjons et Dragons est constitué par la préparation des personnes qui vont participer à l'aventure. Certains joueurs ne saisissent pas très bien l'importance de cette étape, et se dépêchent d'en finir pour démarrer au plus vite l'aventure. Il me semble que c'est une erreur. En effet, si tout va bien, le personnage que vous préparez, participera à plusieurs aventures, acquerra de l'expérience et des possessions diverses, et vous vous y attacherez comme à une partie de vous-même. C'est pourquoi cette phase est très importante et mérite même, si c'est possible, une séance entière.

Il est bon que les joueurs préparent ces personnages ensemble, en présence du maître du donjon, qui pourra éventuellement les guider, si sa campagne est adaptée à tel ou tel type. Cela évite des contestations et des discussions stériles, ainsi que l'apparition d'espèces de surhommes gratifiés d'un 18 dans chaque

caractéristique, dont on se demande dans quelles conditions ils ont été élaborés ! Toutefois, il devrait être reconnu que dans l'intérêt du jeu, les joueurs disposent quand même de personnages relativement exceptionnels. Comme il est long et difficile de les obtenir en lançant 3 dés, il existe plusieurs méthodes de génération, détaillées dans le *Guide du Maître du Donjon*, des règles avancées. L'une d'entre elles consiste à lancer quatre dés pour chacune des caractéristiques, et de retenir les trois meilleurs. J'ai d'autre part l'habitude, dans mes campagnes, d'autoriser, et même d'encourager, les tirages successifs, de façon à ce que les joueurs puissent obtenir un type de personnage qu'il leur plaît de jouer.

Une fois les caractéristiques déterminées, il reste tout le stade de l'équipement, qui est à mon avis de la plus haute importance, et qui est trop souvent négligé par des joueurs pressés ; chose grave, car dans une campagne bien menée, de cet équipement peut dépendre le succès ou l'échec d'une expédition. Et vous verrez qu'à mesure que vous jouerez, vos personnages se procureront de plus en plus de matériels utiles : couvertures, cordes, lanternes, etc. prévoiront des animaux de bât ou autres moyens de transport, car il est important de ne pas trop s'encombrer. Avec un sac tenu dans une main et une torche dans l'autre, comment allez-vous vous battre ?...



Un très grand intérêt, et aussi un grand plaisir, peuvent être tirés de ces conditions matérielles, quand elles sont jouées correctement et avec finesse. Si, par exemple, votre groupe se trouve à court de parchemin ou d'encre, tout au fond d'un donjon dans lequel, pour une raison ou pour une autre, votre retraite est coupée, comment allez-vous donc faire pour cartographier la suite de votre périple ? Et vous y retrouver ? Ou bien encore, quelle récompense pour celui qui a pensé à prendre une arme en bronze, face à une rouille monstrueuse ! Il existe ainsi un grand nombre d'« astuces » et de gadgets simples, dont les prix et les poids, s'ils ne sont pas notés sur la table des règles, peuvent être évalués grâce aux exemples qui y sont donnés :

- quelques flèches pourront être préparées à l'avance pour être enflammées : leur pointe entourée d'un tissu léger imbibé d'huile, et les flèches placées dans un sachet de papier ou de tissu huilé ;
- prévoyez des armes et des ustensiles en argent, ou à défaut plaqués d'argent, c'est une précaution élémentaire contre les lycanthropes (une paire de menottes

L'ŒUF CUBE

**VOUS PROPOSE
LES WARGAMES
LA SCIENCE-FICTION
ET LES ROLE-PLAYING
DE TOUS LES ÉDITEURS**

**SIMULATION PUBLICATION
AVALON HILL
BATTELINE
GAME DESIGNER WORKSHOP
EON GAMES
TSR HOBBY GAMES
INTERNATIONAL TEAM
FANTAC GAMES
METAGAMING CONCEPT
FANTASY GAMES UNLIMITED
Y A QUIN TO
CHAOSIUM
DIMENSION SIX INC.
GAMES LINE
J.P. DEFIEUX
OPERATIONAL STUDY GROUP
PHOENIX GAMES
CONFLICT INTERACTION ASS.
GAMESCIENCE**

**L'ŒUF CUBE
24, RUE LINNÉ
75005 PARIS
TÉL. : 587.28.83**

plaquée d'argent est une désagréable surprise pour un loup-garou, ou pour le voleur qui la croit en argent massif) ;

- une trompe ou un cor pourront être utiles, de même qu'un grappin, une échelle de corde, des bouchons de nez ou d'oreilles, etc ;

- avant d'entrer dans le donjon, pensez à ces deux rats que vous avez tués. Enveloppez-les dans un tissu huilé, vous les lancerez sur la route du monstre qui vous poursuit, et cela lui semblera plus appétissant que le reste de vos rations...

- des sacs en papier ou de petits récipients en terre pourront être remplis de farine ou de sable coloré, un poursuivant intelligent y regardera à deux fois avant de se lancer dans le nuage émis par le pot s'écrasant au plafond : s'agit-il de moisissure jaune, de poudre à éternuer... ?

- les magiciens disposent-ils bien des ingrédients qui leur sont nécessaires pour lancer leurs sorts ?

Quelques exemples de prix



- arme en alliage d'argent 100 fois le prix normal
- un revêtement d'argent sur une arme égal au prix de l'arme
- une arme en bronze..... 2 fois le prix normal (*)
- menottes plaquées d'argent..... 5 GP (gold piece)
- grappin..... 2 GP
- attaches de pitons (les 5) 5 SP (silver piece)
- petite cloche 1 GP
- cor..... 1 GP
- plume, encre, papier/parchemin..... 3 SP
- bâillon (forme spéciale)..... 1 SP

(*) une arme de bronze touche à -1, tout en faisant des dommages normaux. De plus, à chaque coup porté (touché), sur un opposant de classe d'armure 4 ou mieux, l'arme a 20 % de chances de casser (10 % pour une arme non tranchante).

JOURNAUX DE VOYAGES, CHRONIQUES, ETC.

• **Personnages** : dès le départ, il vous faut penser à noter soigneusement les caractéristiques de vos personnages, les capacités éventuelles liées à ces caractéristiques (avantages dus à la force, bonus concernant les sorts, etc.), leur nom, éventuellement un rappel de leur histoire antérieure, etc. Et tout ceci en double exemplaire, car il faut penser à ce pauvre maître du donjon, qui doit déjà être débordé. Les « feuilles de personnages » éditées par T.S.R. sont parfaites pour les débutants, mais il faut souvent en changer par la suite, lors des changements de niveaux, par exemple. D'autre part, il est indispensable de prévoir des feuilles ou tables où on tiendra à jour le compte de son équipement, de sa richesse... La minute « perdue » à noter ce genre de renseignement fera éviter de perdre son temps en des discussions oiseuses avec le maître du donjon sur le nombre de torches disponibles, ou le poids emporté.

Et puis, par la suite, vous aurez peut-être envie de noter aussi les « hauts faits » et exploits de vos personnages, composer son blason ou ses armoiries, ou

bien d'autres choses. Vous pouvez donc faire un véritable « journal », sur des fiches, par exemple, ou alors en utilisant les « feuilles permanentes de personnages » (Characters permanent record sheet), toujours éditées chez T.S.R. Et surtout, n'oubliez pas de fournir un double de l'état actuel de votre personnage au maître du donjon, ainsi que de l'informer immédiatement de toute modification.

• **Chronique** : au départ, la chronique d'une expédition est le relevé des monstres tués ou terrassés, ainsi que des trésors trouvés. Mais il peut être beaucoup plus intéressant d'en faire un véritable journal de voyage, en notant les faits les plus marquants, les légendes et les renseignements glanés en chemin, etc. Une comptabilité des rations, des torches, pourra aussi aider à prendre des décisions aux moments-clés. Par la suite ce sera une source de souvenirs, et peut-être, qui sait (!) de légendes...

Point important : soyez un joueur organisé...

C'est incroyable à quel point une partie devient intéressante, et combien de temps gagné, quand le jeu est structuré, quand tel ou tel joueur n'arrête pas le jeu pour chercher une information ! Un système de fiches ou de feuilles reliées en un classeur, c'est simple et cela permet de s'y retrouver très rapidement

... et soyez bon joueur.

Tout n'ira pas toujours comme vous l'aviez prévu, ça fait partie du jeu. Les discussions interminables avec le maître du donjon ou les autres joueurs peuvent enliser une partie.

Mais si le personnage que vous emmenez n'est pas « Superman » (voir plus haut), vous n'en serez que plus fier, quand il sortira brillamment des épreuves ; mais, il peut mourir, ou devenir infirme (eh oui !), soyez alors « fair-play ». Si vous étiez sûr de vous en sortir à tous les coups, il n'y aurait plus de jeu !

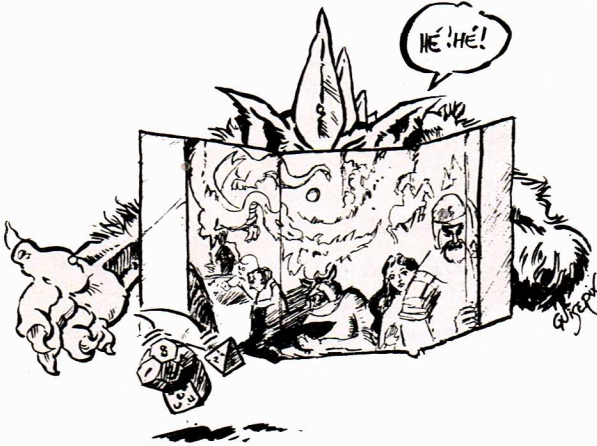
LES MAITRES DE DONJONS



Pour le maître du donjon, une campagne se divise en deux parties : d'une part la préparation d'un « monde », d'autre part, sa mise en œuvre, son jeu. Bien entendu, la qualité de la préparation conditionne celle du jeu proprement dit. C'est pourquoi les conseils qui vont suivre se diviseront en deux chapitres.

Mais tout d'abord, quelques principes généraux :

- chaque maître de donjon a son style propre, c'est pourquoi certains ne seront pas d'accord avec une partie de ces conseils. A chacun de trouver ce qui lui convient.



- pour s'initier à ce rôle, le mieux est toujours d'aller tenir compagnie à un maître de donjon en exercice. A condition de ne pas le perturber : des questions du genre « Et ton dragon, là dans la salle secrète, comment fait-il pour respirer ? », seront à éviter, ça énerve ! Ensuite le meilleur moyen pour débiter est de jouer un module, de préférence pas trop complexe. Par la suite, vous pourrez créer votre propre monde. Là encore il y a des graduations et des étapes. Les plus simples et les plus fréquentes, sont le donjon et l'expédition souterraine : c'est un monde clos, dont vous pouvez ajuster la complexité. Viennent ensuite les extérieurs, déjà beaucoup plus complexes ; et enfin, le summum, les villes.

- la loi d'or de toute campagne est l'équilibre. Equilibre entre les épreuves et la force des personnages, entre les récompenses et les difficultés, etc...

Préparation d'un donjon

Quel que soit le choix que vous avez fait, il vous faudra toujours un minimum de préparation, même si vous choisissez de jouer le plus simple des modules. Comme je le disais plus haut, il est toujours possible d'improviser, mais cela exige certaines qualités... ; et puis, de toutes les manières, même dans un monde très soigneusement préparé, il y a toujours de quoi improviser et laisser libre cours à son imagination. En fait, ce n'en est que plus fascinant.

Ce qu'il faut préparer :

- un monde physique, établi : de quelques salles d'un château à une planète. Avec des descriptions, des repères (et des repaires) ; des plans pour les donjons et des cartes en extérieur ;

- des trésors, richesses ou objets de valeur. Vous prendrez surtout bien soin de leur dosage et de leur emplacement, en rapport avec leur valeur.

- des monstres, pour lesquels les recommandations sont les mêmes que pour les trésors.

- des légendes, qui vous permettront de présenter le tout, et de lui donner sa cohérence.

Cohérence et équilibre

Cohérence et équilibre, tels sont les maîtres-mots du maître de donjon pour préparer son monde. Bien sûr, dans ce cadre, chaque maître de donjon définira son style et ses goûts, mais s'il ne respecte pas ces deux conditions, il risque fort de désorienter ses joueurs, et éventuellement même, de les dégoûter.

- **Cohérence** : cela veut dire que le monde en cours de préparation sera un tout, et que chacun de ses éléments aura une influence sur ceux qui l'entourent. Il est, par exemple, totalement farfelu de placer un dragon à la porte de la ville principale, où les joueurs viennent reconstituer leurs forces ; toute ville un tant soit peu importante comportera son lot de solides guerriers, de magiciens et de clercs suffisamment puissants pour le tuer ou le capturer. Pensez à l'écologie de votre donjon : toutes les créatures qui s'y trouvent (à quelques exceptions près, comme les morts-vivants) ont besoin de boire et de manger. Elles auront des repaires, des lieux habituels et, pour certains, des zones de chasse. Les joueurs pourront éventuellement les suivre discrètement jusqu'à leur repaire, ou les prendre en embuscade. Cela signifie aussi qu'il est plus qu'improbable de trouver des trésors fabuleux dans un endroit accessible à tous.



Le cadre le plus pratique pour obtenir cette cohérence est la légende. Celle-ci, en plus d'une description générale, pourra présenter les principaux trésors, objets magiques, monstres et difficultés. Elle pourra être composée d'une légende de base donnant l'arrière-plan générale, augmentée d'un certain nombre de légendes annexes se rapportant à des choses particulières (par exemple : « on raconte que Zendolir, le magicien qui a fait construire la tour, avait reçu des elfes de Dol Onthliën une coupe merveilleuse qui avait le pouvoir de..., etc. » pourra très bien introduire un objet que vous aurez placé dans votre donjon).

Bien entendu, l'intérêt du jeu n'en sera que grandi, si certaines parties de la légende doivent être découvertes après recherches, ou si elles se présentent sous forme d'énigmes, ou si encore elles ne peuvent être connues qu'en acquérant la confiance de quelque sage : un beau terrain pour déployer son imagination, en vérité.

• **Equilibre** : cela signifie qu'il vous faudra sans cesse évaluer la valeur de vos trésors et l'harmoniser à la difficulté de les obtenir, doser le nombre des monstres et leur puissance, en fonction du niveau du donjon et de la force du groupe d'aventuriers. C'est à cela, entre autres, qu'une bonne préparation se sent. Rappelez-vous, habituellement on paye en pièces de cuivre et d'argent, l'électrum est rare, et l'or encore plus, quant au platine, c'est presque un mythe ! Un personnage payant son écot à l'auberge en pièces d'or qu'il sort d'une bourse manifestement pleine, aura de la chance s'il sort de ladite auberge avec sa bourse, ou même vivant...

En gros, pour fixer les idées, les trésors au premier niveau d'un donjon, auront des valeurs s'échelonnant de presque rien à une centaine de pièces d'or, avec une moyenne tournant autour de 40 à 50 GP, presque toujours en pièces de cuivre ou d'argent. Au deuxième niveau, on passera à une valeur moyenne de 200 à 300 GP, et ainsi de suite.

N'oubliez pas que la magie doit rester très rare. Personnellement, je n'autorise aucune forme de vente d'objets magiques ; de même, les magiciens ne céderont pratiquement jamais leurs sorts, ni ne les échangeront : obtenir de nouveaux sortilèges est justement la principale raison qui les fait partir en expédition. Là aussi, il y a une graduation à faire suivant les niveaux du donjon : 1 trésor sur 10 (même pas tout à fait) sera composé d'objets magiques au premier niveau, pour atteindre environ 1 sur 4 vers les 7,8,9 niveaux. Pensez aussi qu'il y a une très grosse différence entre la magie « à un coup », comme les potions et les rouleaux, et les objets pouvant servir de nombreuses fois, comme les baguettes ou bâtons, ou indéfiniment, comme les armes, armures, anneaux, etc...

Mêmes principes pour les monstres. Il est lamentable de voir des dragons dans un premier niveau... et le maître du donjon en train de rectifier les jets de dés pour laisser des chances aux joueurs ! et le groupe de personnages ressortant après cet unique combat, tous bons pour passer au niveau d'expérience supérieur !!



UNE METHODE PARMI D'AUTRES...

Personnellement, quand je conçois un donjon, je commence toujours par les niveaux les plus profonds, qui me donneront, une fois prêts, un point de départ pour tout le reste. Les plus gros trésors et les monstres les plus puissants que j'y place donneront le « ton » du donjon. Les autres monstres seront plus ou moins déterminés par ces « seigneurs », en fonction des possibilités des premiers. De même, les trésors trouvés plus haut pourront comporter des objets destinés à les terrasser (épées spéciales, etc...).



A partir de cela, j'invente la légende (ou plutôt les légendes), puis je construis mon donjon, par groupes de trois niveaux à la fois (toujours pour la cohérence), tout en donnant souvent un « thème » à chaque niveau.

Pour tous les monstres, je prépare des fiches avec leurs caractéristiques : nombre de points de coups, caractère (éventuellement), possessions, etc... Il n'est pas besoin, en général, de détailler outre mesure, sauf dans certains cas spéciaux.

Enfin, je prépare un certain nombre de personnages, que je tiens prêts à toute éventualité (futurs suivants, ou rencontres imprévisibles ou nécessaires). Il peut être bon d'avoir ainsi un cleric puissant (pour les urgences) ou quelques autres secours. On peut aussi préparer quelques auberges « types », ou villages, etc...

Lorsque je connais la composition et la force du groupe qui doit partir, je fais souvent quelques ajustements à mon récit, de façon à ce qu'à chaque expédition, le jeu en vaille tout juste la chandelle.

Il y a tellement de façons d'arbitrer le jeu, et tellement de possibilités qui peuvent se présenter, qu'énoncer des « recettes » toutes prêtes, serait totalement extravagant. De plus, chacun a son style, et ce qui compte, finalement, c'est le plaisir de chacun. □

François Bienvenu

CLUB



Jeux DESCARTES

Afrika Korps
Amirauté
Arab-Israeli War
Austerlitz
Bataille des Eperons d'Or
Caesar Alésia
Cosmic encounter
Déclin et Chute empire romain
D. Day
Dernières batailles de Napoléon
Dune
Fulda gap
Guderian
Guerre de l'anneau (War of the Ring)
Idro
Iéna
Iliad
King maker
Kroll et Prumni
Magenta
Mech War
1870
Napoléon et le secret de Waterloo
Napoléon at war
Nato
Odissey
Okinawa
4000 A D
Registre d'ordres
Russian Campaign
Seastrike
Sinai
Starforce
Starship troopers
Soférino
Sorcier
Tank commander
Third Reich
Waterloo
Wohrom
World War 3
Yorktown
Zargo's Lords
ETC ...

et nos nouveautés

43 SICILY

EAST AND WEST

FLEURUS

DIEN-BIEN-PHU

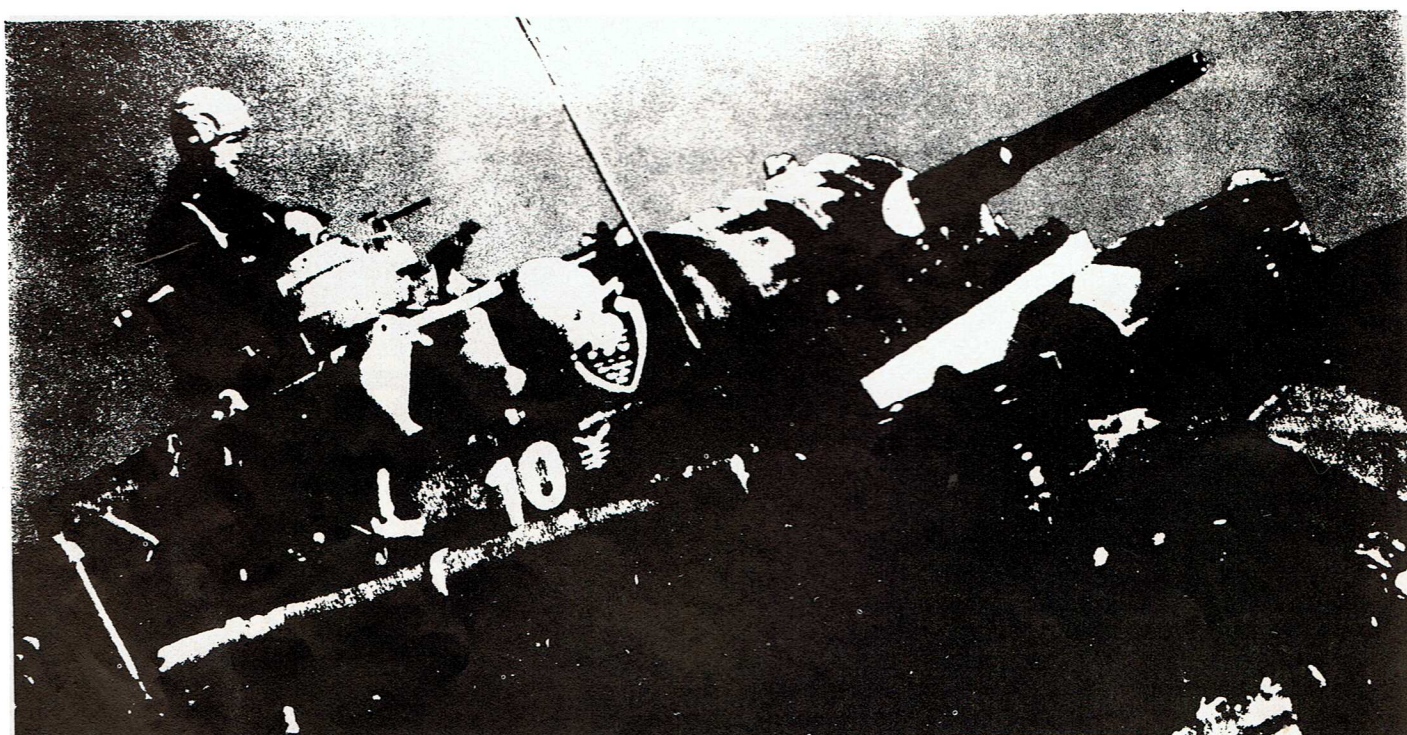
Distributeur exclusif de AVALLON HILL
de INTERNATIONAL TEAM

Editeur des créations : DEFIEUX
PETIT
ANCELY

LE PLUS GRAND CHOIX DE WARGAMES

LE PREMIER SPÉCIALISTE EN FRANCE DES JEUX DE RÉFLEXION
Vente par correspondance ou dans nos
43 RELAIS-BOUTIQUES

DRIVE ON STALINGRAD



la Campagne de Stalingrad et du Caucase 28 juin 1942 au 19 décembre 1942.

Fabricant : S.P.I.

257, Park Avenue South NY 10010 - Etats-Unis.

Ce jeu se place au niveau opérationnel. Ce système est inspiré directement de Panzergruppe Guderian (voir *Casus Belli* n° 1). Un tour de jeu représente une semaine. Les pièces constituent les divisions, régiments et corps, Q.G., les flottes et armées aériennes, des deux armées russes et allemandes ;

matériel : deux cartes de la région et six cents pièces.

complexité : elle dépend du niveau d'expérience des joueurs, mais, en général, moyenne.

nombre de joueurs : 2.

date de publication : août 1977.

détail particulier : le fabricant s'est amusé à rédiger ses règles d'une manière drôle. Et, c'est très agréable !

QUELQUES RAPPELS HISTORIQUES

Après l'échec irréfutable de l'invasion hitlérienne de l'U.R.S.S. en 1941, l'armée allemande ne possédait plus ni la puissance, ni les ressources nécessaires pour relancer une offensive de la même envergure ; cependant Hitler ne prétendait, à aucun prix, adopter une attitude défensive, et voulait consolider ses gains. Il rechercha donc une solution offensive qui, avec des moyens limités, pouvait néanmoins laisser espérer un résultat positif.

N'ayant plus les forces suffisantes pour attaquer sur l'ensemble du front, Hitler concentra ses efforts sur la partie méridionale de celui-ci, ayant en vue les champs pétrolifères du Caucase, point vital pour les deux belligérants.

Tout d'abord, la technique allemande de la Blitzkrieg

enregistra son 5^e succès, depuis la campagne de Pologne. Une brutale percée fut réalisée dans le secteur Koursk Karkhov permettant à la 1^{re} PZ Armée du Général Kleist de se déverser dans le couloir du Don et de pousser vers le Caucase.

Fort heureusement, deux choses se produisirent en faveur des Russes : tout d'abord, ils avaient compris la leçon de l'été précédent et ne s'étaient pas laissés encercler comme en 1941. La deuxième opportunité pour les Russes vint avec l'une des intuitions « géniales » du Führer (celles du genre attaques dans les Ardennes) qui ne trouva rien de mieux que de diviser l'effort allemand sur Stalingrad et sur le Caucase ; ce qui, compte tenu des distances, représentait une folie. Courir ces deux lièvres à la fois, fut pour la Wehrmacht, un terrible piège... Pendant que Hitler se laissait fasciner par Stalingrad qui engloutissait divisions sur divisions, les Russes, peu inquiétés par l'avance des 18^{es} et 17^e armées qui s'essouffaient, faute de ravitaillement, devant les contreforts du Caucase et dans le Caucase lui-même (prise de l'Elbrouz par une Geb Divisionnen), préparaient l'offensive qui allait encercler la 6^e armée dans Stalingrad. Celle-ci le fut à partir du 23 novembre, et malgré les tentatives de dégagement en décembre, les vingt-deux divisions qui la constituaient, allaient devoir capituler le 31 janvier 1943. Le III^e Reich avait connu sa première grande défaite. La première d'une suite qui ne devait se terminer qu'à Berlin.

LA SIMULATION

La situation présentée dans *Drive on Stalingrad*, que l'on abrègera par D.O.S., offre aux deux joueurs les mêmes opportunités historiques. L'histoire se répète très facilement : si certaines décisions-clefs ne sont pas prises au début du jeu, et même dans ce cas, chacun des joueurs doit être très rigoureux sur le plan stratégique, s'il ne veut pas être battu à plate-couture.

La stratégie allemande

Il convient tout d'abord de mentionner que l'aspect opérationnel de D.O.S. oblige le joueur « Allemand » à prendre Stalingrad et à se diriger vers le Caucase, les conditions de la victoire n'offrant aucune autre alternative. La question primordiale est alors : se dirige-t-on vers le Nord ou vers le Sud ? la ligne de démarcation se trouvant représentée par la boucle méridionale du Don.

Les forces soviétiques y sont plutôt faibles, mais la situation logistique allemande devient très rapidement inextricable.

Une offensive vers le Sud ?...

J'ai personnellement disputé plusieurs parties de D.O.S., et je ne pense pas que cette offensive puisse amener les Allemands à la victoire. Les forces présentes initialement (1^{re} PZ Armée, 17^e, et quelques troupes roumaines) ne sont pas suffisantes pour atteindre leurs objectifs. Si l'offensive est conduite au Sud, les forces conjuguées des 6^e, 1^{re} PZ et 17^e armées

seront indispensables à sa progression rapide. De plus, l'attaque devra être soutenue par les deux flottes aériennes, qui fourniront du ravitaillement, ainsi que par toutes les unités de réparation allemandes. Et même, avec ces mesures draconiennes, le succès n'est pas garanti, la progression allemande se perdra très rapidement dans la steppe, permettant à de nombreuses unités soviétiques de s'échapper. Celles-ci renforcées seront parfaitement capables de se défendre derrière le Terek, protégeant ainsi les villes pétrolières de Grosnyi et Bakou (hors carte en ce qui concerne cette dernière).

Avec la 6^e armée en moins, le flanc Nord de l'offensive sera très rapidement en danger, les forces restantes ne suffisant pas à résister aux troupes bolchéviques ; les troupes allemandes se trouveront très vite en situation difficile face à des masses d'ennemis. De plus, l'important nœud de communication qu'est Voronej restera sans aucun doute aux mains des Russes, ce qui facilitera ainsi le déploiement de leurs renforts.

En conclusion, je dirai qu'une offensive au Sud disperse, affaiblit et épuise les troupes allemandes, ce qui les conduit inmanquablement à la défaite.

Une offensive au Nord ?...

Cette option, si elle est supérieure à la précédente, n'en est pas moins pleine de dangers. Elle nécessite un effort prolongé et massif au Nord de la boucle méridionale du Don.

L'objectif de la campagne étant la capture de Stalingrad, et en supposant que cet objectif soit atteint rapidement, le reste du jeu ne sera pas de trop pour repartir vers le Sud et prendre quelques villes importantes, et ainsi des points de victoire.

Le Sud ne sera cependant pas ignoré : la 1^{re} PZA et la 17^e devront pousser prudemment et s'approprier le plus possible de terrain, tout en conservant intacte leur force de frappe.

Alpha et Oméga sont deux points de l'opération. Il s'agit d'encercler un maximum de divisions soviétiques de première ligne, et de faire progresser rapidement la 6^e armée.

Le joueur allemand ne possède pas assez de troupes blindées pour tenter un vaste encerclement, et sa situation logistique ne le permet pas non plus. Les trois premiers tours devront donc se dérouler au plus près de la ligne de départ : attaquer des troupes soviétiques et regrouper d'importants renforts dès les premiers tours. A moins que le joueur soviétique ne désire sacrifier ses troupes de première ligne et un important territoire... !

Dès le 5^e tour, une percée se dessine, et la bataille se transforme en une bataille de mouvement et de rapidité. Les blindés de la 6^e armée et quelques unités d'infanterie doivent alors progresser le plus rapidement possible, en évitant le combat ; ils sont ravitaillés par les airs. Cette promptitude est nécessaire pour établir une tête de pont sur le Chir. Pendant ce temps, la 2^e armée et la 4^e PZA doivent avoir pour unique but la prise de Voronej et la liquidation des poches soviétiques précédemment formées. Une fois la ville prise, les formations motorisées disponibles doivent être dirigées vers la boucle Sud du Don, de

manière à pouvoir encercler les forces soviétiques repoussées par les attaques lors de la prise de Voronej.

Ces opérations de pénétrations et de poursuites prennent au moins jusqu'au 12^e tour de jeu ; à ce point, les Allemands seront en mesure de lancer un assaut sur les renforts soviétiques retranchés de l'autre côté du Don.

Pour cette attaque, deux procédures sont à envisager : soit la bataille d'usure comme précédemment, soit un vaste crochet par le Sud de façon à envelopper la gauche des Russes. Une fois la ligne de défense russe percée, les troupes allemandes devront, tout en protégeant leur flanc sur la Volga, tenter d'enfermer les forces soviétiques dans Stalingrad. La conquête de la ville doit se faire avec diligence ; et les troupes s'en retournent vers le Sud ; quelques formations restent en réserve, pour contrer une éventuelle attaque soviétique sur le Don.

LA STRATEGIE SOVIETIQUE



Elle dépend presque entièrement des attitudes du joueur allemand, mais devant la ruée des Panzers, le meilleur moyen de limiter les dégâts, est d'échanger du terrain contre du temps. Néanmoins, quelques contre-attaques doivent être menées pour regagner certains objectifs-clefs.

Face à une offensive allemande dans le Sud

Ici la parade est facile. Les mouvements des Panzerkorps, se déployant dans le Sud après la chute de Rostov, peuvent être très aisément entravés.

Deux ou trois Q.G., quatre à six corps blindés et sept à neuf divisions d'infanterie suffiront pour le faire. Les divisions, libérées par la moindre menace qui

pèsera alors sur le front Nord, doivent s'installer dans les villes-clefs. Une ligne de défense pourra être établie sur la Sal'sk et les villes de Maykop, Tuaspe, Novosibirsk, et Sochi devront être défendues à tout prix pour retarder l'infanterie allemande et occuper les flottes aériennes.

Enfin, des préparatifs doivent être effectués pour lancer une offensive sur le flanc Nord. A cet effet, les troupes soviétiques doivent résister à l'Ouest du Don ; et puis convenablement renforcées, chercher à détruire l'infanterie allemande.

Face à une offensive allemande dans le Nord

La situation est nettement plus difficile ; le joueur soviétique doit donc s'attendre à subir de lourdes pertes tant en hommes qu'en territoires.

Tout d'abord Voronej doit être défendue jusqu'à la dernière pierre. Cette opération nécessite une importante fraction des renforts du premier tour. Si la ville est prise, les Allemands ne doivent en aucune manière déboucher à l'Est du Don ; cette zone leur sera défendue quoi qu'il en soit...

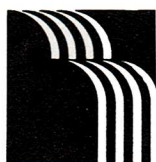
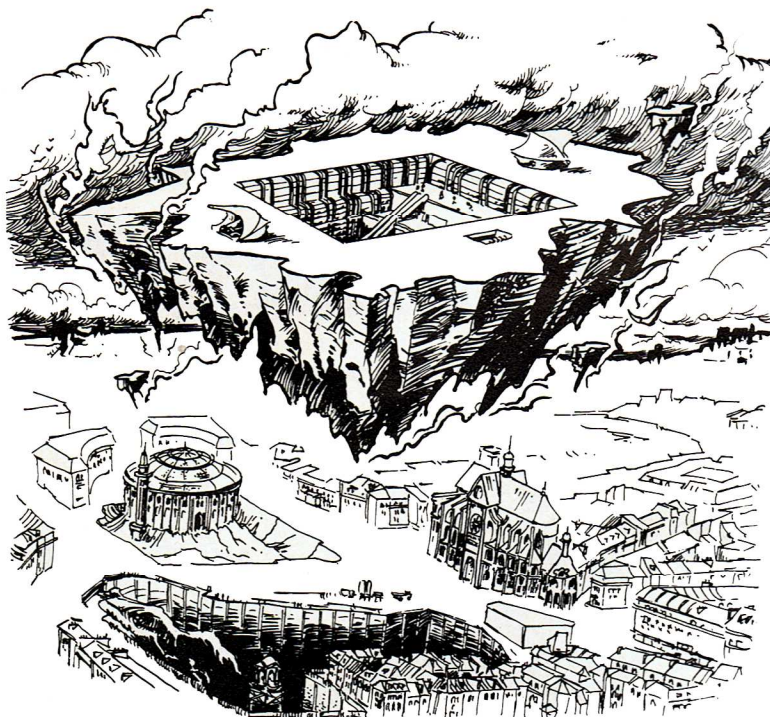
Un autre problème délicat est celui des replis stratégiques ; le joueur soviétique ne peut se permettre de se faire envelopper sur l'un de ses flancs : et ceci, à cause des Q.G. assurant le ravitaillement. En effet, si les unités soviétiques se trouvent trop loin de leurs Q.G., elles ne se déplacent plus qu'à la moitié de leurs points de mouvements, et donc elles risquent de se faire rejoindre et détruire par les divisions allemandes. Par conséquent, le joueur soviétique, s'il veut se replier en bon ordre, sera obligé d'abandonner une ligne d'unités retardatrices, même si elles ne sont pas ravitaillées par la suite.

Les problèmes de commandement conduiront le joueur soviétique à abandonner une large portion de territoire, et à livrer la bataille décisive sur le Don en avant de Stalingrad. La ligne de défense devra être très solidement ancrée, de façon à ne pas être encerclée.

La contre-attaque pourra être lancée le plus loin possible des divisions rapides allemandes et avec le maximum de violence ; celle-ci aura pour but de couper la ligne de ravitaillement allemande et de l'inquiéter sur ses arrières.

TACTIQUES ALLEMANDES DE COMBATS

Les mots d'ordre des troupes allemandes sont : vitesse, destruction des Q.G. ennemis et encercllements. Les débordements seront appuyés par l'aviation, et les retraites peuvent être utiles pour le désengagement de certaines unités en danger. Les divisions blindées se déplacent en Panzerkorps, qui sont des objectifs très coriaces pour les Soviétiques. Dans les batailles d'anéantissement, il est judicieux de faire appuyer les divisions blindées et motorisées par quelques divisions d'infanterie : une manière de garder le contact « physique » avec l'ennemi et d'équilibrer les pertes. Et, n'oublions pas que les Panzer Divisionnen



Forum des Halles

forum des halles de paris
niveau 2
1 à 7 rue pierre lescot
tel: 297 42 31

GAME'S

..des jeux
étranges
venus d'ailleurs

GAME'S

le plus grand choix
de
jeux pour adultes

les boutiques du ruhl
1 avenue gustave - V
06000 nice
tel: 82 03 44

et les D.M. ne sont efficaces et puissantes que si leurs trois régiments sont « empilés » ensemble. Enfin les forces aériennes seront utilisées à trois tâches essentielles :

- appuyer les débordements,
- fournir une couverture défensive,
- ravitailler les pointes avancées.

L'appui de l'air permet aux divisions blindées d'opérer sur les arrières ennemies ; elles obligent les Russes à des attaques concentriques, mais se protègent des contre-attaques ennemies.

Pour finir, je dirai que pour réduire la puissance aérienne soviétique, on peut attaquer ses entrepôts et ses terrains ; ce qui contraindra la Luftflotte à s'installer plus à l'Est.

TACTIQUES SOVIETIQUES DE COMBATS

Le joueur soviétique doit tout d'abord exercer sa fertile imagination pour trouver quelques ruses et stratagèmes à opposer aux tactiques allemandes les plus payantes.

L'armée soviétique a plusieurs atouts : un grand nombre d'unités, un vaste territoire, d'abondants renforts blindés, et un terrain que son adversaire traitera « d'exécration ». En combinant ces éléments le joueur soviétique jouit d'une position assez forte : ainsi des empilements, même isolés sur le terrain,

associés aux caractéristiques du pays, sont de terribles pièges pour l'armée allemande. Un emplacement intelligent (sur les flancs par exemple) des blindés, lui permettra d'être toujours prêt contre une contre-attaque allemande. Et les fleuves du pays, seront pour lui un moyen de canaliser l'avance ennemie.

En conclusion, je vous rappellerai que l'offensive allemande comprend au moins trois phases ; une bataille d'anéantissement près des positions de départ, une percée suivie d'une pause et d'un réalignement près de Kalach na Donu, puis une bataille pour conquérir Stalingrad où les Allemands éviteront de se faire décimer. Enfin, la campagne peut se terminer de deux façons, suivant que les phases précédentes du plan ont été suivies ou non : une opération de nettoyage dans le Sud, ou la lutte de l'armée allemande pour sa survie. Enfin, je vous rappelle que « Drive on Stalingrad » est disponible chez JEUX DESCARTES et l'ŒUF CUBE. ■

Frédéric Armand

NAPOLEON ET LE SECRET DE WATERLOO



Jeu tactique se jouant sur 30 tours. Chaque tour représente 20 minutes de temps réel, chaque pion représente un bataillon pour l'Infanterie ; un régiment pour la Cavalerie ; un groupe d'Artillerie. Ce dernier est divisé en quatre catégories : petit, moyen, gros et super calibres, ainsi que des pions unités de commandement. Sur la grande carte (100 × 65), chaque hexagone représente 100 mètres de terrain réel. Toutes les unités de chaque armée sont reportées sur une feuille ; ce système permet de comptabiliser les pertes au fur et à mesure des combats. Il n'y a pas de tableau de résultats des combats ; cette absence, ainsi que le déroulement du jeu font de cette simulation, un wargame assez original. Le fascicule est bien fait, un ordre de bataille très détaillé, et un historique fourni, met en parallèle les événements de cette journée, avec les tours de jeu.

Avant de détailler les règles, il faut dire quelques mots sur différents éléments de ce jeu :

les pions (163 Français, 139 Anglo-Alliés, 154 Prussiens, plus les marqueurs des unités en désordre), sont rectangulaires. Les unités de cavalerie étant plus

grandes, occupent deux hexagones.

le facteur de mouvement n'est pas indiqué sur les pions, mais précisé dans les règles, cependant très simple, il se retient facilement. A part les indications historiques, pour les unités d'infanterie et de cavalerie, deux chiffres sont imprimés, le premier représente le nombre d'hommes (chiffre indiquant les centaines), le deuxième, « la technique au combat ».

Pour les unités d'artillerie les chiffres de gauche indiquent le nombre de canons, ceux de droite, les portées maximale, médiane et minimale.

Quelle déception quand on déplie la carte, aucune couleur et les éléments topographiques sont dessinés grossièrement. Messieurs les joueurs, à vos feutres, pour ne plus avoir cette « morne » carte, qui ne donne pas du tout envie de jouer.

Voyons maintenant le déroulement du jeu.

Trente tours, chaque tour 14 phases de jeu : 7 pour chaque joueur.

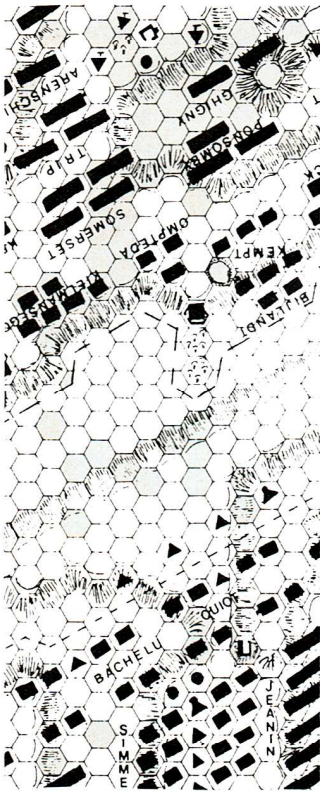
- Réorganisation
- Mouvement

- Tir artillerie réciproque
- Tir infanterie attaquée par la cavalerie
- Tir infanterie réciproque
- Combat rapproché
- Test de hardiesse réciproque.

Les mouvements sont classiques avec zones de contrôles, empilement interdit, etc... Mais la grande originalité se situe principalement dans la résolution des combats.

Je n'ai pas l'intention de détailler les règles ce qui serait fastidieux, mais simplement d'indiquer les grandes lignes d'organisation des combats.

Chaque armée dispose d'une feuille indépendante (tableau des pertes) où sont reportées toutes les unités (groupées par CA et DIV), avec la force de départ dégressive jusqu'à zéro (élimination du pion). Par exemple : une unité de force 5 sera indiquée sur ce tableau par 5-4-3-2-1.



Fabricant : Stratac
7, rue Bois Milord, 1490 Cour, Saint-Etienne, Belgique

A chaque combat : tir artillerie, tir infanterie, corps à corps ; un système de jet de dé multiplié par un coefficient, donne les pertes en nombres d'hommes, arrivé à cent, on barre un chiffre, votre unité n'a plus qu'une force de combat de 4. Quand il n'y a plus de chiffres à barrer, l'unité est éliminée. Donc, un système dégressif intéressant qui détaille au maximum les combats, mais qui oblige le joueur à tenir une comptabilité, ce qui ralentit énormément le rythme du jeu.

A la fin des combats il y a un test de hardiesse : on prend l'autre chiffre indiqué sur le pion, on y ajoute des points de bonus suivant la position de l'unité, une

unité amie ou un Commandant à proximité, etc... L'unité qui obtient le résultat le moins élevé doit reculer et se trouve automatiquement désorganisée. Les six scénarios proposés sont simplement des épisodes de cette bataille : assaut d'Hougoumont, attaque de l'aile gauche anglaise, la grande charge, la redoute de Plancenoit, l'attaque de la garde, et bien sûr, la grande bataille. Il est recommandé, pour se familiariser, de commencer par des scénarios simples tels que : l'assaut d'Hougoumont qui ne met en jeu



qu'une trentaine de pions. Bien entendu, la grande bataille est le but de cette simulation qui peut se jouer à deux, mais je pense qu'il serait intéressant de disputer ce wargame à quatre, cinq ou plus ; chaque joueur peut prendre un ou deux corps d'armée, les corps de cavalerie restant à la disposition des joueurs suivant les besoins.

Ce wargame est bien fait, la recherche historique est très sérieuse (ce qui n'est pas toujours le cas). Le seul petit reproche pour cette simulation d'un bon niveau tactique, est que l'on n'ait pas tenu compte des différentes formations colonnes ligne et carré. Seule la formation en tirailleurs est envisagée dans une règle optionnelle. D'autre part, le recul après combat aboutit automatiquement à la désorganisation de l'unité, on aurait pu prévoir un simple recul, l'unité restant en formation.

Sur ces deux aspects négatifs j'ai, pour ma part, fait deux petites modifications qui peuvent intéresser les joueurs désirant un peu plus de réalisme. J'ai introduit pour l'infanterie la formation en carré. Pour cela, j'ai colorié le dos de l'unité. Ainsi, une unité retournée se trouve formée en carré ce qui lui donne un avantage + 4 pour le test de hardiesse, cet avantage n'est valable que si au moins **une unité de cavalerie** participe à l'attaque de ce carré. Le changement de formation coûte à l'unité ses trois points mouvement.

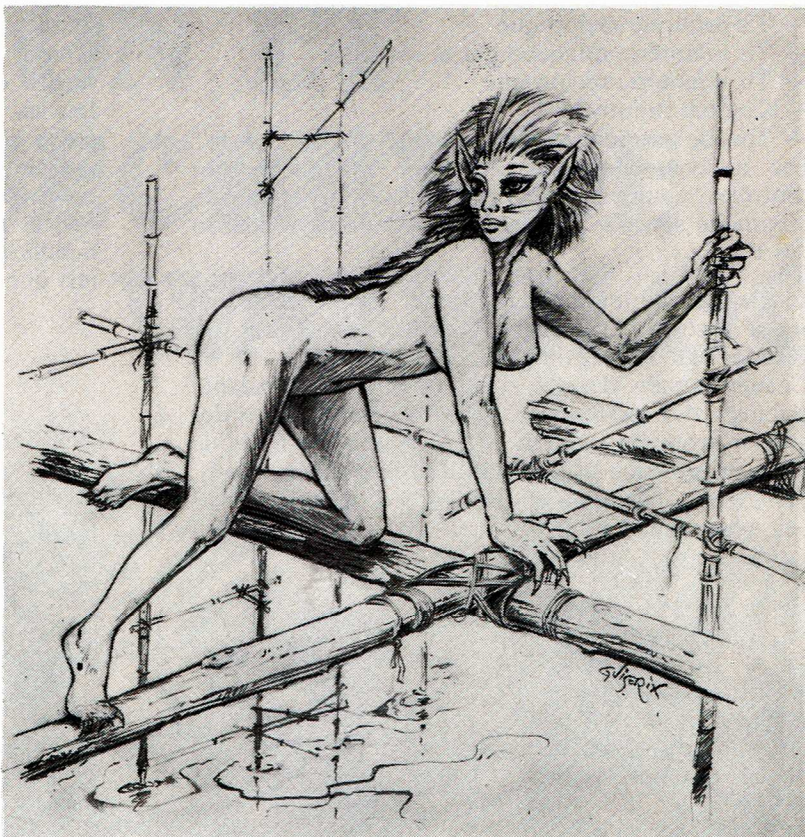
Pour le recul, j'ai considéré que pour une différence de test de hardiesse de moins de 2 points, une unité d'infanterie et d'artillerie ne reculent que d'un hexagone et une unité de cavalerie de deux hexagones, ces unités n'étant pas désorganisées.

Evidemment, ces modifications ne sont pas nécessaires, et vous aurez même sans ces changements, des heures passionnantes de jeu avec cette simulation. — Si vous avez un ami qui n'aime pas les trop longs Wargames, donnez-lui l'armée prussienne ! —

Jean-Jacques Petit.

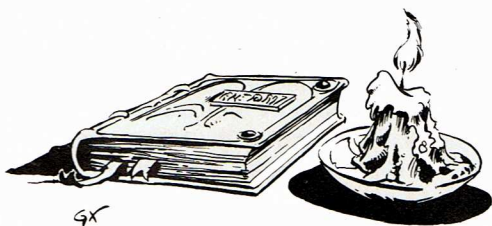
Proposition pour une nouvelle classe de personnages :

Les FÉLYS



Les Féllys sont une race à part entière, et l'on peut donc y trouver les différentes classes habituelles.

Les Féllys dorés, dont la civilisation se rapproche le plus de celles des humains, des elfes et des nains, sont généralement d'un alignement neutre droit. En effet, sans avoir de penchant plus particulier vers le bien ou vers le mal, ils se caractérisent par une morale très rigide. Hormis un grand respect des castes et du rang, ils fondent toutes leurs actions sur un profond code de l'honneur, dont on retrouve les règles dans le *Livre du Kedrat*, grimoire sacré qui est la possession de l'Ezlim-Tschiss, haut dignitaire, dépositaire de la pensée du Kedrat.



Plus généralement, un Kedrat est l'obligation, la nécessité d'agir de telle ou telle façon dans une circonstance donnée. Ainsi, un affront fait à un Féllys ne peut rester impuni, car il en va alors de son honneur.

Gare, alors à l'imprudent, c'est le clan, ou même toute la caste, qui répondra à l'offense. Toute latitude est laissée au maître du donjon pour déterminer l'opportunité d'un Kedrat, ainsi d'ailleurs qu'au personnage, sans perdre de vue, toutefois, que cela ne doit intervenir, pour en garder toute la valeur, qu'en cas d'action extraordinaire ou de but de haut intérêt.

Le Kedrat lie alors, la vie du Féllys à l'accomplissement de sa tâche.

La durée de vie d'un Féllys est d'environ 250 ans. Un Féllys peut dès 40 ans, entrer dans la classe choisie, par acceptation des sages de cette caste. Aussi, la notion de caste a-t-elle une grande importance.

Enfin, il faut souligner que, comme tous les non-humains, les Féllys sont relativement peu nombreux, vivant principalement dans des régions précises (voir ci-après), sous un climat, de préférence chaud, ce qui, nécessairement, limite leur présence dans les aventures.

Affinités raciales :

Féllys	Nains	Elfes	Gnomes	1/2 Elfes	Hobbits	1/2 Orcs	Humains	
préféré	neutre	toléré	toléré	neutre	neutre	neutre	toléré	Féllys

(on peut lire ce tableau dans les deux sens).

Modifications des caractéristiques :

- dextérité : + 1 ;
- constitution : — 1

Limitation des caractéristiques :

- force : 18/90 (3)
- intelligence : 18 (6)
- sagesse : 18 (3)
- constitution : 17 (3)
- dextérité : 19 (10)
- charisme : 18 (3)

(le nombre entre parenthèses représente le minimum).

Classes de personnages possibles et leurs limitations :

- Clerc : 7 ;
- Druide : S ;
- Guerrier : 13 ;
- Paladin : N ;
- Ranger : 13 ;
- Barbare : N ;
- Magicien : N ;
- Illusionniste : 8* ;
- Houri : N ;
- Voleur : S ;
- Assassin : S ;
- Moine : N.

* les félys rangers ne peuvent pas avoir de sort de magiciens

** pour les félys bruns et dorés.

N : signifie que les félys ne peuvent pas appartenir à cette classe.

S : signifie qu'il n'existe aucune limitation dans cette classe.

Ajustement des capacités de voleur :

bouger silencieusement : + 10 %

se cacher dans l'ombre : + 10 %

lire les langages : — 0,5 %

Capacités particulières :

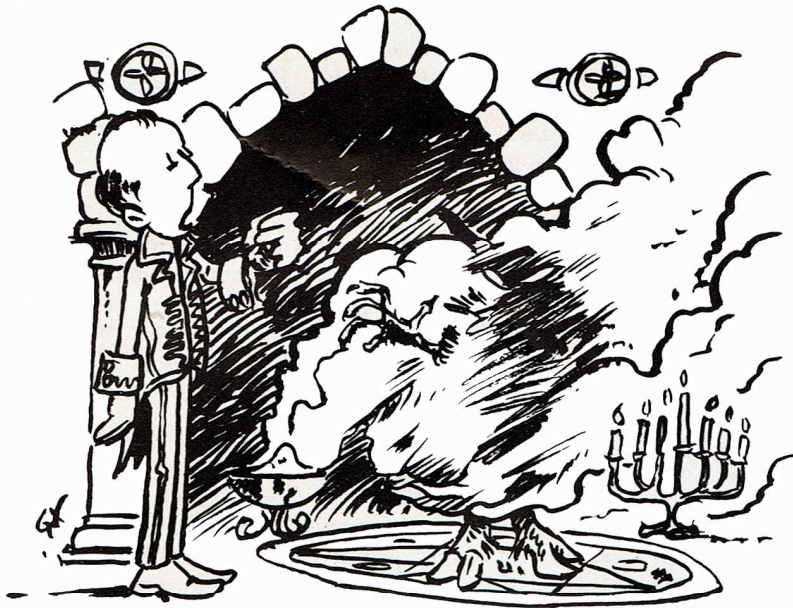
Habitué à vivre dans la jungle ou la savane, les Félys sont quasiment invisibles en pleine nature, et donc très difficilement repérables. Ils ont la faculté de marcher très silencieusement et de changer sensiblement la teinte de leur pelage. En effet, en inclinant plus ou moins leurs poils, ils peuvent faire varier leur couleur de très foncé à très clair. Leur chance de passer inaperçus est de 75 %.

Ils sont nyctalopes et ont un odorat très développé. L'instinct qu'ils ont conservé, leur permet de suivre les pistes 75 % du temps en extérieur (+ ou —, les conditions de variation étant celles d'un Ranger en extérieur), mais pas dans un donjon. Grâce à ce même instinct, ils sont avertis 40 % du temps, lorsqu'un danger les menace.

Leurs griffes rétractiles leur permettent de se déplacer dans les arbres ou de grimper aux parois où elles peuvent se planter sans problème (95 %), mais elles sont aussi de redoutables armes. Deux fois par round, les Félys peuvent griffer en faisant de 2 à 5 points de dégâts (un dé à 4 plus un). □

Jean-Luc Yrondy





Devine Qui Vient Diner Ce Soir...

Dans cette rubrique, nous vous proposons de nouveaux types de monstres qui, nous l'espérons, sauront vous aider à meubler le plus agréablement possible vos corridors déserts.

Et si vous souhaitez faire l'écho de vos créations favorites, écrivez-nous cette rubrique est à votre disposition...

LE WATERLEAPER

L'Existence du Waterleaper fut révélée par les aventuriers B. Fround et A. Lee (selon qui ce monstre ferait des pêcheurs sa proie principale).

Il s'agit d'un crapaud de taille légèrement supérieure à celle d'un homme, dont les pattes antérieures forment des ailes de chauve-souris, sans pattes postérieures, mais dont le corps se prolonge par une puissante queue annelée d'os, terminée par un dard plat et terriblement tranchant.

Il vit près des points d'eau, marais, douves, rivières calmes, et chasse en poussant parfois un cri rauque. Doué d'une excellente vision, mais d'un piètre odorat, il est possible de lui échapper en se dissimulant et en restant parfaitement immobile et silencieux. Car, dès qu'il aperçoit un être vivant, il l'attaque immédiatement.

par F.M. Froideval



Fréquence : rare

Classe d'armure : 2

Mouvement : 12" à 30"

Dés de coups : 4

N° d'apparition : 1 à 10

Attaques : 2

Dégâts : morsures : 2 à 8, queues : 1 à 6

Attaques spéciales : aucune

Résistance à la magie : normale

Intelligence : faible

Alignement : neutre.



Par
D. Guiserix

Voici un hôte assez particulier des lieux souterrains et obscurs. Les Hurlorths, qui vivent en colonies de plusieurs centaines, sont de petits animaux de 10 cm environ, plats et visqueux, couverts sur chaque face d'une solide carapace articulée, d'où seules dépassent d'une part de petites dents fines et acérées, d'autre part de fines griffes tout le long de chaque côté du corps qui servent à la propulsion. Lorsqu'un intrus passe trop près, les Hurlorths, qui se terrent immobiles dans des anfractuosités, sont pris de panique et tombent ou grimpent partout à la recherche d'autres trous, en poussant un hurlement sur-aigu, puis disparaissent rapidement de tous côtés.

Dans la panique, il est quasi certain que plusieurs iront se glisser à l'intérieur des armures des visiteurs, et, bien que pacifiques, ils risquent dans leur affolement de casser quelques dents ou griffes près des

endroits étroits entre l'armure et le corps (articulation, reins, etc...), qui resteront ancrés dans la chair, après leur départ.

Les aventuriers devront retirer rapidement ces douloureuses causes d'infection ; un « cure light wound » supprime la douleur, mais pas les griffes plantées dans la chair. Les victimes seront obligées de retirer un instant leurs puissantes armures. Mais qui peut alors surgir soudain d'un couloir ?...

Il y a 90 % de chances qu'un hurlorh se glisse sous une armure,

40 % de chances que deux hurlorhs y pénétrèrent.

Fréquence : rare

Classe d'armure : 20

Mouvement : 10"

N° d'apparition : 500 environ

Attaques : 1 par apparition d'une colonie

Dégâts : (par animal ayant pénétré sous l'armure) : 1 pt par 10 mn pendant la première heure, 2 pts ensuite.

Résistance à la magie : normale

Intelligence : nulle

Alignement : neutre



Le barbier est un animal d'environ 50 cm de long, dont les quatre pattes sont munies de griffes rétractiles acérées. Sa gueule est bardée de dents aussi coupantes que des lames de rasoir.

D'un naturel pacifique, le barbier possède cependant une terrifiante particularité : il se nourrit de barbe. Dès qu'apparaît un personnage ou un monstre portant une barbe, le barbier l'attaque, s'accroche à lui grâce à ses griffes puissantes, et entreprend de lui brouter la barbe, ceci d'ailleurs sans lui faire le moindre mal ! Toutefois, s'il est lui-même attaqué, ses dents et ses griffes deviennent des armes redoutables, et la carapace qu'il porte sur le dos lui assure une classe d'armure raisonnable.

Notons que le barbier vit généralement dans des grottes, cavernes ou donjons.

Classe d'armure : 4

Mouvement : 18"

Dés de coups : 3

Trésor : sans

Attaques : 2

Dégâts : 1 à 3 ; 1 à 6

Attaques spéciales : aucune

Défenses spéciales : aucune

Résistance à la magie : normale

Intelligence : animale

Alignement : neutre

Fréquence : très rare

LE

par
Daniel
DIVERNEUIL



Cet animal extraordinaire se présente sous la forme d'une panthère à la fourrure immaculée et aux yeux mauves (cette fourrure extrêmement précieuse vaut environ 2 000 pièces d'or). Il attaque le premier (50 % des cas) si sa victime croise son regard. Il a le pouvoir de « sentir » la magie, et s'attaque à tout porteur d'objet magique. Cet objet, ayant servi à porter une attaque réussie sur le Maguphage, perd aussitôt ses pouvoirs. L'animal peut également « absorber » la magie d'un objet, en y posant ses deux pattes antérieures, mais il ne le fait que lorsque tous ses adversaires sont hors de combat.

Si le Maguphage est tué, il convient de récupérer ses quatre canines : chacune des deux inférieures permet, par simple vœu, de restaurer un objet magique, dans ses pouvoirs. Les deux supérieures permettent d'éviter que l'animal ne se régénère (par vœu également) ; sinon la bête se reforme à partir de sa fourrure en quatre tours : en combat, elle se régénère au rythme de 2 points par round.

Si l'on parvient à communiquer avec le Maguphage, (ce qui n'est pas facile, car son langage est une sorte d'elfique ancien, compréhensible seulement pour les elfes ou demi-elfes magiciens et les elfes clercs), on peut lui proposer de lui lire des sorts de magicien, en échange de la restitution de ses pouvoirs à un objet magique. Il accepte généralement à raison de 10 niveaux de sorts pour un objet magique. Il est évidemment insensible aux attaques magiques puisqu'il les absorbe. Enfin, il est complètement imperméable à toutes les attaques et facultés PSI, sauf E.S.P. et télépathie.

Fréquence : rarissime

Classe d'armure : 3

Mouvement : 12"

Dés de coups : 6 + 6

Trésor : en tanière : platine, bijoux, gemmes ou potions. (Type « I » sans objets magiques)

Attaques : 3

Dégâts : 1 à 4 ; 1 à 4 ; 1 à 8

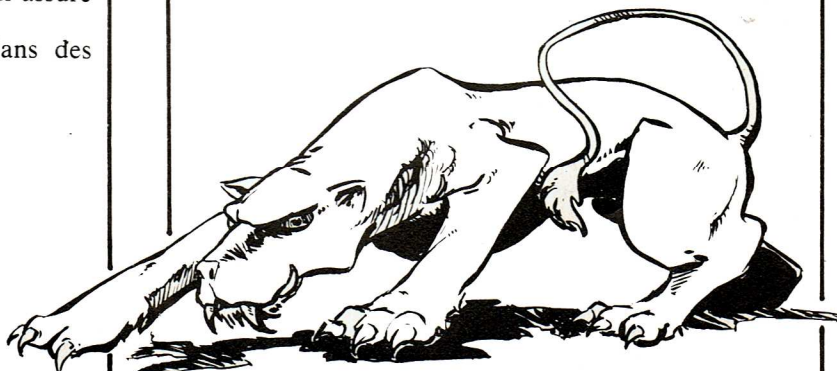
Attaques spéciales : voir ci-dessus

Défenses spéciales : voir ci-dessus

Résistance à la magie : intégrale

Intelligence : grande

Alignement : neutre



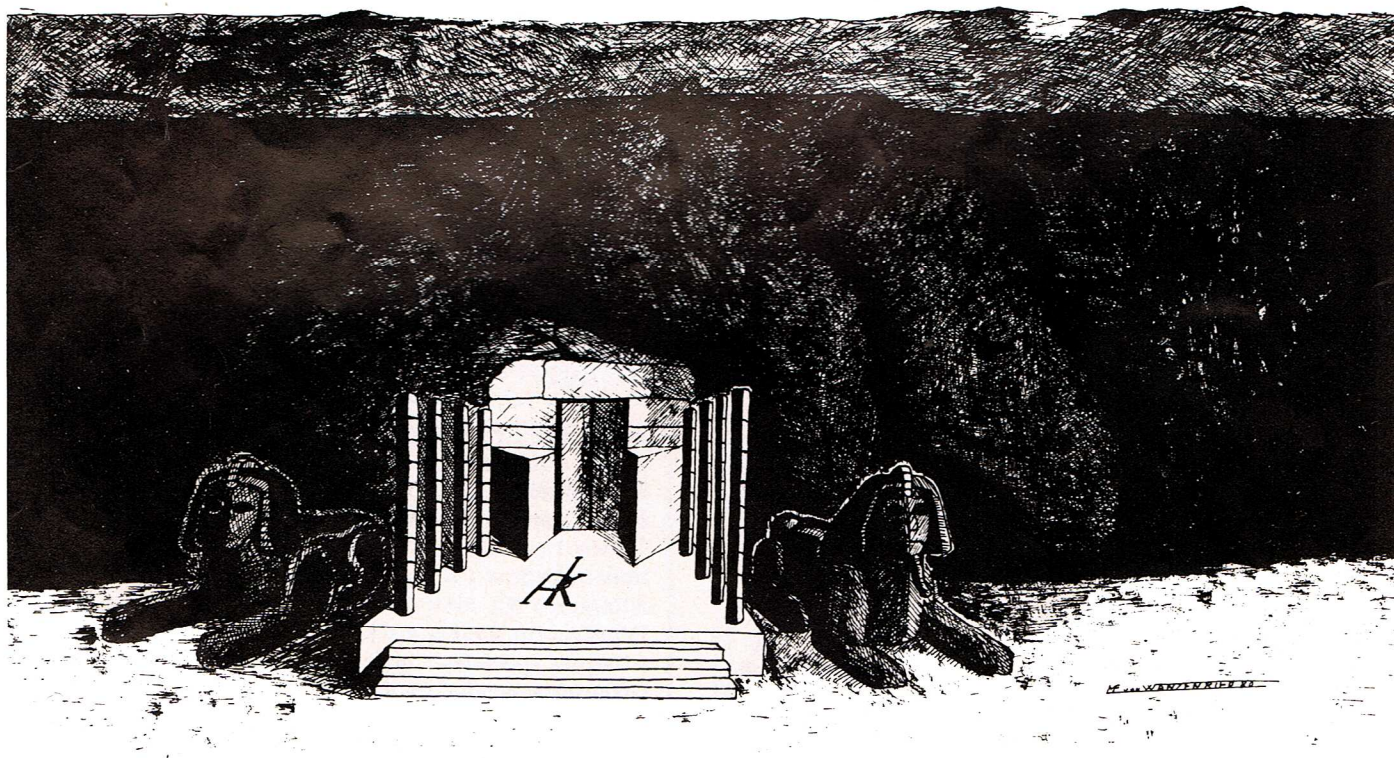
A partir du numéro 2, et dans chaque numéro, vous trouverez un mini-module de donjon ; ce premier module, idéal pour débutants de niveau un, deux ou trois, est aussi une excellente initiation pour un maître de donjon débutant.

Dans un tel type de donjon, le maître de donjon n'aura plus qu'à suivre, les indications du plan et du texte. Ces informations lui fourniront toutes les indications nécessaires quant au contenu des pièces, de la position des monstres et de leurs caractéristiques.

Cependant, il est possible et même conseillé, de greffer une légende de votre crû, ainsi que des extérieurs à ce donjon, ce qui vous permettra de donner aux joueurs une aventure cohérente. Il est recommandé aux maîtres de donjon de lire soigneusement le module avant de le faire jouer.

Pour jouer, munissez-vous de dés à 6 faces, 20 faces, 10 faces, 8 faces, 12 faces et 4 faces, du « *Player handbook* » de TSR et du « *Monster manual* » de TSR.

Le Château des Sphinx



1. Lorsque les aventuriers arrivent en vue de la falaise taillée dans le roc, ils peuvent voir une immense porte donnant sur une vaste esplanade entourée de colonnes ; sur la dalle est gravé le monogramme PK. De part et d'autre de l'esplanade se dresse deux sphinx.

Un escalier de trois marches mène à l'esplanade. Entre les pattes des deux sphinx se trouvent à chaque fois deux gardes :

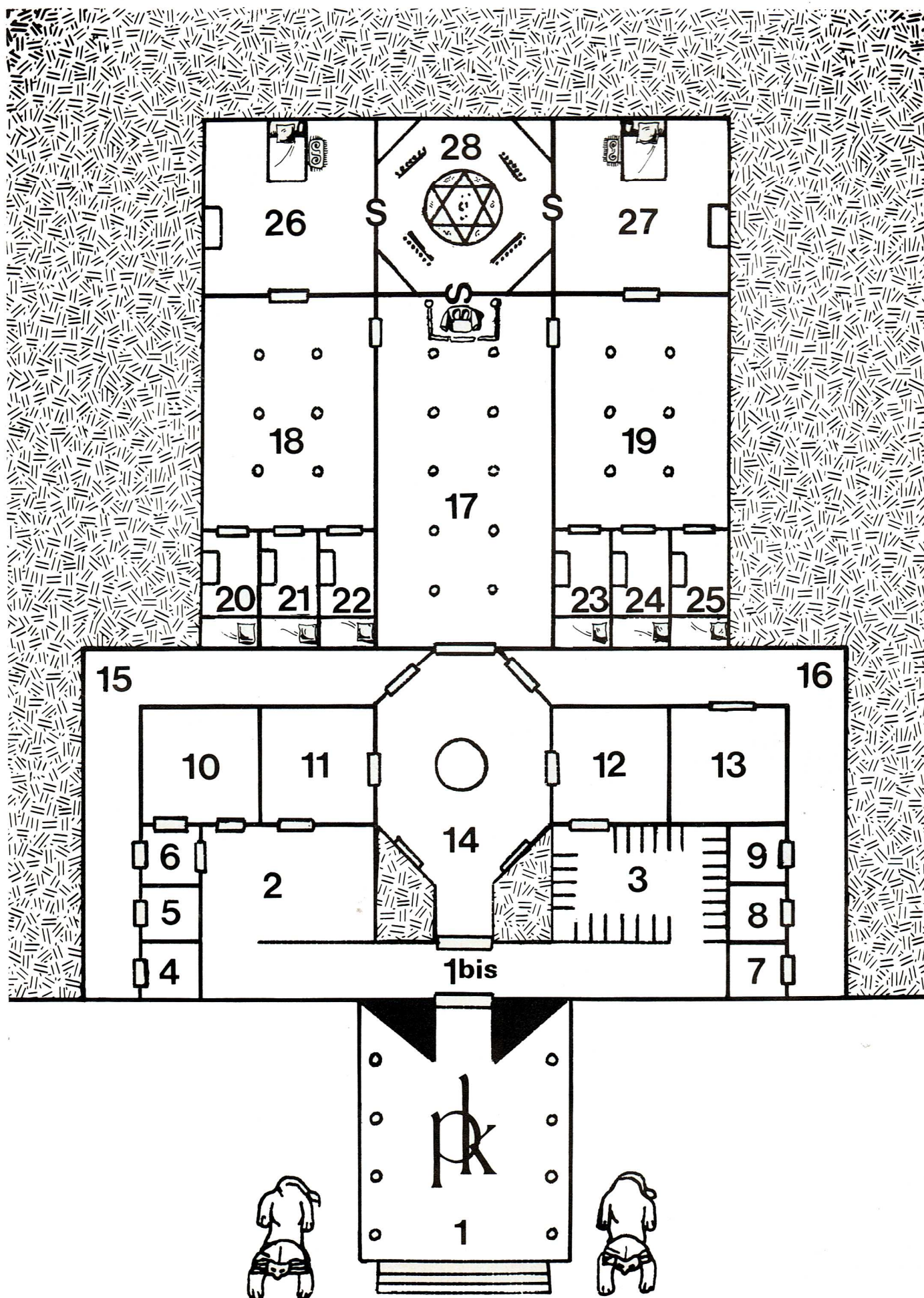
AC/HP/10/11 ; guerriers de premier niveau qui combattent avec des hallebardes.

Dégâts /1 à 10 / + 2 au toucher ; + 3 aux dégâts, ajustements dus à la force.

Entre les pattes des deux sphinx, ils deviennent invisibles de l'extérieur, car un sortilège puissant fait que

tout être ou chose se trouvant en cet endroit devient immédiatement invisible de l'extérieur, cet effet est constant et valable pour tout le monde.

Le changement de la garde s'effectue tous les quatre heures, c'est le seul moment où les joueurs peuvent se rendre compte que le terre-plein est gardé, autrement il a l'air inoccupé. Les gardes n'attaqueront le groupe que lorsqu'il sera près de la porte, progressant en se cachant derrière les colonnes, puis au dernier moment s'ils n'ont pas été repérés, ils attaqueront par surprise tandis que l'un des gardes soufflera dans son cor pour donner l'alarme. Il y a quatre chances sur six que le bruit du cor soit entendu.

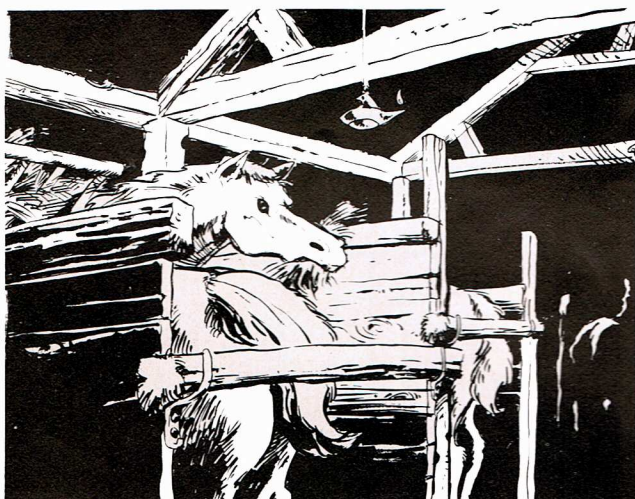


Lorsque la porte de bronze aura été ouverte, le groupe se trouvera dans un vaste couloir faiblement éclairé par des torches, face à lui se trouve une grande porte de bronze identique à celle de la porte d'entrée avec au centre toujours le monogramme PK. De part et d'autre de cette porte toujours verrouillée, se trouvent quatre gardes :

AC/2/HP/14/13/11/8/ armée d'épées bastard (2 à 4) + 2 + 3 aux dégâts dus à la force défendant l'entrée à toute personne étrangère. Ils sortiront immédiatement s'ils entendent le son du cor (voir précédemment) afin d'encercler les aventuriers assaillants. Autrement, ils resteront sur place, mais attaqueront immédiatement si des étrangers pénètrent à l'intérieur du couloir sans être accompagné par des gardes de l'extérieur.

S'il n'y a plus qu'un survivant, celui-ci tentera de rejoindre en courant la salle 12 en passant par la 3 en criant, il n'y a qu'une chance sur 4 (1 à 4) que ses cris soient entendus ; s'il n'arrive pas à rejoindre la salle 12, il combattra jusqu'à la mort, s'il est, durant sa fuite, forcé au combat.

2. L'antichambre : une grande pièce vide non éclairée avec trois portes donnant sur des pièces. Ces trois portes sont fermées à clé.



3. La salle d'écurie : elle est faiblement éclairée et une forte odeur animale s'en dégage dans le couloir. Les animaux font du bruit, ce qui peut paraître inquiétant aux aventuriers.

4. La chambre : la porte est fermée à clé de l'intérieur ; dedans, un clerc du 1^{er} niveau dort.
HP : 8 ; AC : 9 combat au marteau/1 à 6 / + 1 au dégât dû à la force.

Sorts : causes light wounds / le clerc possède un anneau + 1 fear / 30 GP. A part cela, il n'y a rien dans la chambre ayant de la valeur.
command.

5 La 2^e chambre : la porte est fermée à clé. A l'intérieur quatre squelettes en défendent l'entrée.

HP : /8/5/4/4/

AC : /7 ; dégâts /1 à 6 /

Ils gardent la chambre du grand Clerc. Les squelettes ne prennent que la moitié des points de coups infligés

par des armes tranchantes. Au mur, sont dessinés des symboles sataniques. La pièce contient un lit, une armoire et un coffre. Celui-ci est vide, mais piégé ; s'il est ouvert un gaz empoisonné se répand dans la pièce.

Dans l'armoire se trouve une robe AC 2 au milieu d'autres robes apparemment identiques.

- 1 fiole de « neutralize poison » ;
- 1 fiole de « cure serious wounds » ;
- 1 fiole de vol ;
- et 200 GP sous le matelas.

6. L'antichambre aux trois portes. Au milieu de la pièce richement décorée se trouvent deux statues de marbre représentant des guerriers.

Ces guerriers de pierre s'animent et combattent, dès qu'un groupe pénétrera dans la pièce.

Guerriers : AC : 0 ; HP : 15 /15 ; dégâts : /1 à 10/

Ils cessent de combattre et remontent sur leur socle, dès que le groupe sort de la pièce. Les portes de la pièce sont fermées à clé.

7. La chambre fermée à clé : une belle pièce d'un style sobre, avec une armoire, un coffre et des fourrures au sol. Dans les coffres et les armoires, des habits d'hommes. C'est la chambre du chef des gardes. Au mur derrière une tapisserie dans un trou sont cachés 300 GP et trois diamants : de 1 500 GP chacun.

8. Les chambres avec deux lits, armoire et coffre. Un peu moins luxueuses que la 7, ce sont les chambres des lieutenants. 50 % de chance qu'il y en ait un dans la pièce en train de dormir. Caractéristique voir chapitre 12. Dans un double fond de l'armoire 2 bourses : 1^{ère} : 50 GP ; 2^e 60 GP.





9. Une chambre contenant 1 lit, 1 armoire, 1 coffre vide. Elle est réservée aux hôtes des seigneurs, du moins ceux à qui ils ne font pas tout à fait confiance.

10. le temple : ce lieu sert aux prêtres sataniques pour perpétuer leur culte. Un autel ensanglanté se dresse au centre d'un pentacle, si le groupe est capturé c'est là qu'il sera sacrifié. De ce lieu se dégage une aura maléfique puissante. A part des objets de culte en cuivre, il n'y a aucune richesse dans la pièce. Celle-ci n'est pas éclairée, si par mégarde un joueur met le pied dans le pentacle, il prendra de 1 à 17 points de coups de dégâts provoqués par une langue de feu extrêmement forte qui provient de la tête de bouc gravée sur le mur.

11. La cuisine : à l'intérieur s'affairent dix cuisiniers et cuisinières devant leurs fourneaux. Si le groupe pénètre à l'intérieur ceux-ci ne combattront pas. Aux questions, ils répondent évasivement, ils ne connaissent presque rien de l'arrière du château, ne vivant que dans la première partie. Ils couchent dans la salle 12. Il n'y a rien de valeur dans cette pièce, à part de la nourriture.

12. La salle de garde :

8 guerriers : AC : 3 ; HP /7/7/7/6/5/5/5/4

Dégâts : épée longue de /1 à 6 / ou selon le type d'arme. Ils sont au 1^{er} niveau.

Dans cette salle, en divers endroits sous les paillasses, (il y en a 16), les joueurs peuvent récolter en

tout 300 SP et 100 GP ainsi que de nombreuses armes en tout genre.

13. Le quartier des serviteurs : une vingtaine de lits avec des armoires et des coffres. La porte est ouverte et à certains endroits dorment des serviteurs, voir la salle 11 pour réactions. En tout il y a 1 000 SP et 500 GP en différents endroits, pour les HP des serviteurs / 1 dé à 4/

14. Une grande pièce vaguement octogonale pavée de marbre et bordée de huit portes avec en son centre une grande vasque de cuivre contenant un *Waterleaper* (voir « *Devines qui vient dîner ce soir* ») HP : /20/ qui attaquera s'il voit des étrangers pénétrer dans la pièce.

Toutes les portes sont ouvertes, sauf les trois qui sont au sud. Deux d'entre elles sont de fausses portes : voir plan. La pièce est éclairée par des torches.

15. le couloir : dans ce couloir se trouve un groupe de Kobolds qui patrouillent de temps en temps dans le reste du château. Kobolds 10 : HP/4/4/4/4/3/3/3/2/2/ HD : 1 - 1/ Dégâts : /1 à 6/

AC : 7

une attaque par round

Ces agréables créatures attaqueront immédiatement toutes personnes étrangères qu'ils rencontreront, ils peuvent se déplacer dans toute la partie avant du château.



16. Le couloir vide.

Lieutenant 1 : AC : 0 ; HP : /25/ se bat à la bastard
Dégâts 2 dés à 4 (2 à 8) guerriers du 2^e niveau.

Lieutenant 2 : AC : -1, HP / 24 / se bat à la bastard
mais a + 1 au toucher et +2 au dégât dû à sa force.
Si un garde de l'entrée arrive en criant au secours, ils
se ruent tous au combat, mais séparés en 2. Une
moitié passant par les écuries et l'autre par le hall en
tentant de prendre l'envahisseur par derrière. S'il n'y
a pas d'alerte, ils jouent aux cartes.

17. La Salle du Trône : une grande salle de marbre
avec une colonnade et 2 portes.

Au fond de la salle, l'on peut voir un trône imposant
monté sur une estrade. Sur ce trône est assis, gardé
par deux amazones, le roi PK.

Un Magicien jadis ressuscité par un druide : ce qui
explique sa forme actuelle humano-batracienne. Le
roi fut autrefois magicien et il en possède toujours les
facultés bien que son intelligence tende actuellement
un peu à faiblir (il a 75 % de chance de réussir les
sortilèges qu'il lance).

PK : HP/23 ; magicien 4^e /AC : 7.

Dégâts : selon le type d'arme utilisée

Quatre sorts en-tête : magik missile
burning hands
stinking cloud
invisibility

possède sur lui : collier : 1 500 GP

bracelet : 1 000 GP

bague : 2 000 GP

1 anneau +1 de protection

Amazones guerrières : 2^e niveau

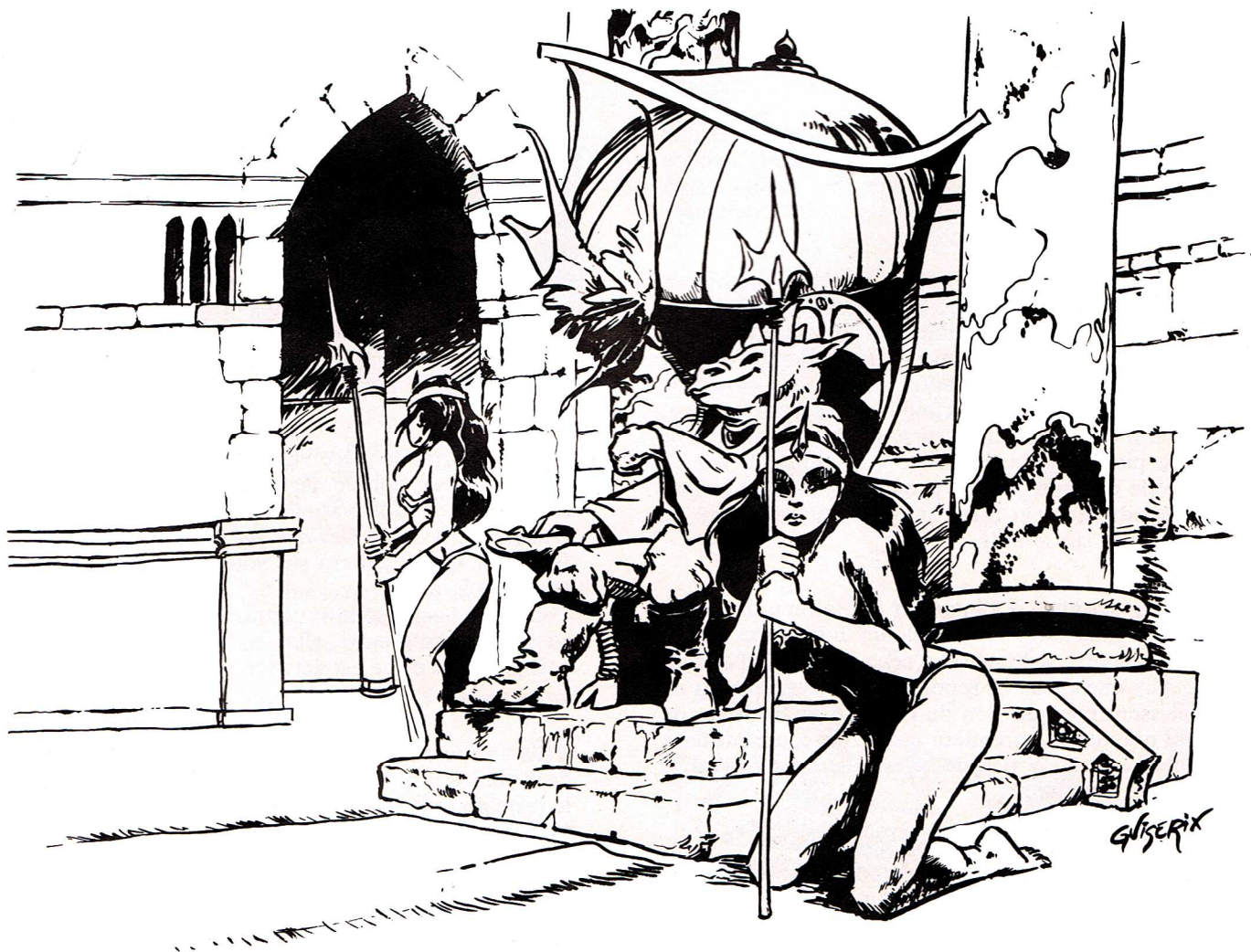
HP : /25/25/AC : /5

Dégâts : hallebardes : /1 à 10/

+ 2 toucher + 3 aux dégâts.

Ajustements dus à la force.

Cette pièce très vaste est bien éclairée par des flam-



beaux. Cette pièce contient en outre le chef des gardes, 4 femmes esclaves et une dizaine de convives (à vous de les déterminer selon le niveau de force de votre groupe). Les 4 esclaves ne lèveront pas un doigt pour défendre le roi attaqué.

Chef des gardes : HP : /35/ guerrier 4° / AC : 4/

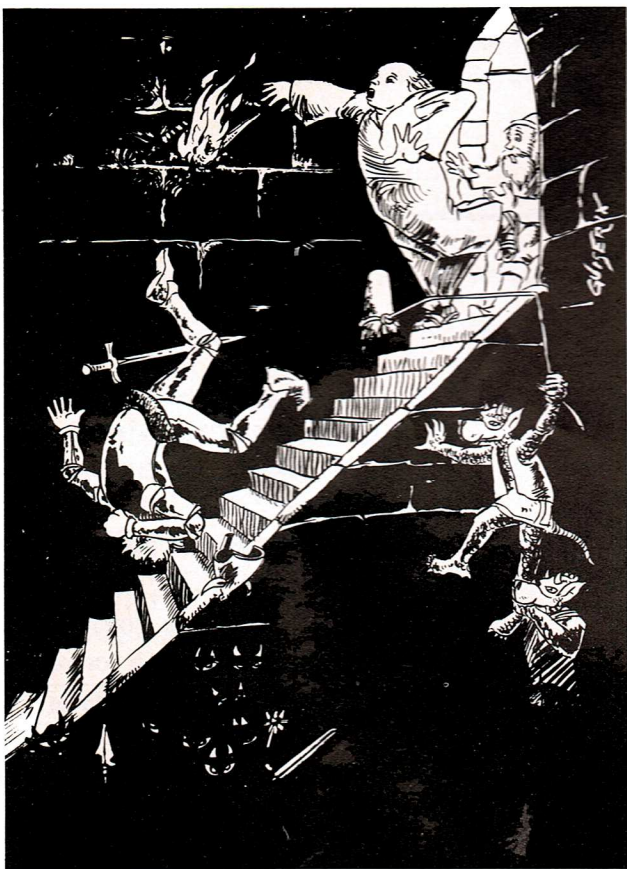
Dégâts : épée bastard / 2 à 8 / + 2 ajustements dus à la magie de l'épée.

Il combattra pour son maître jusqu'à la mort. Le grand prêtre du palais est lui aussi présent.

HP : /28 / AC : /5/ Clerc 4° /

frappe / au marteau Lucern : / 2 à 8

Sorts en-tête : cure light wounds ; cause light wounds ; cause feare ; spiritual hammer ; protection from good ; command.



18. La porte d'accès est fermée à clef. La salle est faiblement éclairée. Il y a une colonnade et des bas reliefs aux murs. Toutes les portes qui y donnent sont fermées à clef, la salle est vide.

19. Identique à 18.

20. Chambre : 1 commode, 1 lit, des vêtements de femme et pour 30 GP de bijoux.

21. Une chambre identique à la précédente avec toujours des affaires de femme.

Dans un tiroir fermé de la commode se trouve : 1 collier : 1 500 GP ; 1 diamant en pendentif : 2 000 GP ; 1 bracelet avec rubis : 3 000 GP.

22. Chambre identique aux précédentes, avec des affaires de femmes un peu partout. A part des habits, il n'y a rien dans la commode, par contre sous le matelas se trouve un coffret piégé avec une aiguille empoisonnée.

Dans ce coffret se trouve une ANKH d'émeraude (croix égyptienne) qui a la propriété magique de faire un cure light wound, quand elle est élevée à midi face au soleil en nimbant d'une aura verte la personne qui la tient. Dans un coffre placé sous le lit se trouvent 2 bracelets de turquoise (300 GP chacun) et 200 pièces de platine.

23. Une chambre d'homme, mais apparemment inoccupée et en effet l'armoire et le lit sont vides et ne recèlent rien.

24. Une chambre d'homme comme la précédente, mais avec un très grand lit qui contient une forme endormi : c'est un ogre.

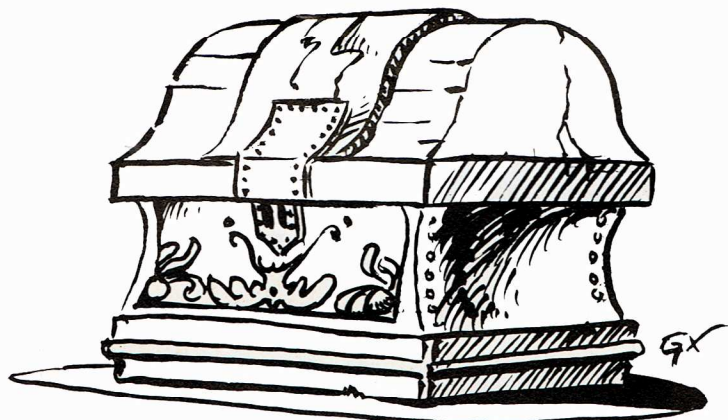
Ogre : HP /21/ /HD : 4 + 1/ / AC : 5/ attaque : 1 ; dégâts : 1 à 10 qui s'il est réveillé combattra tout assaillant. Sous son lit se trouvent 1 000 GP.



25. Une chambre d'homme identique aux précédentes, qui ne contient que des vêtements et une bourse de 20 GP et 10 PP.

26. La chambre du Roi Magicien, avec un lit immense au milieu : au mur se trouve une énorme ANKH en bas relief. Dans le coffre fermé à clef et piégé est caché dans chacune des trois serrures 1 dard empoisonné : se trouvent 3 000 GP, 500 GP et une bourse contenant 20 gemmes de 100 GP chacune, ainsi que trois livres de magie : 1^{er}, 2^e et 3^e niveaux : à vous de les déterminer.

27. Une grande chambre identique à celle du Roi voir 26 : c'est la chambre de la favorite. Dans le coffre piégé lui aussi se trouve une ANKH d'émeraude identique à celle de la pièce 22 sauf qu'elle jette un *cause light wounds* : dégâts (2 à 8).



28. Salle de magie : c'est là que le Roi pratique, au centre de la pièce un grand pentacle, et sur les quatre côtés, quatre grands chandeliers. Si les chandeliers sont allumés et que l'on pénètre dans le pentacle une chaleur énorme se dégagera de celui-ci : ceci dû à la magie du dieu soleil. Si quelqu'un qui n'est pas de cette religion entre dans le pentacle, il sera brûlé vif.

Par contre pour tout adorateur de Râ qui pénétrera dans le pentacle, la chaleur ne lui fera rien, mais le soignera totalement, s'il était blessé ou malade. En cas de danger, le roi essaiera de rentrer dans cette pièce, et de se tenir au milieu du pentacle. □

F. M.-F.

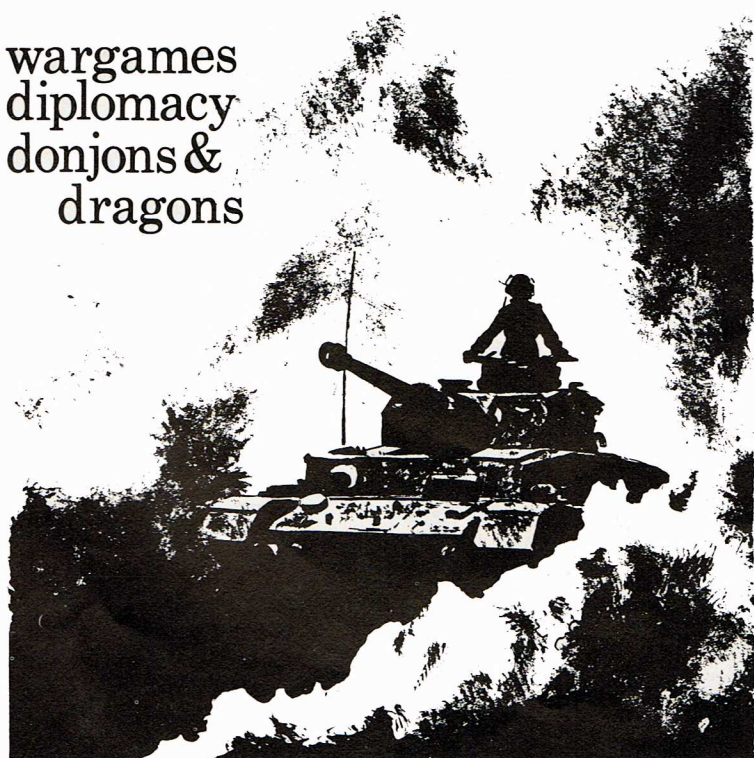
Trimestriel
Avril 80

N° 1
9F

CASUS BELLI

Le magazine des jeux de simulation

wargames
diplomacy
donjons &
dragons



Il ne reste plus beaucoup d'exemplaires...

Pour vous le procurer, il suffit d'en faire la demande au journal

9F par mandat lettre, chèque postal, chèque bancaire à l'ordre de **CASUS BELLI**, 5, rue de la Baume, 75008 PARIS.



1^{er} CHAMPIONNAT DE FRANCE DE WARGAMES AU P.L.M.

A l'initiative de Jeux & Stratégie et sous l'égide de la F.F.J.S.S.T., se déroulera, les 20 et 21 décembre prochains, le premier championnat de France de wargames.

Cette manifestation ouverte à toutes et à tous se tiendra à Paris au club P.L.M. St Jacques dans le cadre du Festival de Paris (qui réunit également des tournois de bridge, de tarot et de scrable).

Pour participer, il faut poser votre candidature — par lettre uniquement — à Jeux & Stratégie « Championnat de France de wargames », (5, rue de la Baume, 75382 - Paris Cedex 08). Ecrivez tout simplement : « Je désire participer au championnat de France de wargames », sans oublier de mettre vos nom et adresse.

Cette lettre devra être postée avant le 15 décembre, dernier délai, le cachet de poste faisant foi. Attention ! le nombre des places étant limité, les candidatures seront retenues dans l'ordre dans lequel elles parviendront au journal. Enfin, un droit d'inscription de 30 francs sera perçu au début du tournoi. La participation est gratuite pour les membres de la F.F.J.S.S.T.

Pour vous permettre de découvrir, de vous familiariser avec les wargames ou de vous entraîner une dernière fois, deux séances d'initiation auront lieu les mercredis 3 et 10 décembre à 21 h. au Club P.L.M. St Jacques. (17 bd Saint Jacques, 75014 Paris, tél. : 589.89.80)

ABONNEZ-VOUS A CASUS BELLI

BULLETIN D'ABONNEMENT A CASUS BELLI

Pour ne manquer aucun numéro de **CASUS BELLI** abonnez-vous. 1 an, 4 numéros : 30 F par mandat lettre, chèque postal, chèque bancaire à l'ordre de **CASUS BELLI, 5, rue de la Baume, 75008 PARIS.**

NOM Prénom.....

Adresse

Code Postal signature obligatoire :

Les Associations et Clubs souhaitant adhérer à la F.F.J.S.S.T. sont invités à découper le coupon ci-après et à l'envoyer à la F.F.J.S.S.T. - 150, av. d'Italie - 75013 PARIS - Tél. : 589-04-23.

BULLETIN D'ADHESION

Nom de l'association :

Siège social :

Nom et adresse du président :

Date de création (ou de dépôt des statuts) :

Enregistrée à la préfecture de

Sous le numéro :

Nombre de membres :

Montant de la cotisation annuelle : 10 F par membre de l'Association adhérente soit pour

membres adhérents : F.

Suggestions éventuelles :

.....

Fait à : Le

Signature du président :

FÉDÉRATION FRANÇAISE DES JEUX DE SIMULATIONS STRATÉGIQUES ET TACTIQUES

(FFJSST) 150, avenue d'Italie - 75013 Paris

Vous êtes passionné de jeux de guerre et de diplomacy, mais vous ne trouvez pas d'adversaires. Ne soyez plus isolé : devenez membre de la FFJSST, la fédération vous mettra en rapport avec des joueurs de votre niveau et des clubs de votre région. De plus vous recevrez régulièrement le bulletin de la fédération : **CASUS BELLI** qui vous tiendra informé des différentes activités organisées par les clubs ou la fédération ainsi que de l'évolution internationale du jeu de guerre. Chaque année la fédération organisera un tournoi national de jeux stratégiques et tactiques, des manifestations et une convention, auxquels les membres de la FFJSST pourront participer gratuitement.

De plus, les membres de la fédération bénéficient sur présentation de leurs cartes d'adhérent, des réductions dans différents magasins

Bon à adresser à la FFJSST, 150, avenue d'Italie - 75013 Paris

Je désire adhérer à la FFJSST et bénéficier de ses avantages et m'engage à verser la somme de 90 F, prix de la cotisation annuelle à l'ordre de la FFJSST.

par mandat-lettre, chèque postal, chèque bancaire.

NOM PRÉNOM

ADRESSE

CODE POSTAL signature obligatoire :



NOUVELLES DU FRONT

Nos efforts sont actuellement tournés vers la province : si vous voulez créer, un club dans votre région ou même savoir s'il en existe un, contactez-nous, nous ferons le reste.

De nouveaux clubs sont en train de se créer, un peu partout en France. Pour en savoir plus, consultez-nous, par lettre ou téléphone.

La Fédération et les clubs qui lui sont affiliés organisent régulièrement des rencontres et des manifestations. Les adhérents sont directement informés des lieux et dates...

Un courrier des lecteurs sera bientôt mis à votre disposition, alors... a vos plumes...

La Roche-sur-Yon, 31 juillet 1980

Un nouveau club est né : il s'agit du Cercle de Jeux de Société dont le siège se situe à la Louisiane : rue Lafayette, la Roche-sur-Yon (85000).

On y joue au Go, au Mah Jongh..., mais les adhérents commencent à jouer assidûment aux jeux de simulation. Certaines personnes ont exprimé le souhait de former une équipe pour jouer à Donjons et Dragons.

Un appel est donc lancé auprès de tous les amateurs actifs ou désirant le devenir, qu'ils soient isolés ou déjà groupés, pour se faire connaître, afin d'élaborer des rencontres fructueuses dans la région. Plus le Cercle de Jeux de Société aura de membres, plus il pourra aborder des jeux aux thèmes complexes et passionnants...

Notions que le Cercle de Jeux de Société est affilié à la F.F.J.S.S.T.



Un nouveau club vient de s'ouvrir à LYON. Avis aux amateurs de « Donjons et dragons » ou d'autres jeux de simulation. Pour de plus amples renseignements, adressez-vous à la fédération.



L'Etoile du Matin, fondé début avril 1980 à Cherbourg compte déjà une quinzaine de membres.

Ceux-ci se consacrent surtout à « Donjon et Dragon », mais aussi à « Diplomacy » et accessoirement à quelques wargames.

Affilié à la F.F.J.S.S.T. le club aimerait prendre contact avec les autres amateurs résidant dans sa région.

L'Etoile du Matin vous souhaite puissance et fortune dans vos aventures...

Adresse : 27 rue François Levieille 50100 CHERBOURG
Tél. : 53-32-21 (François)



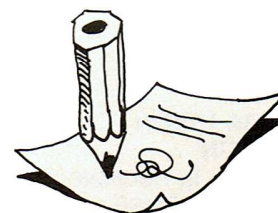
Donjons et dragons en région parisienne :

Toujours le CLUB DES JEUX DE SIMULATION DE LA M.L.C. DE ST REMY LES CHEVREUSE : rue de la Digue, 78470 ST REMY LES CHEVREUSE. Tél. : 052-13-96.

Où Jean-Luc Yrondy anime des parties acharnées tous les week-ends. Il sera très content de vous conseiller, et de répondre à vos questions.



Pour jouer à Paris même, se renseigner auprès de la fédération ou au journal, sur les lieux et dates des parties qui se déroulent plusieurs fois par semaine, et où vous pourrez avec de nombreux amateurs, vous aventurer dans un large choix de donjons et de wargames.



RENSEIGNEMENTS UTILES



LISTE DES MAGASINS DISTRIBUANT DES WARGAMES EN FRANCE

Les magasins effectuant une réduction
aux membres de la fédération
sur présentation de leurs cartes d'adhérents
sont signalés par un carre noir.
Magasins affiliés à la F.F.J.S.S.T.

GAMES

Forum des Halles
Niveau 2
1 à 7, rue Pierre Lescot
75001 PARIS

GAMES

Les boutiques du Rhul
1, av. Gustave V
0600 NICE
Tél. : 82-03-44

L'ŒUF CUBE

24, rue Linné
75005 PARIS

JEUX ACTUELS

BP 534
27005 EVREUX Cédex

JEUX DESCARTES BOUTIQUE PILOTE

M. BOUCHARD
40, rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél. : 326-79-83

LISTE DES MAGASINS JEUX DESCARTES

AU NAIN BLEU

M. LABEY
406/410, rue Saint-Honoré
75008 PARIS
Tél. : 260-39-01

AU VALET DE CARREAU

M. PIERI
6, rue du Jeune Anarcharsis
13001 MARSEILLE
Tél. : (91) 54-02-14

ALSATIA UNION

M. MARTIN
28, rue des Têtes
68000 COLMAR
Tél. : (89) 41-41-59

ALSATIA UNION

M. MARTIN
4, place de la Réunion
68100 MULHOUSE
Tél. : (89) 45-21-53

ALSATIA UNION

M. MARTIN
31, place de la Cathédrale
67000 STRASBOURG
Tél. : (88) 32-13-93

ALSATIA UNION

M. MARTIN
Place Corbis
90000 BELFORT
Tél. : (84) 28-29-22

AMBIANCE

M. YDIER
Centre Commercial les Halles
18, rue de la Poissonnerie
85000 LA ROCHE-SUR-YON
Tél. : (51) 37-08-02

AU KHEDIVE

Mme MOREAU
36, rue Georges-Clémenceau
03200 VICHY
Tél. : (70) 98-48-21

AU LUTIN BLEU

M. PELLIEUX
8, avenue Julie-Uhry
60100 CREIL
Tél. (44) 55-05-64

BAZAR DE L'HOTEL DE VILLE

M. ARBES
Rue de l'Aspic
30000 NIMES
Tél. : (66) 67-31-35

ECHEC ET MAT

Mme BOURGEOIS
Angle rue Rollon - Rue Ecuyère
76000 ROUEN
Tél. : (35) 71-04-72

EUREKA

M. VERGNES
Galerie du Châtelet
45000 ORLEANS
Tél. : (38) 53-23-62

HALL DE LA PRESSE**M. EVRARD**

51, avenue du Général de Gaulle
65000 PERPIGNAN
Tél. : (68) 34-05-60

JEUX ET LOISIRS**M. UBERTI**

29-31, rue Gambetta
72000 LE MANS
Tél. (43) 28-47-68

JEUX DESCARTES - PRINTEMPS**Mme BEXICK**

Centre Commercial Vélizy 2
78140 VELIZY
Tél. : 946-96-85

LE FOU DU ROI**M. SCHWOB**

100, rue Saint-Pierre
14000 CAEN
Tél. : (31) 85-24-51

LOISIRS 2000**Mme GUEGUEN**

25, rue des Fontaines
56000 LORIENT
Tél. : (97) 64-36-22

JOKER D'AS**M. CROS**

7, rue Maucoudina
33000 BORDEAUX
Tél. en cours

LA BOUTIQUE LUDIQUE**Mme Cousin**

12, rue Bressigny
49000 ANGERS
Tél. : (41) 87-41-85

LA DAME DE TREFLE**Mme PHILIPPE**

19 bis, rue de la Petite Fusterie
84000 AVIGNON
Tél. : (90) 81-78-23

LA FARANDOLE**M. FOURNOL**

14 bis, place Gaillard
63000 CLERMONT-FERRAND
Tél. : (73) 37-12-58

LA MAISON DE LA PRESSE**Mme CARAYON**

4 bis, rue du Dr. P. Poulain
61400 BAGNOLES-DE-L'ORNE
Tél. : (33) 37-01-61

LE FURET DU NORD**Mme ROSE**

15, place du Général de Gaulle
59002 LILLE
Tél. : (20) 93-75-71

LE HOBBY**M. TABUTEAU**

Résidence Saint-Pierre
Quai République
17100 SAINTES
Tél. : (46) 93-16-58

LES TEMPS MODERNES**M. THIBAUDAT**

45, rue Saint-Martin
58000 NEVERS
Tél. : (86) 61-24-93

LIBRAIRIE DES VOYAGES**M. MILLET**

24, rue Molière
75001 PARIS
Tél. : 296-36-76

LIBRAIRIE DU CONSULAT**M. FAYE**

27, rue du Consulat
87000 LIMOGES
Tél. : (55) 34-14-35

LIRE ET ECRIRE**M. BERNADAC**

22, rue du Mené
56003 VANNES
Tél. : (97) 64-35-22

MICHAUD JUNIORS**Mme DROULEZ**

2, rue du Cadran Saint-Pierre
51100 REIMS
Tél. : (26) 40-57-16

MONTPLAISIR JEUX**M. CHOMARAT**

4, place Ambroise-Courtois
69008 LYON
Tél. (78) 74-25-25

MULTILUD**M. DUPE**

16, rue de la Paix
44600 SAINT-NAZAIRE
Tél. : (40) 22-58-64

QUEST LOISIRS**M. RAULT**

89, promenade des Cours
86000 POITIERS
Tél. : (49) 01-84-56

PIROUETTE**M. FOURNOL**

Carrefour Europe
Avenue de Royat
63400 CHAMALIERES
Tél. : (73) 36-20-99

POKER D'AS**Mme YVENAT**

6, place de la Résistance
37000 TOURS
Tél. (47) 66-60-36

QUINTET**M. HONEGGER**

1, Fausses Brayes
2000 NEUCHÂTEL (Suisse)
Tél. 41 (38) 25-85-25

RELAIS JEUX DESCARTES**Mlle VERON**

13, rue des Remparts d'Ainay
69002 LYON
Tél. : (78) 37-75-94

RELAIS JEUX DESCARTES**M. LESTROHAN**

1, passage Saint-Jérôme
Centre Commercial Saint-Georges,
14/16, rue Fonvielle
31400 TOULOUSE
Tél. : (61) 23-73-88

RELAIS JEUX DESCARTES**M. MAURICE**

1, rue du Bras de Fer
34000 MONTPELLIER

STRATEGE**M. GAUGUET**

5, rue Houvenague
22000 SAINT-BRIEUC
Tél. : (96) 61-61-21

TOP JOYS**MM. BORIN-STOLL**

1, avenue Ney - Parking souterrain
75000 METZ
Tél. : (87) 75-10-95



Abonnez-vous à jeux & Stratégie



- Des centaines de pages, des milliers de problèmes soumis à votre logique.
- DANS CHAQUE NUMÉRO UN JEU INÉDIT SOUS FORME D'ENCART DÉTACHABLE.
- Pour tous les amateurs de distraction intelligente.

1 an
6 numéros

58F
seulement

LE PREMIER MAGAZINE FRANÇAIS CONSACRÉ AUX JEUX DE RÉFLEXION A LIRE ET A JOUER CRAYON EN MAIN.

BULLETIN D'ABONNEMENT

à découper (ou recopier) et retourner, paiement joint à : JEUX ET STRATÉGIE - 5, rue de la Baume - 75008 PARIS

- A compter du N° _____, veuillez m'abonner pour 1 an (6 numéros - 58 F), au tarif spécial réservé aux lecteurs de CASUS BELLI

NOM _____ PRÉNOM _____
(en capitales)

N° _____ RUE _____

CODE POSTAL | | | | VILLE _____

ÂGE et PROFESSION (facultatifs) _____

- Je joins mon règlement de 58 F par :

• SIGNATURE : _____

☐ chèque bancaire ☐ CCP 3 volets (sans indiquer de N° de compte)

☐ mandat-lettre,
établi à l'ordre de Jeux et Stratégie.

OFFRE RÉSERVÉE A LA FRANCE MÉTROPOLITAINE UNIQUEMENT.