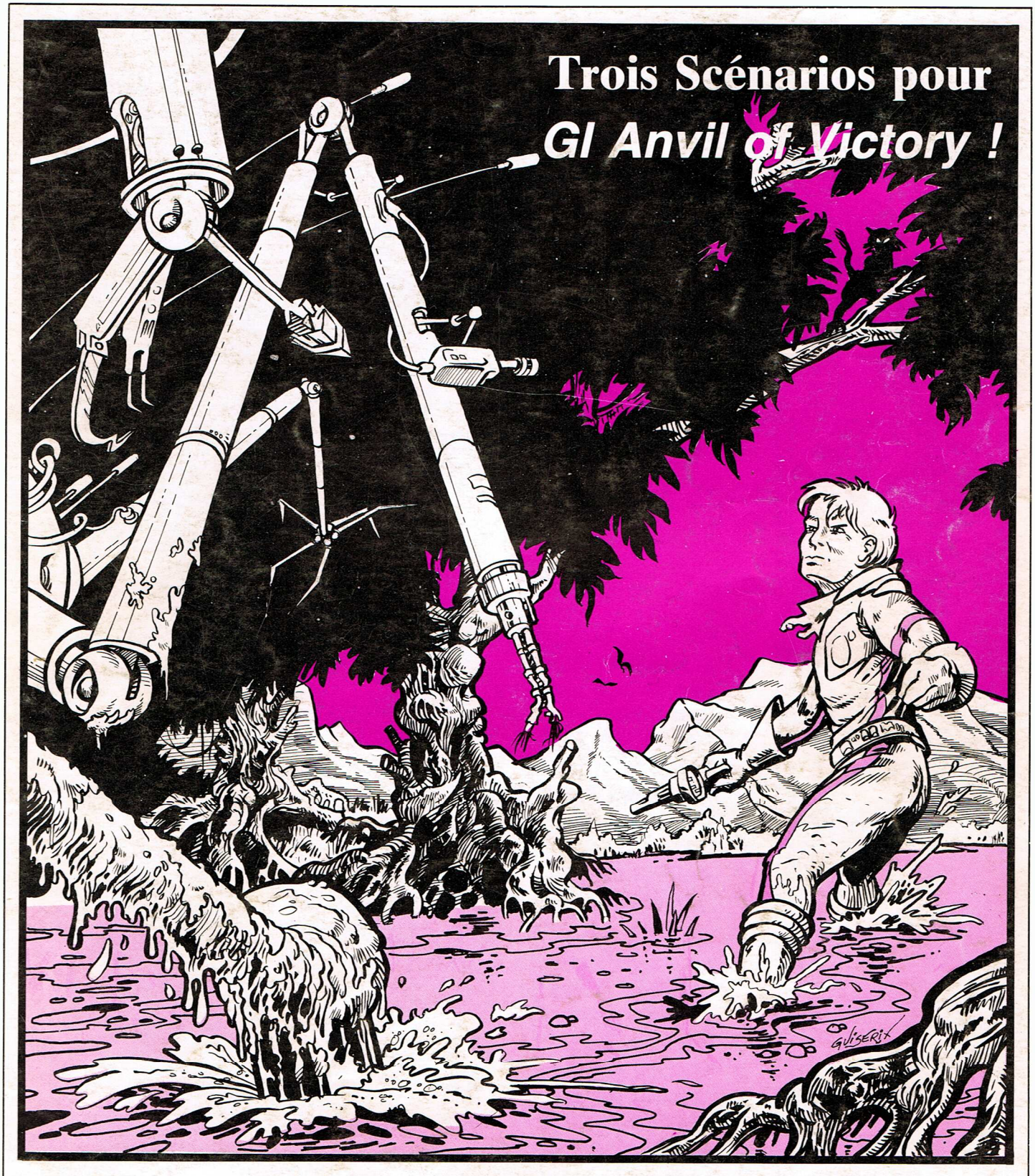
ISSN 0243-1327

La Quatrième Dimension

# CASUS BELLI

## Le magazine des jeux de simulation




## Wargames, Jeux de Rôle, Ludotique...

N°12 - 10 F SUISSE 4 FS, BELGIQUE 80 FB, CANADA 2 $C

l'œuf cube
587.28.83
TOUS LES JEUX
jeux de tradition
jeux modernes
jeux de cartes
et cartomancie
jeux de patience
casse-tête · puzzles
jeux électroniques
jack - pots
slot machines
COLLECTIONS
et
CURIOSITÉS
24, RUE LINNE - PARIS 75005

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

VEND AUSSI PAR CORRESPONDANCE
sur simple appel téléphonique
ou par retour du courrier
nous vous indiquons si les titres
désirés sont disponibles, les prix
et les frais d'envoi.

Expédition immédiate à réception
de votre chèque ou mandat.

NOUVEAUTÉS DU MOIS

| | |
|---|---|
| THIEVES WORLDS chaosium | 230 F |
| CITIES BOOK flying buffalo | 130 F |
| GRIMTOOTH TRAPS les pièges | 65 F |
| MONSTERS CARDS n° 1 à 4 pièces | 20 F |
| DUNGEON FLOOR PLAN int. ou ext. | 52 F |
| THE FREE CITY OF HAVEN gamelords | 185 F |
| SPACE OPERA fgu | 165 F |
| PIRATES AND PLUNDERS yaquinto | 210 F |
| MAN MYTH AND MAGIC yaquinto | 210 F |
| CALL OF CHTULLU chaosium | 205 F |
| STORMBRINGER chaosium | 225 F |
| WORLDS WONDER chaosium | 205 F |
| KILLER steve jackson | 50 F |
| BORDERLANDS runequest | 215 F |
| JUGDE DREDD workshop games | 115 F |
| STAR FRONTIERS rôle playing TSR | 130 F |
| GANG BUSTERS rôle playing TSR | 145 F |
| VILLAINS & VIGILANTES fgu | 140 F |
| SUPER VILLAINS task force | 115 F |
| STAR PATROL gamesciences | 200 F |
| SHOOTOUT AT THE SALOON nova | 165 F |
| DAREDEVILS fgu | 175 F |
| G.I. ANVIL OF VICTORY avh | 270 F |
| T.S.R. ENDLESS QUEST BOOK | |
| RETURN TO BROOKMERE | 20 F |
| DUNGEON OF DREAD | 20 F |
| PILLARDS OF PENTEGARN | 20 F |
| MOUNTAINS OF MIRRORS | 20 F |
| Avec règles en français | |
| ACE OF ACES nova | 195 F |
| CIVILIZATIONS avh | 235 F |
| Revues spécialisées | |
| WHITE DWARF | 15 F |
| DRAGON | 45 F |
| SPACE GAMMER | 25 F |
| BEST OF THE DRAGON VOL. 1 | 45 F |
| BEST OF THE DRAGON VOL. 2 | 45 F |
| BEST OF THE WHITE DWARF articles | 25 F |
| BEST OF THE WHITE DWARF scénarios | 25 F |
| CATALOGUE CITADEL FIGURINES | 10 F |

# Editorial

Dans l'enthousiasme de la parution de *G.I., Anvil of Victory,* Luc Sérard vous offre trois scénarios d'un coup.

A vous de jouer et de faire vos commentaires.

En cette période de fêtes, le module se veut pas trop méchant et plein d'ambiance ; ne "cherchez" pas votre D.M., il pourrait retirer à certains "monstres" leur bienveillante neutralité.

Une petite visite de Zloog-la-Maudite s'impose en page 37, mais n'y mourez pas de faim !

Et pour *Casus Belli* n° 13, les figurines, un temps absentes, reviennent de plus belle... Rendez-vous en février.

# Sommaire


- ☐ **NOUVELLES DU FRONT** ..... 3
- ☐ **SQUAD LEADER** ..... 8
  **Les armes antichar**
  **Luc Sérard**
- ☐ **PANZERBLITZ** ..... 14
  **Frédéric Armand**
- ☐ **RUSSIAN CAMPAIGN** ..... 17
  **Christian Chanvalon**
- ☐ **RAFFIA** ..... 18
  **Patrick Daugé**
- ☐ **INFORMATIONS LUDOTIQUES** 22
- ☐ **DEVINE** ..... 24
- ☐ **LA QUÊTE ET LA RUNE** ..... 27
  **Frédéric Armand**
- ☐ **S.O.S. PANTHÉON** ..... 28
  **Bruce Heard**
- ☐ **MODULE** ..... 30
  **Convoi perdu**
  **Didier Guiserix et Agnès Pernelle**
- ☐ **DUEL SUR SLOOG** ..... 37
  **Didier Guiserix et Philippe Fassier**


**CASUS BELLI N° 12**
Publié par
**Excelsior Publications**
5, rue de la Baume
75008 Paris
Tél. : 563-01-02

**Direction, administration**
Président : Jacques Dupuy
Directeur Général :
Paul Dupuy
Directeur adjoint :
Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier :
Jacques Behar.

**Rédaction :**
CASUS BELLI
5, rue de la Baume
75008 Paris
Tél. : 563-01-02
Périodicité : bimestrielle
Rédacteur en chef :
Didier Guiserix
Maquette et illustrations :
D. Guiserix
Fondé par :
F. Marcela Froideval

**Services commerciaux**
Marqueting et développement :
Christophe Veyrin-Forrer
Abonnements :
Elizabeth Drouet
assistée de Patricia Rosso
Vente au numéro :
Bernard Heyraud

**Relations extérieures :**
Michèle Hiling

**Publicité :**
Fabrice Alland
13, rue du Bel-Air
92190 MEUDON
Tél. : 626-75-73

**Imprimerie :**
DEFI-PARIS
Tél. : 362-87-15

**Composition :**
CELBÉ-Compo
Tél. : 032-05-25

Dépôt légal n° 391
4e trimestre 1982
Commission paritaire n° 63.264
Copyright CASUS BELL 1982

# NOUVELLES DU FRONT

## Les manifestations

Les 19, 20, 21 et 22 août 1982, s'est tenue, à l'Université du Wisconsin, quelque part aux U.S.A., la 19e *Gen Con*. Comme l'on pouvait s'y attendre et comme le laissait supposer l'Etat des Etats-Unis où cette manifestation était organisée, la vedette de cette convention était la firme **T.S.R. Hobbies.** Outre la présentation des nouveaux jeux de la gamme **T.S.R.,** les visiteurs purent aussi assister à une représentation du groupe folklorique de T.S.R. "*Uncle Duke and the Dreagons*" ainsi qu'à différentes démonstrations. S'il est à regretter que cette convention n'ait pas rencontré tout le succès qu'elle méritait auprès du grand public (puisqu'elle n'a accueilli que 7.000 visiteurs pour le seul samedi 21), elle n'en a pas moins connu, dans le milieu de "*l'Adventure Gaming*", un vif et chaleureux accueil qui témoigne de la vitalité et de l'agressivité de l'industrie des jeux Outre-Atlantique ; vitalité dont certains grossistes français feraient bien de s'inspirer.



Une autre manifestation de moindre envergure, mais beaucoup plus importante, s'est tenue en France, tout récemment. Les 6 et 7 octobre se déroulait au Centre Art de Vivre à Orgeval, la première **convention française de wargames,** organisée par M. Pélissier, et avec l'aimable concours de la librairie "Le Cercle". Les magazines *Casus Belli* et *Simulation* étaient représentés respectivement en la personne de leur rédacteur en chef et de leurs principaux collaborateurs, ainsi que la plupart des distributeurs français. Durant ces deux journées, les visiteurs ont discuté avec l'équipe de *Casus Belli* et assisté à différentes représentations de jeux, notamment de "*Civilization*" (Ed. Avalon Hill) et du meilleur jeu militaro - économico - diplomatique actuellement sur le marché, "*Les Sept Royaumes Combattants*". La démonstration était assurée par l'inventeur, Jean-Pierre Pécau, ce qui ne gâtait rien à l'affaire. "*Les Sept Royaumes Combattants*" possède un thème original, un système de jeu classique, des règles précises et claires. Tous ces éléments en font une excellente idée de cadeau pour les fêtes. Faites cependant attention, ce jeu n'est pas fait pour les débutants en jeu de simulation. Nous leur conseillons plutôt "*Mai 68*", "*La Nuit des Barricades*" réédité par la firme France Double R (comme d'ailleurs "*Les Sept Royaumes Combattants*" ou "*Viva Zapata*" au thème exotique, mais aux règles très simples.

Il est à souhaiter que les conventions du type de celles d'Orgeval se répètent, car elles permettent au grand public de découvrir les jeux de simulation, mais aussi, aux joueurs, de rencontrer les inventeurs.

## CHAMPIONNAT DE FRANCE DE WARGAMES

RÈGLES

1) Les joueurs doivent rester dans la catégorie qu'ils choisissent.

2) Les compétitions ont lieu entre deux membres de la Fédération et le résultat est envoyé à la Fédération (voir ci-dessous).

Le résultat doit être signé des deux parties et, dans la mesure du possible (non obligatoire), visé par un troisième membre de la Fédération, afin d'éviter les problèmes lors des classements.

3) Les points attribués selon les résultats sont :
G = 2
P = 0
N = 1.

4) Pour être classé, il faut avoir envoyé le résultat de 6 rencontres. Ces 6 rencontres doivent être effectuées dans la même catégorie et peuvent se dérouler sur le même jeu.

5) Il ne pourra se dérouler plus de deux rencontres contre le même adversaire.

6) Le modèle de carte réponse ci-dessous est obligatoire et aucun résultat ne sera pris en compte dans le cas de réponse non conforme.

Jeu Catégorie
G : N° Carte
P : N° Carte
N :
Arbitre

M. Bruno Dejoux
F.F.J.S.S.T.H.
75, rue Crozatier
75012 Paris

7) Le gagnant sera désigné en calculant le quotient :

$$\frac{\text{Points}}{\text{Numéros de série *}}$$

En cas d'égalité le joueur ayant effectué le plus de rencontres sera déclaré vainqueur.

8) Le fait de participer au Championnat entraîne l'adhésion de fait et de droit à ces règles. Seuls les organisateurs peuvent être juges des litiges qui peuvent intervenir.

Dates : du 1er janvier 1983 au 30 septembre 1983.

* Numéros de série :

1. DÉBUTANT

Gergovie (Cornejo)
Viva Zapata (Ed. du Stratège)
Ligny, Quatre Bras, Wawre, La Belle Alliance (les dernières batailles de Napoléon) (S.P.I.)
Austerlitz (Dragonlords ou Jeux Descartes).

2. CONFIRMÉ

Eylau (Cornejo)
Rommel It
Panzergruppe Guderian (S.P.I.)
Les dernières batailles de Napoléon (campagne) (S.P.I.)
Panzer Blitz (A.H.).

3. SENIOR

La Marne "jeu complet" (J.D.)
Squad Leader (scénarios) (A.H.), Panzer Leader (scénarios)
Fortress Europa (A.H.)
Guns of August (A.H.)
War and Peace (A.H.).

## CHAMPIONNAT DE FRANCE JEU ANTIQUE & MÉDIÉVAL

La Fédération poursuit en 1982-83 son Championnat de France de Jeu Antique et Médiéval (6e année consécutive).

**Participants**

Tout membre d'un Club de Jeu de Guerre adhérent à la Fédération, ou tout adhérent direct de cette dernière, peut participer au Championnat sans aucun frais et sans procédure d'inscription particulière.

**Conditions d'enregistrement d'un résultat**

1) La règle recommandée sera "La flèche et l'épée" mais les versions originales anglaises du Wargames Research Group (5e et 6e édition) ou la nouvelle version de "La Flèche et l'Epée" dite 5 bis seront les bienvenues.

2) Les deux joueurs doivent être d'accord pour que la partie soit "officielle" et décomptée pour le Championnat.

3) Les deux armées doivent être au minimum de 800 points suivant le mode de calcul de la règle "La flèche et l'épée".

4) Envoi du résultat à M. César (F.F.J.S.S.T.H.), 48, quai le Gallo, 92100 Boulogne, avec noms des joueurs, origine et valeur des armées. Bien entendu, les armées peuvent être de toute nature : 25 mm, 15 mm, figurines plates, etc. Elles doivent être de la période Antique ou Médiévale (jusqu'à 1450).

Chaque armée est en principe "historique", mais rien n'empêche d'opposer des armées largement éloignées dans le

temps ou dans l'espace, ou même des armées dites "fantaisie", à condition de fournir la liste d'armée théorique à son adversaire.

**Système de classement**

Les joueurs sont classés suivant leur niveau de force, par ordre croissant de grade : archer (3 points), sergent d'armes (4 points), écuyer (5 points), chevalier (6 points), baron (7 points), comte (8 points) et duc (9 points).

Ils accumulent des points au cours des matches de Championnat qu'ils jouent :

— **pour une victoire,** on marque le nombre de points correspondant au grade de l'adversaire ;

— **pour un match nul,** on marque la moitié des points correspondant au grade de l'adversaire ;

— **pour une défaite,** on marque 0 point.

Le total des points acquis est divisé par le nombre de parties jouées avant le 15 septembre 1983, ou par 5 au minimum (si 7 parties ont été jouées, le nombre total des points acquis est divisé par 7 ; si 3 parties ont été jouées, il est divisé par 5).

Lorsque la moyenne est suffisante en fin d'année, on passe pour l'année suivante à un grade supérieur correspondant à cette moyenne, il peut rétrograder. On peut monter plusieurs échelons à la fois, mais on ne recule que d'un échelon.

Du fait des résultats de l'année 1982, il y aura donc, dans le Championnat 1983 :

— 2 barons (dont le connétable)
— 4 chevaliers
— 18 écuyers
— 25 sergent d'armes
— tous les autres participants seront archers.

Il est bien entendu plus rentable d'essayer de battre un sergent d'armes ou, surtout, un écuyer, qu'un archer : mais c'est plus difficile...

**Vainqueur de Championnat**

Le Champion de France 1983 sera le joueur ayant obtenu la meilleure moyenne, quel qu'ait été son grade pendant l'année.

Dans le Championnat 1984, il aura le grade correspondant à la moyenne obtenue en 1983, mais il portera en outre le titre de connétable. Tentant pour un simple archer, non ?

**Accès et conservation des grades**

| | | Accès | Conservation |
|---|---|---|---|
| Archer | (3 points) | simple participation | toute moyenne |
| Sergent d'armes | (4 points) | moyenne 1,00 | toute moyenne |
| Ecuyer | (5 points) | moyenne 2,00 | moyenne 1,00 |
| Chevalier | (6 points) | moyenne 3,00 | moyenne 2,00 |
| Baron | (7 points) | moyenne 4,00 | moyenne 3,00 |
| Comte | (8 points) | moyenne 5,00 | moyenne 4,00 |
| Duc | (9 points) | moyenne 6,00 | moyenne 5,00 |


**MAGASINS AFFILIES A LA F.F.J.S.S.T.H.**

Magasins effectuant une réduction aux membres de la Fédération sur présentation de leur carte d'adhérent.

**L'ŒUF CUBE**
24, rue Linné
75005 PARIS

**GAMES**
Forum des Halles
Niveau 2
1 a 7, rue Pierre-Lescot
75001 PARIS

**GAMES**
4 Temps
Parvis de la Défense

**GAMES**
Centre Commercial
Vélizy II, av. de l'Europe
78140 VÉLIZY

**JEUX ACTUELS**
B.P. 534
27005 EVREUX-CEDEX

**STRATEJEUX**
Le Passage Montparnasse
21-23, rue du Depart
75014 PARIS

**JEUX DE GUERRE ET DIFFUSION**
55, boulevard Pereire
75017 PARIS
(Vente par correspondance)

**Magasin pilote JEUX DESCARTES**
40, rue des Ecoles
75005 PARIS

**NUGGETS**
30, avenue George-V
75008 PARIS

**LA LIBRAIRIE DES VOYAGES**
24, rue Molière
75001 PARIS
Tél. : 296-36-76

**JOKER D'AS**
7, rue Maucoudinat
33000 BORDEAUX


## "ATOLL"



DES ennuis de jeux de rôle ?... Pas de problème si vous habitez la région de **Toulouse.**

Que vous désiriez qu'un *dungeon master* vienne chez vous faire une démonstration, que vous ayez besoin d'assistance pour créer votre club ou trouver un local, vous pouvez solliciter l'aide de l'ATOLL (Association Toulousaine de Loisirs Ludiques).

Attention, l'ATOLL n'est pas un club mais un regroupement de gens actifs dont le but est de développer les jeux de rôle dans la région Sud-Ouest.

Déjà à leur actif, un tournoi de D&D, fort bien organisé, courant novembre, avec la participation de l'Œuf Cube.

Pour tous renseignements sur l'ATOLL, écrire à M. Christian Rossiquet, ENSAE R1 CH 351, 10, avenue Ed.-Belin, 31400 Toulouse.

Vous pouvez aussi vous adresser au magasin Jeux Descartes, 14-16, rue Fontivielle, 31400 Toulouse, quartier général des ludomanes de la région !

# clubs clubs clubs clubs clubs

L'hiver n'incite guère les amateurs de wargames et de jeux de rôles à la somnolence. De nouvelles associations se créent un peu partout en France, que ce soit dans le Massif Central, dans les Bouches-du-Rhône et même à Paris. En effet, ces associations témoignent d'une vitalité qui fait plaisir à voir. Et la preuve, c'est que deux clubs nous ont signalé leur existence principale. Il s'agit de *"La Guerre en Pantoufles"*, dont les membres se réunissent dans les locaux de la M.P.T. de Bonneveine, située avenue André-Zénatti **à Marseille** dans le 8e arrondissement. Tél. 16 (91) 73.14.59. On y joue à *Dungeons & Dragons, Squad Leader, Air Force*. On y pratique également le jeu de guerre avec figurines, périodes Empire et Médiévale. Ce club est ouvert depuis le 11 décembre. Il est donc tout récent et nous lui souhaitons une nombreuse affluence et une longue vie.

**A Chamalières,** on pratique aussi les jeux de rôles mais également *Diplomacy* ; ceci dans le cadre de *"l'Association Jeux Chamaliérais"* dont le but est de faciliter la pratique, l'initiation et la création de jeux de société divers. Ces activités ont débuté en décembre 1982, et pour plus de renseignements, écrivez à M. François Menguy, 124 bis, avenue J.-Chaussat, 63400 Chamalières.

Une deuxième association où l'on peut aussi bien pratiquer des jeux classiques que le wargame ou le jeu de rôle (en l'occurrence *Space Opera* et *Dungeons et Dragons*), vient de nous avertir de sa création, mais cette fois-ci, il s'agit d'une **association parisienne :** *le Club Loisir Dauphine*, qui tient, comme son nom l'indique, ses pénates à l'Université Dauphine, Paris IXe, 1, place du Mal - de - Lattre - de - Tassigny (métro Porte Dauphine). Il est ouvert à tous, et ceci tous les jours de 12 heures à 22 heures ainsi que le samedi de 12 heures à 17 heures. L'action se tient en salle B 118.

**Anti Mythe** se veut LE club parisien de jeux de simulation. Fort de ses deux cents adhérents (environ), le club se bat actuellement pour obtenir une salle dans Paris "intra muros" où accueillir tous ceux qui cherchent à s'initier ou à trouver de nouveaux adversaires.

En attendant de pouvoir vous donner l'adresse de cet hypothétique local, vous pouvez contacter le club en écrivant à Anti Mythe, 14, rue Larrey, 75005 Paris.

**Valenciennes :** le club *"Rôles de drames"*, 94, rue de Lille, 59300 Valenciennes, a le plaisir de vous faire part de sa naissance à Valenciennes. Les fondateurs, grands amateurs de *"Donjons et Dragons"*, ont l'intention de commencer par cette activité qu'ils connaissent bien mais ont l'intention d'étendre les activités du club aux autres jeux de rôles (dans un premier temps, *Space Opera*) et aux wargames.

Toutes les personnes intéressées peuvent se renseigner au magasin *"Récréation"*, rue de Lille à Valenciennes ou directement auprès du Président : Olivier Deschamps, "Les Souches", 59135 Bellaing.

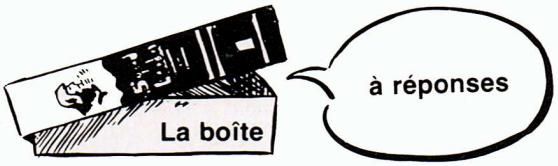
A bientôt !

Toujours si vous êtes **Lillois**, mais cette fois dans le clan des fumeurs (ce n'est pas une obligation !) allez donc faire un tour du côté du *Fana Games Club*, qui prévoit déjà pour fin mars 83 un tournoi de wargames et de jeux de rôle.

Cible de votre courrier plein de questions : Alain Wiard, Cité Scientifique, 59650 Villeneuve-d'Ascq.

LES PORTES DE L'AVENTURE (6-53, rue des Catiches à Lille) possède l'intéressante particularité d'être un club "non fumeurs". On y pratique tous les wargames et *Dungeons & Dragons*. Les réunions ont lieu le mercredi de 20 h 30 à 1 h du matin. Tous renseignements au siège ou au (16) (20) 87.01.45.

Dans l'Ouest, un autre nouveau lieu hautement ludique : ROND POINT (Maison des Jeunes), 61300 L'Aigle. Le responsable se nomme Bernard Mauger.




**Gonflée de courrier, la Boîte à Réponse s'agrandit et déborde de *Squad Leader*. Ce mois-ci, notre mécanicien de service vous apprend à piloter votre *"White Death"* qui a des problèmes de rodage...**

*Question : L'annonce d'un assaut, ainsi que de l'hexagone et de l'unité ennemie attaqués doit-elle se faire avant ou après la résolution des tirs de barrage ?*

Réponse : L'hexagone attaqué par une unité ennemie doit être indiqué avant les tirs de barrage quand le marqueur "assaut" est placé, la flèche représentée sur ce marqueur devant être placée de façon à indiquer l'hexagone attaqué.

*Q. : Une unité sur laquelle a été placé un marqueur "assaut" peut-elle attaquer, si l'unité qu'elle devait initialement attaquer a été éliminée par un tir de barrage, une autre unité ennemie adjacente ?*

R. : Non, l'unité ne peut attaquer une autre unité que celle qu'elle projetait d'attaquer, mais elle peut avancer dans l'hexagone qu'occupait précédemment l'unité ennemie.

*Q. : Les unités qui se trouvent dans un bunker bénéficient-elles, contre les tirs de barrage, des modifications pour le bunker et pour la ville ?*

R. : Oui, de façon cumulative.

*Q. : A quel moment de la séquence de jeu un joueur doit-il préciser qu'il donne un appui d'artillerie ?*

R. : Le joueur en phase (à qui c'est le tour de jouer) peut donner un appui d'artillerie durant la phase d'assaut, l'autre, au moment où il effectue ses tirs défensifs.

*Q. : La règle qui concerne les tirs de barrage effectués par les Nebelwerfers, précise que, si le joueur allemand dépense moins de trois points de ravitaillement, la puissance de tous les tirs de barrage est divisée par deux. Cette réduction est-elle cumulative avec une autre réduction ?*

R. : Oui.

*Q. : Selon les conditions de victoire, il est accordé 5 points par "impulse" d'occupation par le Russe, d'un village sur la ligne Vitbesk Léningrad. Le village doit-il être constamment occupé par une unité soviétique, pour que le camp russe reçoive cinq points de victoire ?*

R. : Les points de victoire ne sont accordés que pour les "impulses" du joueur soviétique, et ne sont accordés qu'à la fin de l'"impulse".

*Q. : Une unité de skieurs, qui vient de refuser le combat (voir errata) et qui est poursuivie par les unités ennemies, peut-elle effectuer un tir défensif avant d'être attaquée ?*

Oui.

*Frédéric Armand.*

## CINEMA



Dark Cristal Sur des dessins de Brian Froud, avec les marionettes des créateurs du Muppet's show, un film d'heroic fantasy avec des elfes, des monstres affreux et pas un seul acteur humain...

...mais il faudra attendre encore quelques mois.


# Nos archéologues ont retrouvé d'anciens numéros de CASUS BELLI !

**1** *Panzer Gruppe Guderian. Dungeon and Dragon : un monde à découvrir.*

**2** *Drive on Stalingrad. Napoléon et le secret de Waterloo.*

**3** *Les dernières batailles de Napoléon. Conseils au Dungeon Masters. Fleurus.*

**4** *Battle for Stalingrad / Streets of Stalingrad. Les armes et le sommeil dans D & D. Etc.*

**5** *Air Assault on Crete. Chevalry and Sorcery Feuille de personnage.*

**6** *Squad Leader : chap. 1. Les Dipzines. The Conseils Club. Le Samouraï...*

**7** *Jeux Napoléoniens. Premier Scénario Squad Leader. Le Samouraï.*

**8** *Figurine, Valmy, lexique wargame, Computer ambush.*

**9** *Red Star - White Eagle jeux d'alliances, figurines exotiques...*

**10** *Freedom in the Galaxy l'empire au 300e Space Opera...*

**11** *Citadel, un jeu pour ZX 81, un jeu inédit.*

Pour les commander, il vous suffit d'utiliser le bulletin ci-dessous.




## BON DE COMMANDE

A découper ou recopier et retourner, paiement joint à CASUS BELLI, 5, rue de la Baume, 75008 PARIS.

NOM .....
Prénom .....
N° ..... Rue .....
.....
Code postal ..... Ville .....

• NUMEROS CHOISIS :

| | | |
|---|---|---|
| 1 qté ..... | 4 qté ..... | 10 qté ..... |
| 2 qté ..... | 5 qté ..... | 11 qté ..... |
| 3 qté ..... | 6 qté ..... | |

soit .... numéros à 10 F l'un franco (étranger 12 F).

• CI-JOINT MON REGLEMENT DE ..... F par

☐ C. bancaire ☐ C. postal ☐ Mandat lettre

Etranger : mandat international ou chèque bancaire compensable à Paris.

**Inutile d'affronter les dragons, le blizzard et les loups !**

**Le facteur vous livrera en astronef.**

**BULLETIN D'ABONNEMENT**

à découper ou à recopier et adresser paiement joint à CASUS BELLI, 5, rue de la Baume, 75008 PARIS

Veuillez m'abonner à CASUS BELLI pour

**1 AN - 50 F : 6 numéros** (étranger 65 F)

NOM .....
Prénom .....
N° ..... Rue .....
.....
Code postal ..... Ville .....
• Ci-joint mon règlement à l'ordre de CASUS BELLI par ☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal
☐ Mandat lettre.

# MICROS

**Les Jeux de Simulations Stratégiques et Tactiques sur ordinateur et le T.R.S. 80 modèle III.**

A en croire la plupart des magazines s'occupant de micro-informatique, la totalité des jeux produits actuellement le seraient ou bien pour Apple II, ou alors pour T.R.S. 80, modèle I ou III, mais sur cassette. Tel est le cas du gros des wargames sur micro-ordinateur disponibles actuellement en France. Nous en avons relevé certains dont le titre est prometteur et qui, selon nos renseignements, sont corrects. Il s'agit de :

— *Conflict 2500* (Ed. A.H.), *Tanktics* (Ed. A.H.), *Galaxy* (Ed. A.H.), *Tiger in the Snow* (S.S.I.), *The Battle of Shilok* (Ed. S.S.I.). Tous ces jeux sont compatibles avec les T.R.S. 80, Mod. I et III et figurent dans le catalogue de la maison S.I.V.E.A. (32, bd des Batignolles, Paris 17e) qui les diffuse dans certains cas avec une traduction des règles en français. Seulement, il y a quelques problèmes, les jeux sur cassette sont en général d'une lenteur désespérante et en plus, il est plus pratique de posséder un lecteur de diskette souple qu'un lecteur de cassettes (ceux qui possèdent un T.R.S. 80, Mod. III comprendront) pour des raisons de stockage et de fiabilité. Malheureusement, il n'y a pas de wargames disponibles en diskette, vous diront certains détaillants. C'est faux, comme le montre le récent catalogue de la marque Avalon Hill, *Microcomputer Division*. En effet, cette marque a pensé aux possesseurs de T.R.S. 80, Mod. I et III en mettant à leur disposition certains jeux de sa gamme qui existaient déjà, mais soit sur cassette, soit sur diskette, mais pour Apple II. Nous avons relevé ceux qui nous semblaient les plus intéressants, les voici :

— *Planets Miners* (32 K)
— *Lord of Karma* (48 K)
— *Empire of the Overmind* (48 K)
— *Guns of Fort Defiance* (32 K)
— *Dnieper River Line* (32 K)
— *Galaxy* (32 K)

# MAGAZINES

En ouverture, nous souhaitons un heureux anniversaire à notre confrère *WAR*. Vous ratez peut-être quelque chose si vous ne lisez pas l'italien, que l'on en juge d'après le sommaire suivant, qui est celui du dernier numéro de *War* que nous ayons reçu :

— Article sur *Anzio* (Ed. A.H.)
— Comparaison des jeux *Bismarck* (A.H.)
— *Dreadnought* (S.P.I.), *Jutland* (A.H.)
— Article sur *Dawn of the Dread* (S.P.I.).

Vous savez tous que S.P.I. a été acheté récemment en bloc par T.S.R. Publications, y compris les magazines qu'éditait la marque de Park Avenue South, c'est-à-dire *Strategy and Tactics*, *Moves*, *Arès*. Que les vétérans du wargame se rassurent, *Strategy and Tactics* sera toujours publié par T.S.R. (en fait par Dragon Publishing). Il prendra même du poids, passant à 64 pages, mais seuls trois jeux seront publiés dans le magazine durant l'année. Il en est de même pour *Arès* qui se portera plus spécialement sur les jeux de science-fiction, et publiera aussi des nouvelles ayant pour thème la S.F.

Puisque nous sommes chez Dragon Publishing, restons-y pour vous donner le sommaire du dernier numéro du *Dragon* qui est parvenu jusque chez nous. Ce copieux numéro contient entre autres une controverse sur les armes permises aux jeteurs de sorts, un lexique langage des voleurs / anglais, de nouveaux sorts pour les illusionnistes, une étude du sort *Phantasmal Force*, et beaucoup d'autres choses. Courez réserver ce numéro exceptionnel chez votre détaillant.

**WHITE DWARF** passe mensuel, c'est maintenant officiel, voir le numéro d'octobre 1982. Au sommaire de ce numéro, trois articles très intéressants, l'un sur les *droïds* dans *Traveller*, un autre qui débute une série sur l'art d'être un GRAND Dungeonmaster. Et enfin le module pour AD & D, *Troubles at Embertrees*, qui est d'ailleurs de niveau relativement fort : après un coup d'œil, il nous semble que des personnages de niveau 6-7 auront même du mal à s'en sortir, à moins que les joueurs ne soient expérimentés.

On trouve aussi dans ce numéro bien fourni, les rubriques habituelles, *The Fiend Factory*, *Treasure Chest*, etc. Justement dans *The Treasure Chest*, nous avons relevé une intéressante Dague pour Démon qui devrait combler d'aise tous vos personnages *Chaotic Evil*.

Un nouveau magazine dédié aux jeux de science-fiction vient de paraître aux U.S.A. Il s'agit de *NEXUS* édité par Task Force Games.

## NOUVEAUTÉS

Après l'avalanche qui a submergé le marché des jeux de simulation l'automne dernier, en ce début d'hiver, c'est presque le calme plat. Néanmoins nous avons réussi à dénicher chez la plupart des grandes marques américaines, quelques nouveaux jeux que nous avons oublié de citer ou que nous n'avions pu nommer par manque de place. La pause qu'ont marqué les plus importants fabricants américains et anglo-saxons juste avant les fêtes de Noël, nous a permis, d'autre part de nous plonger dans certaines "pseudo-nouveautés" éditées par de plus petites marques, ainsi que dans les innombrables aides aux jeux pour "*Rôle-Playing*" ; plus précisément dans celles destinées aux jeux de rôles Fantaisy-Fantastique.

**Avalon Hill**

Les inventeurs de la firme de Baltimore possèdent encore quelques idées. Après la réédition de la gamme *Battle Line*, de celle de O.S.G., après l'exploitation de la veine "*Squad Leader*", on pouvait en douter. Enfin, voilà deux jeux originaux malgré des thèmes usés jusqu'à la corde, puisqu'ils sont tirés de la littérature d'Heroïc Fantaisy, que tous les inventeurs américains, anglais et français ont pillé ces derniers temps. Voici donc "*Dragon-Hunt*"; un jeu qui peut se jouer à deux ou à six, chaque joueur devant libérer, avant que quelqu'un d'autre le fasse, la ville d'Arawan des griffes d'un majestueux Dragon.

**TITAN**



Le second jeu, c'est "*Titan*", un jeu diplomatico-militaire, où l'objectif est, bien sûr, de rester le dernier en jeu après avoir éliminé tous ses petits camarades (vous pouvez jouer à deux ou à six) en utilisant des armées fantastiques composées de Dragons, d'Hydres et de Titans.

**T.S.R.**

Le Dragon de Lake Geneva, après l'absorption de S.P.I., n'est visiblement pas repu bien que les stocks de la firme new-yorkaise semblent lui rester sur l'estomac. Il se lance aussi dans la ludotique et dans le jeu de société pour enfants. En ce qui concerne la ludotique, T.S.R. fait une apparition remarquée sur le marché avec la sortie de deux jeux à thèmes fantaisy-fantastique et mythologique. Le jeu inspiré de la

mythologie, c'est *"Theseus and the Minotaur"*, pour Apple II ou Apple II+. Votre héros doit pénétrer dans un labyrinthe à trois dimensions qui peut varier en complexité, occire le Minotaure et libérer la Princesse de service. Celui inspiré de l'Heroïc Fantaisy, c'est *"Dungeon"* version Apple II+ du jeu du même nom édité par Jedko. Seule particularité notable, hormis le fait que le logiciel utilise à plein les capacités graphiques de votre ordinateur, vous pouvez aussi bien y jouer tout seul qu'à huit. T.S.R. hobbies, tout en continuant à travailler sur une réédition du *Dungeon Master Guide* et du *Player Handbook*, publie toujours des modules pour Advanced Dungeons and Dragons. Parmi ces modules, nous avons relevé le WG4 *"The Forgotten Temple of Tharizdun"* qui combine harmonieusement aventures en extérieur et dans un sombre "Dungeon". En supplément des indications fournies d'habitude, ce module comprend quelques nouveaux monstres et trésors. Ce WG4 devrait pouvoir s'associer à un autre module, *"The Lost Cavern of Tsojcanth"*, mais peut être pratiquement incorporé à n'importe quelle campagne. Il suffit que votre maître du Donjon fasse preuve d'un peu d'imagination. Enfin, le jeu de société pour enfant, c'est *"Fantasy Forest"*, un beau cadeau de Noël pour votre petit frère ou votre petit neveu et qui lui donnera en outre un avant-goût de l'univers de Dungeons and Dragons et d'Advanced Dungeons and Dragons.

**Victory Games**

Il semble que quelques inventeurs de S.P.I. aient échappé aux griffes de T.S.R. Ce qui d'ailleurs n'affectera pas la réédition de certains jeux de la gamme S.P.I. par la marque de Lake Geneva si l'on en croit les déclarations de Gary Gygax dans "The Dragon" n° 67. Quoi qu'il en soit, si certains de ces inventeurs ont choisi de se réfugier chez Avalon Hill, d'autres ont fait preuve de plus de dynamisme, en créant une nouvelle compagnie : *Victory Games Inc.* Cette compagnie a présenté quelques-uns de ses produits lors d'une convention américaine, Origins 82. Trois de ces jeux possèdent un thème contemporain :

— *"Ambush"*, qui est un jeu tactique destiné principalement à être joué en solitaire, a pour cadre le front de l'Ouest pendant la seconde guerre mondiale.

— *"Hell's Highway"* nous fait revenir pour la ènième fois (ce doit être le 6e jeu sur l'opération Market Garden), dans les plaines de Hollande.

— *"Gulf Strike"* simule un hypothétique conflit dans la région du Golfe Persique.

Avec le quatrième jeu, nous revenons à un thème qui ne concerne pratiquement que les Américains : il s'agit de *"Civil War"*, jeu sur toute la guerre de Sécession. Mais, qui avait dit que *"War Between the States"* ne serait jamais réédité ?!...

**Les petits**

Comme vous le savez tous, l'industrie du wargame, pardon de l'Adventure Gaming, a connu, dans les pays anglo-saxons, une véritable explosion, ces cinq dernières années. L'apathie relative des marques les plus importantes nous a permis de porter nos regards sur les productions de plus petites compagnies. **Hero Games** est l'une de celles-là. Elle publie uniquement des jeux de rôle et n'en possède pour le moment qu'un seul dans sa gamme. Il 'agit de *"Champions"* (super), mais elle en prépare aussi un autre : *"Espionnage"*.

Si vous désirez un jeu de rôle avec un thème plus contemporain, adressez-vous plutôt à **Rôle Playing Games** qui vient de sortir *"Recon"*. Le thème de ce jeu change agréablement des Sorciers, Dragons, Guerriers, Elric, Superman, et autres Surfers d'argent, puisqu'il vous plonge dans la guerre du Vietnam (Search and Destroy comme disait Ridgway).

Quittons le jeu de rôle pour passer au domaine du wargame et pour parler de firmes qui, bien que n'ayant pas encore atteint la dimension d'**A.H.** et de **T.S.R.** n'en sont pas moins installées. Que tous ceux qui avaient été alléchés par l'article *"Street of Stalingrad"* paru dans *C.B.* n° 4, se rassurent. Le jeu de Phœnix Publications est réédité, mais sous une présentation différente, par **Nova Games Design.** En commerçants avisés, ces messieurs ont décidé de distribuer le jeu en deux morceaux qui peuvent heureusement se jouer séparément et qui, combinés, vous permettront de simuler toute la bataille de Stalingrad à un niveau tactico-opérationnel.

La première partie de la série "Battle for the Factories" est sortie Outre-Atlantique depuis pas mal de temps et devrait donc être disponible en France incessamment sous peu. Pour la seconde, vous devrez attendre quelque temps, mais rassurez-vous *"Fire on the Volga"* (c'est son titre) a été présenté à *Origins 82*. Son arrivée sur le marché français dépend aujourd'hui de la bonne volonté des douanes françaises.

Bien que des milliers de wargames aient été publiés sur le front de l'Est, il reste encore une mine d'idées pour certains inventeurs. Jack Ready, directeur et principal inventeur de la firme **"People's Wargames"** poursuit la rédaction de sa version personnelle de "La Grande Guerre Patriotique" et publie, après *"Korsun Pocket"* (Tcherkassy), *"Kanev Parachute across the Dnerp"* (la bataille pour la Dnierp), un intéressant *"Black Sea, Black Death"* sur la bataille de Novorossisk. C'est, vous l'avouerez, un sujet plus original que celui choisi par **S.S.G.,** pour son jeu *Army Group North*, qui évoque l'avance de la Prusse Orientale à la ville de Léningrad, du Groupe d'Armée Nord, en 1941.

Pour changer du front de l'Est, du front de l'Ouest, et plus généralement de notre époque contemporaine, examinons deux boîtes publiées par **Judge Guild :**

La première : *"Imperial Infantry Squad"* contient un jeu de S.F. qui met aux prises extra-terrestres et mercenaires de la confédération galactique.

La seconde : *"City State Warfare"* vous permettra de vider les querelles qui surgissent au cours d'une partie de jeux de rôles d'Heroïc Fantaisy, entre personnages de haut niveau, en champ clos et suivant les usages de l'endroit où ceux-ci évoluent. A la limite du Boardgame, et du jeu de rôle, c'est une initiative intéressante qui plaira aux amateurs de jeux de rôle n'ayant plus de place sur la feuille de personnage pour noter le nombre de "N.P.C." qui les suivent.

Si vous ne pouvez vous procurer chez votre détaillant habituel (Jeux Descartes, L'Œuf Cube, Jeux Thèmes, etc.), les jeux que nous venons de citer, essayez de les commander aux adresses suivantes :

— Avalon Hill, 4517 Harford Road, Baltimore, MD 21214 Etats-Unis.
— Victory Games, 43 West 33 rd Street, Suite 603, New York 1001.
— Hero Games, 425 Harbor Blod, Suite A, Belmont, C.A. 94002.
— T.S.R. Hobbies Inc., P.O.B. 756, Lake Geneva, WI 53147, U.S.A.
— T.S.R. Hobbies Ltd, The Mill, Rathmore Rd, Cambridge, England C.B1 4AD.
— Rôle Playing Games, Box 485, Lincoln, AR 72744 Etats-Unis.
— Nova Games Designs Inc., P.O. Box 1178, Manchester, CT 06040, Etats-Unis.
— People's War Games, 3972 Gardenia Place, Oakland, C.A. 94605, Etats-Unis.
— Judge Guild, RR8 Box 9, 1221 North Sunnyside Rd Decatier I1 62522.
— Strategic Studies Camps, PO Box 254, Buena Park, C.A. 90621.

# Errata

**PAN SUR LES MAINS !**

EMPORTÉ par un lyrisme de mauvais aloi, le rédacteur des *Nouvelles du Front* de *C.B.* n° 9 vous a informé de la parution d'un certain *"Soldier King"* (éditeur G.D.W.), et lui a donné un thème qu'il ne possède pas, les campagnes de Frédéric Le Grand. Ce fieffé imbécile s'est laissé abuser par l'illustration de la boîte et a pris ce jeu pour ce qu'il n'était pas tout en ne se trompant pas sur le système de jeu employé qui est bien celui de *"An House Divided"* (voir *Fire and Movement* n° 27).

Rectifions donc cette lamentable erreur, *"Soldier King"* met aux prises des armées de type XVIIIe siècle, mais sur des champs de bataille et dans des provinces tout à fait imaginaires. L'abruti promet d'expier sa faute en vous présentant lui-même le jeu en question lors d'un prochain numéro de *C.B.*

## Errata "Bataille de la Marne"

VOILA ce que c'est, on se dépêche de sortir les jeux pour que vous puissiez en profiter tout de suite, et dans la précipitation, des erreurs se glissent sournoisement.

Et l'auteur, qui a longuement peaufiné son œuvre, de bondir sur sa chaise !

Jean-Jacques Petit nous a donc fait parvenir l'errata complet de son jeu que, hélas, faute de place et de temps, nous ne pourrons publier que dans *Casus Belli* n° 13.

Cet errata sera, d'ici peu, fourni d'office avec la boîte, et si vous possédez déjà le jeu, vous pourrez vous le procurer chez votre revendeur dès fin décembre / début janvier ou en écrivant à Jeux Descartes, 5, rue de la Baume, 75008 Paris.

## Opération SESCUBALLI

• Il y a deux lignes portant le numéro 5580.

La première n'a rien à faire ici, c'est la seconde qui est à taper. En fait, si vous recopiez le programme dans l'ordre, sans prêter attention à cette anomalie, la deuxième instruction (la bonne) efface d'office la précédente (la fausse). Ceci pour vous éviter de rester perplexe !

• Petite modification :
ligne 2130, remplacer GOTO 2025 par GOTO 2050.

Squad



# Les armes antichar

Leader

DANS le précédent numéro, nous avons parlé des véhicules blindés. Cette fois-ci, nous allons voir de quelles armes dispose l'infanterie pour lutter contre ces monstres d'acier. Ces armes peuvent se classer globalement en trois catégories principales :

- les fusils lourds antichar ;
- les roquettes à charge creuse (Panzerfaust, Panzerschreck, PIAT, bazooka) ;
- les armes de combat rapproché (mine magnétique antichar, charge explosive, cockail Molotov et lance-flammes).

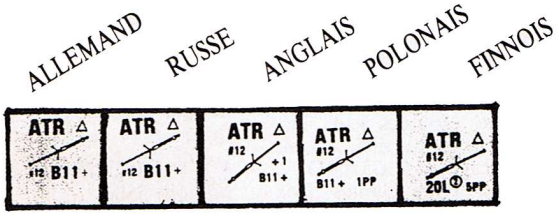
Les canons antichar seront étudiés ultérieurement et feront l'objet d'un chapitre à part : nous nous pencherons notamment sur les attaques directes char contre infanterie (Overrun) et l'inverse (Close-combat, immobilisation, etc.).

Rappelons que les chiffres entre parenthèses renvoient aux règles officielles Avalon Hill.

## Les fusils lourds antichar (ATR)

Le fusil antichar est une arme assez peu efficace qui a été mise au point au début de la guerre, et qui a été surclassée par les roquettes à charge creuse dès 1943. Cependant, cette arme peut être efficace contre des blindages de – 4 et – 5. Le problème, c'est qu'à cette époque il n'existait rien d'autre et que c'était quand même mieux que les mitrailleuses qui, elles, ne servent vraiment pas à grand chose contre les blindés (sauf peut-être les tentatives d'immobilisation - voir 119).

***Tableau 1 : les fusils antichar***




Cette arme apparaît dans 22 des 93 scénarios officiels Avalon Hill. Les Allemands l'ont utilisée 5 fois (scénarios 39, 206, 207, 208 et A). Les Finnois, 1 fois (scénario 22). Les Russes, 10 fois (scénarios 16, 18, 19, 20, 101, 103, 104, 107, 109 et C). Les Polonais, 2 fois (scénarios 21 et 201). Les Anglais, 5 fois (scénarios 24, 32, 203, 208 et R215).

Le Lahti, ATR finnois, est une arme un peu à part : calibre 20L, peut tirer deux fois par coup, se répare avec un jet de 1 ou 2. Cette arme est beaucoup plus efficace que les autres ATR. Il n'y a pas d'ATR américain, bien qu'ils aient été évoqués dans les règles (80.6). Les Français n'ont jamais été équipés d'ATR (104.13).

**Analyse des règles du jeu :**

Utilisation : un squad peut utiliser 2 ATR (ou 4 en supprimant leur puissance de feu intrinsèque). Un crew ou un demi-squad (121.43) peut en utiliser 1 (ou 2 en supprimant leur puissance de feu intrinsèque). Un leader ou un héros (159.3) peut en utiliser 1. Les éclaireurs (116.51) et les tireurs d'élite (96.81) ne peuvent pas en utiliser.

Une unité d'infanterie peut tirer dans un hexagone avec un ATR et dans un autre avec sa propre puissance de feu (8.4).

Le fusil antichar utilise les procédures TO HIT et TO KILL comme l'ordonnance. Ils ne peuvent servir que contre les véhicules et les canons et sont inefficaces contre l'infanterie (88.2). Son rayon d'action maximum est de 12 hexagones (480 mètres). La procédure TO HIT utilise tous les modifieurs de la table 145.1 sauf le leadership (88.5). La procédure TO KILL utilise tous les modifieurs y compris la puissance de pénétration en fonction de la distance (65.3) sur la classification "40 mm ou moins" (88.4). en plus, le fusil antichar BOYS (anglais) était tellement mauvais qu'il faut ajouter un DRM + 1 (104.26). Si la cible est un canon, il faut obtenir un KIA sur la colonne 2 de la table 10.3 (145.331).

Le Lahti finnois est un ATR normal, sauf qu'il peut tirer 2 fois et qu'il utilise des munitions de calibre 20L (108.1).

Tous les ATR peuvent faire de l'immobilisation délibérée (66.2).

**Nota :** les Britanniques avaient équipé d'ATR un certain nombre de véhicules légers, parmi lesquels les voitures blindées MORRIS Cs9/LAC, Marmon-Herrington I, II et III, Otter I, et les Bren Carriers I et A (voir *Crescendo of Doom* page 101). Les ATR étant du type BOYS, le DRM + 1 au TO KILL s'applique aussi (104.26).

**Tactiques de base :**

Vu la faible efficacité de l'ATR, il vaut mieux l'utiliser dans des conditions optimales, c'est-à-dire dans une position défensive et contre des cibles faciles à éliminer, c'est-à-dire des véhicules à faible blindage (tanks légers, half-tracks) ou pas blindés du tout (camions, jeeps) et se présentant si possible de dos ou de profil.

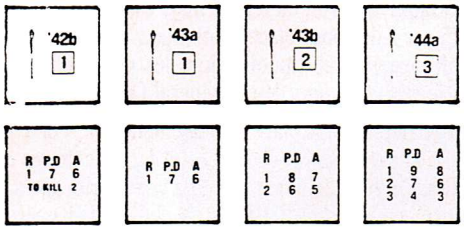
Une astuce consiste à se placer dans un bosquet, en placement caché, juste après un goulet ou une route enterrée et d'attendre qu'un char sorte du trou. Il faut alors tirer pendant le bref instant où le dessous du char est exposé, juste avant qu'il ne re-bascule lourdement en avant. Là, si vous réussissez votre coup, c'est plutôt payant (144-6).

En attaque, il ne peut pas tirer dans l'*advancing fire phase* si vous avez bougé, et il est plutôt lourd à trimbaler, sauf l'ATR polonais), ce qui est plutôt gênant. Mais n'oubliez pas qu'il a une portée de 12 hexagones, alors que les bazookas et consorts n'atteignent péniblement que 3 ou 4 hexagones.

## Les roquettes à charge creuse

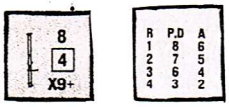
Les Allemands disposent du Panzerfaust ("Poing Blindé") qui est en fait une grenade antichar auto-propulsée et qui ne sert qu'une fois. Il en existe 4 types : le 30 klein (1942), le 30 (1943), le 60 (1943) et le 100 (1944).

***Tableau 2 : les Panzerfaust***



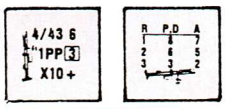

Les Allemands utilisent cette arme dans 25 des 93 scénarios officiels Avalon Hill (scénarios 5, 7, 8, 10, 11, 12, 15, 34, 38, 42, 43, 45, 47, 105, 108, 109, 110, R218, R219, R220, R221, R222, C et D). Ils en disposent de 2 (scénarios R222 et C) à 15 (scénario 12). Une fois même, des Russes utilisent des Panzerfaust allemands capturés (scénario 109 : "Dounterrattack on the Vistula", Pologne, 6-8-1944).

Les Allemands disposent aussi du Panzerschreck ("Terreur des blindés") qui est une copie du bazooka américain. Ce lance-roquettes de 88 mm sans recul tirait un projectile de 3,2 kg capable de percer 120 mm de blindage à 150 mètres. Il est rentré en service en juillet 1943 (85.2).




Les Allemands utilisent cette arme dans 13 des 93 scénarios officiels Avalon Hill (scénarios 15, 34, 37, 42, 45, 47, 108, 109, 110, R216, B, C et D). Ils en disposent de 1 à 4 suivant les cas.

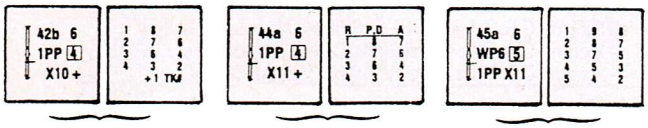
Les Britanniques ont développé le PIAT ("Projector Infantery Anti-Tank") qui remplaça fort heureusement le médiocre fusil antichar BOYS dès avril 1943. Le PIAT lançait un projectile de 1,3 kg capable de percer 10 mm de blindage à 45 mètres.




Les Anglais n'utilisent cette arme pour l'instant que dans 2 scénarios de *G.I., Anvil of Victory* : les scénarios n$^{os}$ 34 ("Climax at Nigmegen Bridge", Hollande, 20-9-44) et 42 ("Bridgehead on the Rhine", Allemagne, 24-3-1945).

Les Américains ont mis au point le bazooka (du nom d'un instrument de musique) dès les premiers jours de la guerre. Il servit pour la première fois en Tunisie en 1942. Il lançait un projectile de 1,5 kg (calibre 37 mm) à 300 mètres. Il en existe 3 types : le M1 (1942), le M9 (1944) qui pouvait être démonté en 2 parties, et le M18 (1945) en aluminium. Ce dernier pouvait même lancer des grenades au phosphore (146.1).

***Tableau 3 : les bazookas***




Le bazooka faisant partie de l'armement de base de la compagnie américaine, tous les scénarios avec les Américains (à deux exceptions près : scénarios n° 35 et R211) utilisent des bazookas (de 1 à 6 unités).

**Analyse des règles du jeu :**

Les Américains disposent toujours du dernier modèle de bazooka disponible (146.1), mais les Allemands ont un mélange des différents types de Panzerfaust (85.6).

Utilisation : un squad peut utiliser 4 Panzerfaust ou 2 Panzerschreck, PIAT ou bazookas (ou deux fois plus en supprimant leur puissance de feu intrinsèque). Un crew ou un demi-squad peut utiliser 2 Panzerfaust ou PIAT, ou 1 Panzerschreck ou bazooka (mais en supprimant leur puissance de feu intrinsèque). Un leader ou un héros peut utiliser une arme, mais pour le bazooka ou le Panzerschreck il faut se mettre à deux (143.11). (Un héros seul peut en utiliser un, mais avec un DRM + 1 sur le TO HIT et + 1 sur le seuil d'enrayage - cf. 159.3).

Ces armes ne peuvent pas être utilisées par des unités "pinned" (121.32 et 146.23).

Ces armes utilisent une table TO HIT spécifique qui est imprimée au dos des pions. Les DRM G, H, J, K, et 0 à 5 de la table 145.1 s'appliquent au TO HIT. Les DRM de leadership s'appliquent également (37.34, 37.44, 85.1 et 146.34). Les haies pouvant faire exploser les charges creuses prématurément, les véhicules derrière les haies sont considérés comme "Hull Down", alors que normalement ce n'est pas le cas (146.2 et 37.31).

Le Panzerfaust est inefficace contre l'infanterie (37.36), les autres armes peuvent tirer sur de l'infanterie avec des minutions HE. Il faut alors utiliser la même table TO HIT au dos du pion (37.47, 85.1, 146.36) et utiliser la table IFT colonne 6 (8 pour le Panzerschreck) avec les modifieurs appropriés. Il n'y a pas de doublement pour *Point Blank Fire* si c'est l'hexagone adjacent, contrairement à ce qui est dit en 34.5 (cf. 146.21), mais la possibilité de coup au but critique existe (109 et 145.8). Si on obtient au moins le seuil de dysfonctionnement, l'arme est retirée définitivement du jeu (37.45, 85.1 et 146.35) après la résolution de l'attaque en cours.

On utilise ensuite la table TO KILL dans la colonne appropriée. Tous les DRM s'appliquent, sauf la puissance de pénétration en fonction de la distance (65.3). En plus, le Panzerfaust 30 klein de 1942 était tellement mauvais qu'il faut rajouter un DRM + 2 au TO KILL (85.52). Les projectiles antichar à charge creuse peuvent tenter d'immobiliser un char délibérément (66.24).

A part le PIAT qui était bouché à une extrémité (146.37), les autres armes faisaient chaud derrière quand la roquette partait. C'est pour ça qu'on ne peut les utiliser sans risque qu'à l'air libre. Donc, si on veut les utiliser dans une maison ou un bunker, tous les occupants de l'hexagone doivent passer un *morale check* de + 1 (146.22) ; et un *morale check* normal dans le cas d'un tir effectué par le passager d'un véhicule (103.2).

Ces armes étant à tir tendu, elles ne pouvaient donc pas tirer vers le haut d'une falaise (146.22). Et le PIAT ne pouvait pas se pencher en avant, sinon le projectile glissait du canon ! (146.31).



Pour être complet, mentionnons une règle bizarre qui permet au Panzerfaust d'annuler momentanément la protection d'une maison en bois pour un tir simultané d'infanterie... (37.36).

**Nota :** pour la règle 5.75, toutes ces armes sont considérées être d'un type différent et ne peuvent donc pas être utilisées simultanément par la même unité d'infanterie (cf. question 85.1 page 70).

**Tactiques de base :**

Elles sont fondamentalement les mêmes que celles de l'A.T.R., sauf

que leur légèreté et leur efficacité leur permettent d'être redoutables, même en action offensive.

N'utilisez les Panzerfaust et le PIAT que pour des cibles qui se trouvent dans l'hexagone adjacent. Sinon, vous n'aurez pas beaucoup de chances d'obtenir un résultat. Pour le bazooka, et le Panzerschreck, on peut compter deux hexagones, à la limite 3...

Je conseille vivement l'utilisation de la règle 164.5 : cela consiste à noter sur une feuille en secret la lettre d'identification du squad porteur de l'arme. L'adversaire voit donc évoluer les troupes sur le terrain mais ne sait pas où sont les bazookas. Je vous prie de croire qu'il avance ses chars molo-molo, et que ça donne une tournure beaucoup plus réaliste à la partie !

## Les armes de combat rapproché

Les charges magnétiques anti-char (ATM) ont été mises au point par les Allemands et les Soviétiques vers la fin de la guerre. Elles ont été utilisées principalement sur le front de l'Est. Ces charges creuses magnétiques devaient être posées sur la coque du char par un fantassin volontaire... Elles ont été mises en service début 1944.

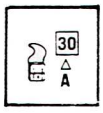
ALLEMAND 



RUSSE

Les Allemands utilisent cette arme 5 fois (scénarios 15, 47, 108, 109 et 110), les Russes 2 fois (scénarios 108 et 110), et les Finnois 1 fois (scénario 22).

La charge de démolition classique peut être utilisée également de la même façon (toutes les armées en disposent sauf les Roumains).




Au début de la guerre, les Russes et les résistants de tous les pays utilisaient le cocktail Molotov :






Les Russes utilisent cette arme 4 fois (scénarios 102, 104, 107 et B), les Partisans soviétiques 1 fois (scénario 19), et les Finnois 1 fois (scénario 23).

Le lance-flammes peut aussi être utilisé comme une arme antichar.




Avec une portée de 2 carreaux, il a exactement la même efficacité que le cocktail Molotov (voir table TO KILL).

Utilisation : l'ATM et le cocktail Molotov peuvent être utilisés par n'importe quel type d'infanterie, alors que seules les sections d'assaut du génie, les leaders à DRM – 2 ou – 3 et les héros peuvent utiliser la charge de démolition et le lance-flammes sans pénalité (voir *Casus Belli* n° 8).

Les ATM doivent être posées sur le char. Pour cela, il faut venir dans le même hexagone que le char dans l'*advance phase* et placer la charge sur le char en close-combat (obtenir au plus le moral de l'unité d'infanterie avec 2 dés et avec le DRM éventuel d'un leader, cf. 86-32, et un DRM + 2 si le véhicule est en mouvement, cf. 135.7). Bien sûr, c'est considéré comme une attaque en close-combat, et donc l'ordre d'attaque (64.53) doit être déterminé au préalable si le blindé a un système NbW :cf. question 86.7 page 70), ou s'il est CE (72.85). Si la charge n'est pas placée, elle est perdue (86.4). Si elle est placée, elle explose sur la table TO KILL (86.6) sauf si le mécanisme est déficient (X12 ou X10 + - cf. 86.8). On peut aussi tenter l'immobilisation (86.7). La charge magnétique peut s'utiliser aussi de façon défensive lors d'une attaque overrun ennemie, mais c'est plus difficile : il faut obtenir "4" avec 2 dés pour placer la charge... (86.31). Le Klorihartsi est une mine magnétique finnoise dont les règles d'utilisation sont presque les mêmes que pour le cas général (108.4).

La charge de démolition se place normalement (23.3) et le résultat de l'explosion se lit sur la table AFV TO KILL. Une charge de démolition peut aussi s'utiliser en défense contre un overrun après que l'attaque overrun ait été effectuée (103.12) ; la charge est lancée sur le char avec un DRM + 2 au TO KILL (103.1), mais bien sûr, dans ce cas, l'explosion affecte aussi l'unité qui a lancé la charge (103.11).

Un cocktail Molotov ne peut être utilisé que dans le même hexagone ou dans l'hexagone adjacent (et pour lancer une bouteille enflammée à 40 mètres, il faut des sacrés bicepts !). Il faut de toutes façons réaliser un TO HIT avec la table au dos du pion (97.4). Il y a un modifieur de + 2 pour un véhicule en mouvement (135.7). Le modifieur du leader s'applique aussi au TO HIT (97.6). Après, on consulte la table TO KILL (qui est commune aux cocktails Molotov et aux lance-flammes) sans aucun modifieur, même en ce qui concerne le blindage du véhicule (97.5), sauf si c'est un blindé à ciel ouvert (open to AFV) pour lequel le chiffre TO KILL est doublé (97.52). Si le TO KILL est obtenu, le véhicule brûle (67.1). On ne peut pas l'utiliser pour une immobilisation (66.24). Bien sûr, le cocktail Molotov ne sert qu'une fois (97.53).

**Les tactiques de base :**

Le problème du placement étant résolu, c'est bien sûr la mine magnétique qui est la plus efficace. Viennent ensuite la charge de démolition et enfin le cocktail Molotov et le lance-flammes.

Une tactique meurtrière consiste à confier une ATM à un héros (159) qui ira foncer tout droit pour neutraliser le Jagdpanther menaçant ! □

*Luc Sérard.*

## Scénarios C.B.5, C.B.6 et C.B.7

Pour fêter la sortie de *G.I., Anvil of Victory*, Casus Belli devait se montrer à la hauteur de l'événement ! Dans ce numéro nous publions trois scénarios d'un coup ! De plus, nous avons décidé de retracer au travers de ces scénarios l'histoire d'une des plus prestigieuses unités françaises : la 2e D.B. :

— Scénario C.B.5 "Embuscade au Sablon" (Normandie, 10-8-44).
— Scénario C.B.6 "Le Carrefour de Tanville" (Normandie, 12-8-44).
— Scénario C.B.7 "La Route de Dabo" (Vosges, 20-11-44).

Les deux premiers scénarios retracent l'action de la 2e D.B. en Normandie pour refermer sur les Allemands la poche de Falaise. Le troisième scénario se place lors de la ruée de la 2e D.B. sur Saverne permettant à Leclerc de libérer Strasbourg et d'y tenir le serment de Koufra.

Ces scénarios sont dédiés à ceux qui se sont offert *G.I., Anvil of Victory* pour Noël et qui ont hâte d'y jouer. (Vous pouvez très bien jouer ces scénarios simplement avec les règles de *Cross of Iron* ou *Crescendo of Doom* mais avec les pièces de *G.I.*).

Bon amusement à tous !

*Bibliographie utilisée :*

— *La 2e D.B.*, de Erwan Bergot, Presses de la Cité, 1980.

— *Pour combattre avec de Gaulle*, du Général de Boissieu, Plon, 1981.

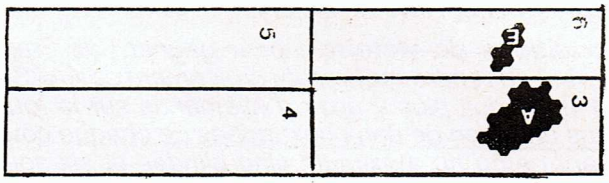
— *La singulière 2e D.B.*, du Général de Guillebon, Tallandier, 1980.

Dans le prochain numéro, nous étudierons les attaques directes blindés/infanterie (close-combat, overrun, etc.). Cet article sera illustré par le scénario "La côte 311" (Olizy-sur-Chiers,le 18 mai 1940) qui mettra en scène des chars B 1 bis.



*Le Sablon, le 10 août 1944. La 2e D.B., fraîchement débarquée d'Angleterre, fonce vers le Nord sur l'axe Le Mans/Argentan pour refermer la poche de Falaise où se trouvent environ 200 000 Allemands. Le sous-groupement Minjonnet, du Groupement tactique Langlade, file en trombe vers son objectif : le pont de la Saunerie, sur l'Orne. Mais des éléments de la 9e Panzer lui ont tendu une embuscade au Sablon, sur la départementale 6...*

***Configuration :*** N



***Règles :*** *G.I., Anvil of Victory.*

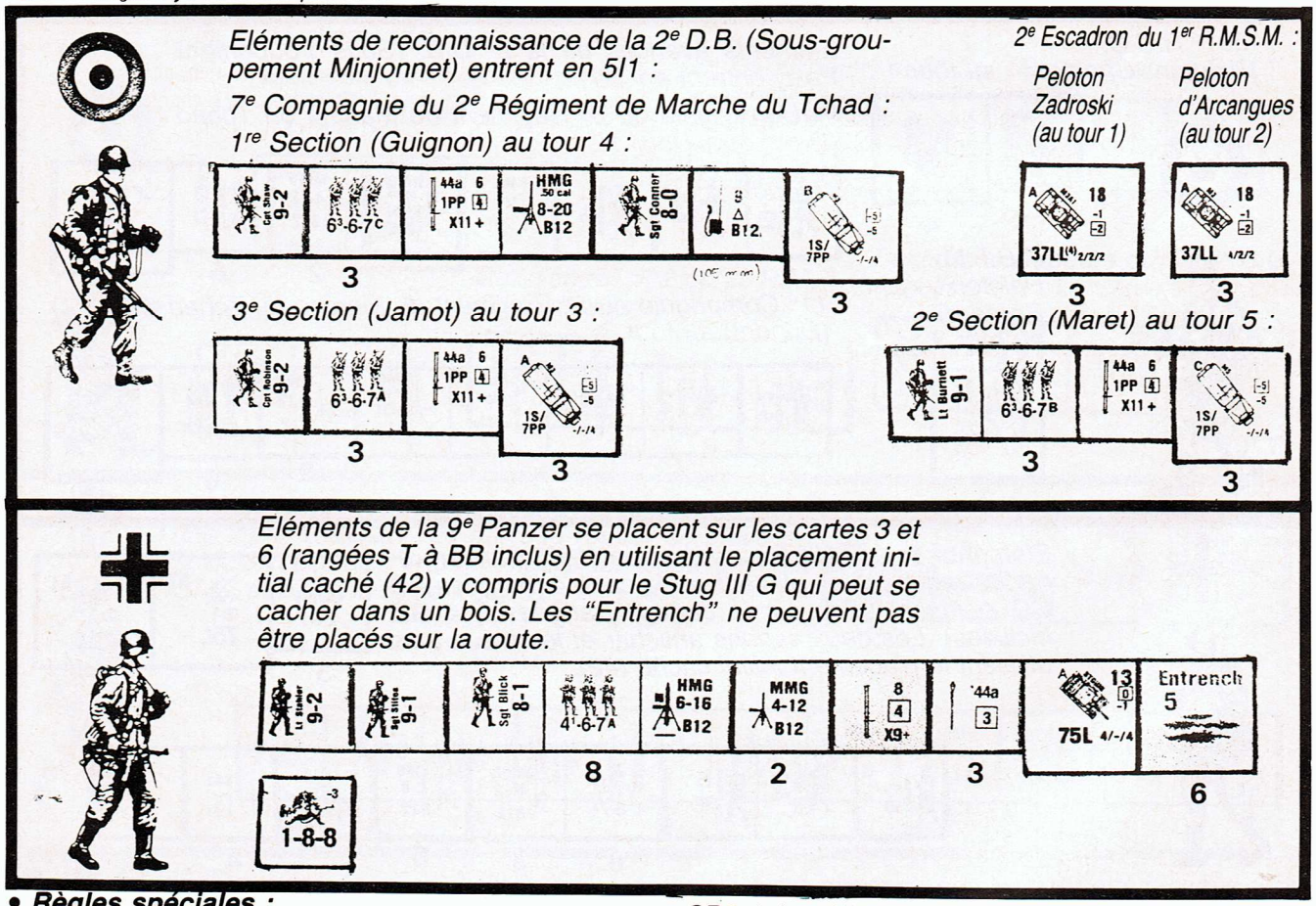
***Conditions de victoire :*** *les Français doivent dégager la route qui va de 6Z5 à 3Z6 et les hexagones adjacents de toute unité allemande non-broken et envoyer en reconnaissance deux blindés par la route 36, le tout en perdant au plus six blindés et cinq squads. Sinon, c'est les Allemands qui gagnent.*

***Tours :***

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | FIN |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

*Les Allemands se placent en premier.*

*Les Français jouent en premier*




***• Règles spéciales :***

*CB5.1. la 2e D.B. bénéficie de matériel U.S., tous les pions français seront représentés par des pions américains, mais on appliquera les règles des Français Libres (104.21) et non pas celles des Américains (50 et 151). Comme il n'y a pas assez de half-tracks, utiliser des pions anglais pour la section Maret.*

*CB5.2. il y a la modification A sur la carte 3 et la modification E sur la carte 6.*

*CB5.3. l'Allemand ne peut pas faire de tir pré-réglé (78).*

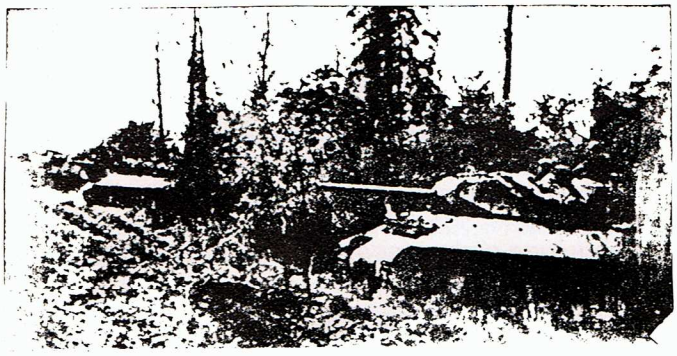
*CB5.4. les Allemands sont susceptibles de se rendre (153) dans ce scénario.*

*CB5.5. aucune maison n'est à étages. Tous les bâtiments de la carte 6 sont en bois.*

*• Conclusion : Minjonnet réussira à passer, mais il aura trop été retardé pour arriver à temps au pont de la Saunerie. Heureusement, Massu s'en est occupé à sa place !*

*• Conception : L. Sérard.*

*• Tests : J. Kœnig, J.-F. Perez et P. Stutin.*

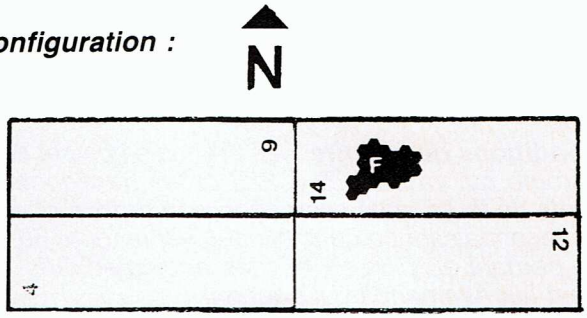


*Tanville, le 12 août 1944 : la 2e D.B. continue de foncer sur Argentan. Le sous-groupement Putz du G.T.V. doit encercler la 9e Panzer et la 116e Panzer dans la forêt d'Ecouves. Pour cela, il doit se rendre maître du carrefour de Tanville (N808 et D26). Putz déboule de la Ferrière-Béchet sur le coup de midi...*

***Règles :*** *G.I., Anvil of Victory.*

***Conditions de victoire :*** *pour gagner, les Français doivent se rendre maîtres du croisement de 4AA3/4T2/6I1 (il ne doit plus y avoir d'Allemands sur la route et dans un rayon de deux hexagones de chaque côté) en ayant perdu au maximum cinq blindés et six squads. Sinon, c'est les Allemands qui gagnent.*

***Configuration :***

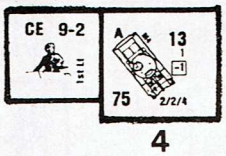



***Tours :*** *Les Allemands se placent en premier*

*Les Français jouent en premier*

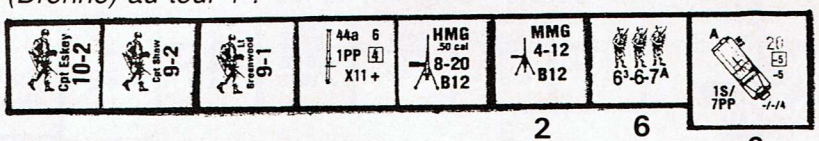
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | FIN |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

*501e R.C.C. (Peloton Christen) au tour 1 :*




*Eléments avancés de la 2e D.B. (Sous-groupement Putz) entrent en 12I1 :*

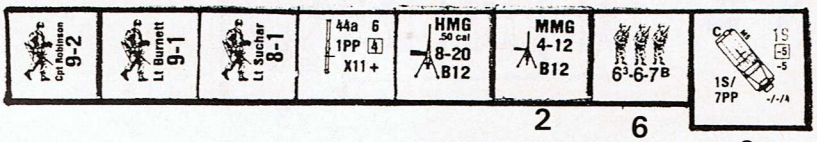
*9e Compagnie du 3e Régiment de Marche du Tchad (Dronne) au tour 1 :*



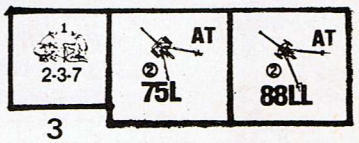

*R.B.F.M. Peloton Bernard) au tour 3 :*

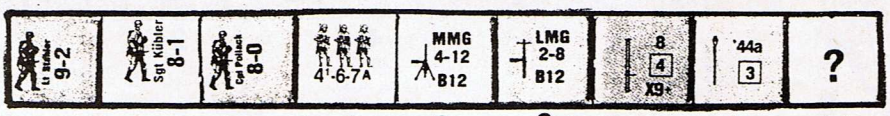



*11e Compagnie du 3e Régiment de Marche du Tchad (Dupont) au tour 2 :*




*Eléments de la 116e Panzerdivision (156e Panzergrenadier-regiment) se placent sur la carte 4 (rangées A à CC incluses) et/ou sur la carte 6 (rangées E à GG incluses). Les deux canons antichar et leurs servants utilisent le placement initial caché (42).*




***Règles spéciales :***

*CB6.1. la 2e D.B. bénéficie du matériel U.S., tous les pions français seront représentés par des pions américains, mais on appliquera les règles des Français Libres (104.21) et non pas celles des Américains (50 et 151). Comme il n'y a pas assez de half-tracks, utiliser des pions anglais pour la Compagnie Dupont.*

*CB6.2. il y a la modification F sur la carte 14.*

*CB6.3. les Allemands se retirent vers le Sud s'ils perdent quatre squads, un leader et le canon antichar de 88LL.*

*CB6.4. aucune maison n'est à étages. Tous les bâtiments de la carte 6 sont en bois.*

*CB6.5. le Panzerschresk est un "hidden support weapon".*

- *Conclusion : Putz a rapidement défait les Allemands et Leclerc, arrivé personnellement sur les lieux, lui a donné l'ordre de s'enfoncer vers le Sud, dans la forêt d'Ecouves, à la poursuite des Allemands en déroute...*
- *Conception : L. Sérard.*
- *Tests : J.-F. Perez, P. Quidacciolu et P. Stutin.*



**Règles :** *G.I., Anvil of Victory.*

**Conditions de victoire :** *pour gagner, les Français doivent :*

*1. Faire sauter le barrage (cf. 62.4).*

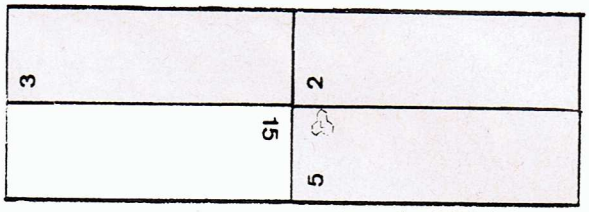
*2. Supprimer le fossé antichar (cf. règle spéciale CB7.3).*

*3. Envoyer une jeep avec un leader en reconnaissance en 5Y10 en passant par la route forestière.*

*Sinon, c'est les Allemands qui gagnent.*

*Lafrimbolle, le 20 novembre 1944 : la 2e D.B. a enfin reçu l'ordre de foncer sur Strasbourg. Mais pour cela, il faut d'abord faire sauter le verrou de Saverne. Dans le massif des Vosges, le Groupement Massu se trouve stoppé le 19 novembre au soir par un barrage antichar au col Saint-Michel. Le 20 novembre au matin, Massu décide de passer coûte que coûte, et il met le paquet...*

**Configuration :** N




**Tours :**

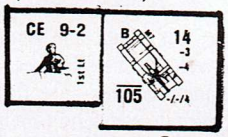
*Les Allemands se placent en premier*

*Les Français jouent en premier*

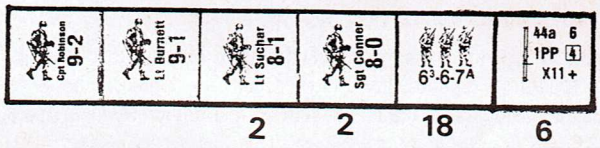
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | FIN |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

*Sous-groupement Massu de la 2e D.B. se place sur ou au sud d'une ligne 15E2/2I1 au moins à trois hexagones de toute unité allemande.*

*Eléments du 1/10e R.A.N.A. (Ramières) :*

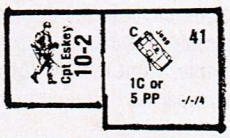



*5e Co. (Rogier) et 6e Co. (Renaud) du 2e R.M.T.*

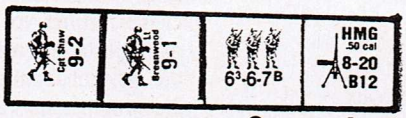




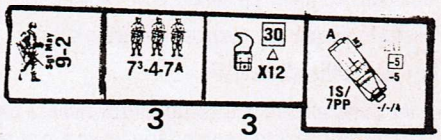

*Massu*




*Co. d'appui nº 2 du 2e R.M.T. (Eggenspiller) :*

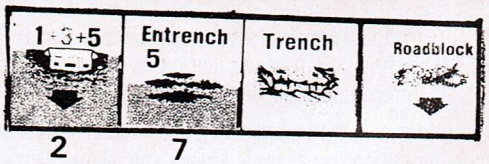



*Section de Sapeurs du 1/13e B.G. (Chollet) :*

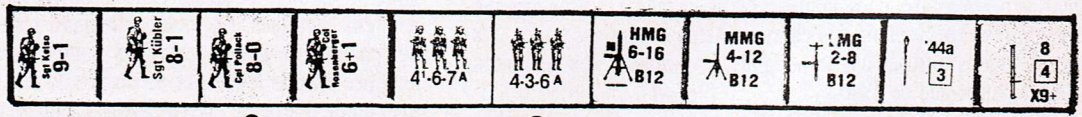





*Garnison de la Vogesenstellung se place au nord d'une ligne 15E2/2I1. Le barrage routier se place en 5F2/5G3. Le pion "Trench" figure un fossé antichar (137.7) et barre la route en 5F2.*




MINES 12




**Règles spéciales :**

*CB7.1. la 2e D.B. bénéficiant du matériel U.S., tous les pions français seront représentés par des pions américains, mais on appliquera les règles des Français Libres (104.21) et non pas celles des Américains (50 et 151).*

*CB7.2. la modification L se place sur la carte 5 de façon à supprimer le petit bois (M5 sur 5D1 et M6 sur 5C2).*

*CB7.3. pour supprimer le fossé antichar, il faut le combler avec les débris du barrage. Pour cela il faut deux squads 7-4-7 TI pendant un tour (1 en 5G3 et 1 en 5F2), le barrage ayant été détruit au préalable.*

*CB7.4. les mines ne peuvent pas être placées sur la route et donc pas en 5F2 et 5G3.*

*CB7.5. le Panzerschreck est affecté secrètement à un squad (cf. 164.5).*

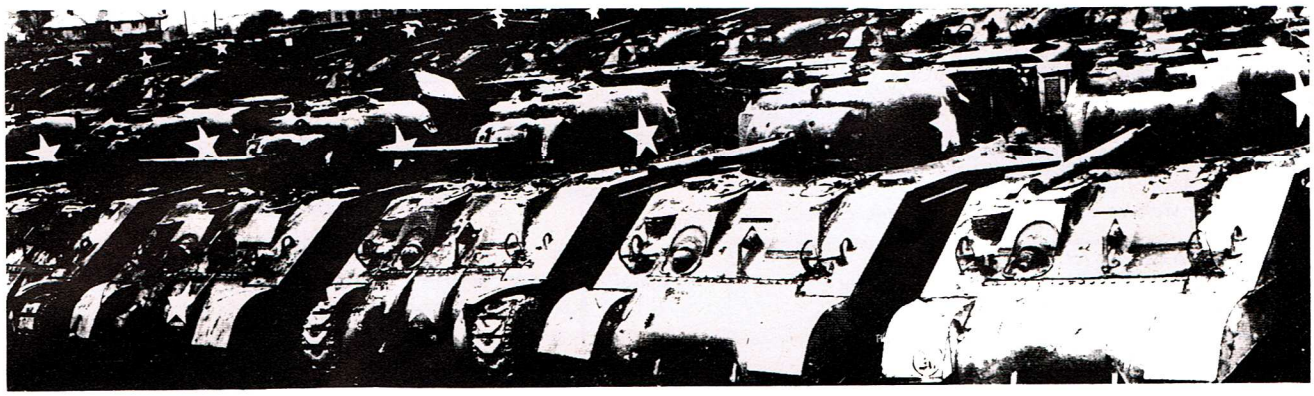
*CB7.6. Si Massu est tué, toutes les unités françaises en vue de Massu passent un Morale Check normal.*

*Conclusion : A 8 heures du matin, tout était terminé, Sorret pouvait repartir vers Dabo en roulant à bride abattue en tête du sous-groupement Massu.*

*Conception : L. Sérard.*

*Tests : J.-F. Perez, P. Quidacciolu et P. Stutin.*

# PZRBLTZ



# (prononcez panzerblitz)

**Fabricant :** Avalon Hill, 4517 Harford Road, Baltimore, MD 21214 (Etats-Unis).

**Sujet :** affrontement à l'échelle tactique des forces terrestres russes et allemandes sur le front de l'Est, de 1941 à 1945.

**Système de jeu :** alternance des tours des deux joueurs ; le joueur allemand jouant en premier. Les tirs précèdent les déplacements et les unités qui ont ouvert le feu ne peuvent bouger immédiatement après.

**Complexité :** faible.

**Nombre de joueurs :** 2.

**Possibilité de jouer en solitaire :** plutôt faible.

**Possiblité de jeu par correspondance :** bonne.

**Date de publication :** 1970.

**Signes particuliers :** jeu tactique très riche à tout point de vue. Il a donné naissance à toute une série, avec à peu près le même système de jeu. Témoins : *Panzerleader* ou *Arab Israeli Wars*. De nombreux scénarios ont été publiés dans *The General*. Un livret est d'ailleurs paru, regroupant les diverses variantes et scénarios. Enfin, les règles ont été traduites en français, autant en ce qui concerne *Panzerblitz* que son compagnon *Panzerleader*.

Des scénarios supplémentaires pour simuler différentes batailles de chars durant la campagne de France (mai-juin 1940) ont paru dans le n° 3, Vol. 17 du magazine *The General*. Les pions utilisés dans ces scénarios peuvent être commandés à l'éditeur même. Ces pièces supplémentaires représentent des chars, véhicules, canons, unités d'infanterie, avions, utilisés par les Anglais, les Français, les Allemands durant la campagne de 1940.

Il est des jeux de simulation qui ont marqué notre hobby ; *Panzerblitz* est parmi ceux-là. Ce jeu qui était, jusqu'à l'appartition de *Squad Leader*, l'un des wargames les plus joués, fut sans doute le jeu le mieux accueilli aux Etat-Unis, tant par les joueurs que par les professionnels du jeu de simulation. Cet accueil chaleureux se justifiait à la fois :

• par l'intérêt du thème : un jeu tactique avec lequel vous pouvez simuler (presque) toutes les grandes batailles de chars de la Seconde Guerre Mondiale sur le front de l'Est ;

• par la richesse de la carte : géomorphique, présentant tous les types de terrain : collines, rivières, villages, bois, routes ; ces cartes s'assemblent de façon différente (76 au total), de manière à créer à chaque fois une nouvelle surface de jeu ;

• enfin, par la diversité et le nombre des unités qui sont représentées par des pions fournis.

Le jeu se situant à l'échelon tactique, les forces fournies sont celles qui furent engagées à ce niveau sur le terrain, c'est-à-dire du côté allemand et des compagnies du côté soviétique.
Dans chaque camp, outre les différents types de chars — ce qui est normal dans un jeu s'appelant *Panzerblitz* — sont présents l'Artillerie (de campagne, anti-char et anti-aérienne, sans oublier les mortiers), l'Infanterie, le Génie, des troupes de sécurité du côté allemand, des unités de reconnaissance chez les Russes, les célèbres troupes de la garde (soviétique comme de bien entendu), des pelotons de mitrailleurs et des compagnies de cavalerie (devinez de quel côté...). L'aspect logistique n'a pas été oublié, et des camions, carrioles et véhicules semi-chenillés sont inclus sur la planche de pions. Vous pouvez même fortifier vos positions en utilisant des pions-bunkers et des pions-obstacles ; mais attention, ces éléments très utiles pour fortifier une position, sont inamovibles, tout comme les mines. Si vous vous êtes trompés sur l'axe principal de l'attaque ennemie, tant pis pour vous !

Une dizaine de scénarios sont fournis dans la boîte, mais rien n'empêche de créer vos propres situations, en utilisant la fameuse règle des 1 000. Chaque unité possède quatre facteurs ; d'attaque, de portée (qui indique la portée maximale en nombre de cases des armements dont est équipée l'unité), de défense et de mouvement. L'empilement est limité à deux unités pour les Russes et à trois pour les Allemands.

L'organisation de la séquence de jeu (qui pouvait paraître révolutionnaire au moment de sa création) a, depuis, été reprise dans la plupart des jeux tactiques. Le joueur allemand résoud d'abord les attaques des champs de mines contre les unités russes. Le joueur allemand annonce ensuite lesquelles de ses pièces attaquent celles du Russe et quel mode d'attaque elles utilisent. La phase de mouvement des véhicules (pas de l'infanterie) prend alors place. C'est durant cette phase que sont exécutés les "Overruns" (attaques de rupture). L'infanterie peut alors enfin entrer en action ; les combats rapprochés sont aussi résolus lors de cette phase. Mais l'intérêt de *Panzerblitz* résidait, et réside toujours — bien que d'autres jeux tactiques soient apparus depuis — dans les possibilités offertes par l'emploi des blindés d'un point de vue tant tactique que stratégique.

Un éventail varié comprenant presque tous les types de blindés peut être utilisé par les joueurs : de l'artillerie auto-propulsée au char super-lourd (type Konigstiger ou J.S. II et III) en passant par les voitures blindées et canons d'assaut. Cette utilisation des blindés, inclus dans les forces fournies à chaque joueur dans un scénario, obéit à deux règles coutumières que la plupart des amateurs de *Panzerblitz* connaissent :

• Toute unité de chars qui ne se déplace pas est une unité détruite. Il

**Ce tableau synthétique vous permettra de mieux gérer vos forces durant la partie en vous évitant de fastidieuses recherches.**

## Valeur des différentes unités

| Unités d'artillerie (Allemands) | Valeur |
|---|---|
| 50 mm | 9,5 |
| 75 mm (anti-char) | 11,5 |
| 88 mm | 21 |
| 20 mm | 8 |
| 20 mm (quadruple) | 15 |
| 75 mm (H.E.) | 9 |
| 81 mm | 11,5 |
| 120 mm | 19,5 |
| 37 mm | 10 |
| 75 mm (I.G.) | 9 |
| 75 mm (How) | 36 |
| 105 mm | 58 |
| 150 mm (H.E) | 80 |
| 170 mm (H.E.) | 92 |
| Nebelwerfer | 69 |

| Unités d'artillerie (Alliés) | Valeur |
|---|---|
| 150 mm (soviétique) | 18 |
| 12,7 mm (soviétique) | 8 |
| 45 mm (soviétique) | 8 |
| 57 mm (soviétique) | 9,5 |
| 76,2 mm (anti-char, soviétique) | 10,5 |
| 76,2 mm (Howitzer, soviétique) | 8,5 |
| 122 mm (soviétique) | 31 |
| 82 mm (motorisé, soviétique) | 11 |
| 82 mm (soviétique) | 11,5 |
| 120 mm (soviétique) | 24 |
| 37 mm (anglais, américain) | 9 |
| 76 mm (anglais, américain) | 13 |
| 90 mm (américain, anglais) | 18,5 |
| 17 Pdr (anglais) | |
| 40 mm (américain, anglais) | 12 |
| 25 Pdr (anglais) | 54,5 |
| 105 mm (américain) | 58 |
| 155 (américain, anglais) | 80 |
| 8 inch (anglais) | 102 |
| 76 mm (mortier anglais) | 9,5 |
| 81 mm (américain) | 11,5 |
| 107 mm (américain, anglais) | 15,5 |

| Unités d'infanterie et de cavalerie | Valeur |
|---|---|
| Génie (soviétique, allemand, anglais) | 16 |
| Génie (américain) | 19 |
| Reconnaissance (soviétique) | 9 |
| Scout (unités de reconnaissance américaines et britanniques) | 5-5 |
| Fusiliers (allemands) | 11 |
| Mitrailleurs (S.M.G. allemand) | 12,5 |
| Poste de commandement (allemand) | 5 |
| Fusiliers (soviétiques) | 23 |
| Mitrailleurs (S.M.G. soviétique) | 22 |
| Poste de commandement (soviétique) | 8 |
| Garde (soviétique) | 26 |
| Mitrailleurs (américains, anglais) | 7 |
| Fusiliers (américains, anglais) | 9 |
| Infanterie blindée | 14 |
| Cavalerie (soviétique) | 20 |

Note : ne pas oublier que les unités sont représentées à l'échelon des compagnies et les unités allemandes, britanniques et américaines, à celui des pelotons.

| Unités de transports | Valeur |
|---|---|
| Carriole (allemand) | 4 |
| Camion (allemand) | 7 |
| Semi-chenillé (allemand, halftrack) | 14 |
| Carriole (soviétique) | 4 |
| Camion (soviétique) | 7 |
| Semi-chenillé (halftrack soviétique) | 12 |
| Engin de reconnaissance M3 (américain, anglais) | 16 |
| Camion (américain, anglais) | 8 |
| Semi-chenillé (halftrack américain, anglais) | 13 |
| Bren-Carrier (anglais) | 12 |

| Unités composées de voitures blindées | Valeur |
|---|---|
| Puma | 28 |
| Sd KFZ 234/4 | 23 |
| M 20 (américain, anglais) | 21 |
| M 8 (américain) | 26 |
| Engin de combat Daimler (anglais) | 27 |

| Unités composées de canons d'assaut | Valeur |
|---|---|
| G.W. (allemand) | 27 |
| Wirbelwind (allemand) | 33 |
| Stug H 42 (allemand) | 40 |
| SU 152 (soviétique) | 68 |
| M 16 (américain) | 19 |
| M 4/105 (américain, anglais) | 36 |
| Churchill (américain, anglais) | 57 |

| Unités d'artillerie auto-propulsée | Valeur |
|---|---|
| Moultier (allemand) | 70 |
| Wespe (allemand) | 69 |
| Hummel (allemand) | 86 |
| Sextan (anglais) | 67,5 |
| M 7 (américain) | 71 |
| Unité d'observateur d'artillerie motorisée (reconnaissance H.Q., anglais, américain) | 24 |

| Unités de chasseurs de chars | Valeur |
|---|---|
| Marder III (allemand) | 35 |
| Stug III (allemand) | 40 |
| Hetzer (allemand) | 38 |
| Nashorn (allemand) | 54 |
| Jagd PZIV (allemand) | 54 |
| Jagd PZV (allemand) | 56 |
| Jagd PZVI (allemand) | 57 |
| SU 76 (soviétique) | 35 |
| SU 85 (soviétique) | 45 |
| SU 100 (soviétique) | 47 |
| JSU 122 (soviétique) | 49 |
| M 10 (américain) | 39 |
| M 18 (américain) | 40 |
| M 36 (américain) | 42 |
| Achilles (américain, anglais) | 41 |

| Unités de chars de combat | Valeur |
|---|---|
| Lynx (allemand) | 22 |
| PZK phw III (allemand) | 30 |
| PZK phw IV (whermacht) | 34 |
| PZK phw IV (44) | 38 |
| PZK phw V (whermacht) | 46 |
| PZK phw V (44) | 50 |
| Tiger I (allemand) | 47 |
| Tiger II (allemand) | 54 |
| KV 85 (soviétique) | 46 |
| T 34 C (soviétique) | 38 |
| T 34/85 (soviétique) | 44 |
| JS II (soviétique) | 46 |
| JS III (soviétique) | 52 |
| M 5 (américain, anglais) | 26 |
| M 24 (américain) | 37 |
| Cromwell (anglais) | 32 |
| Sherman (anglais) | 34 |
| M 4/75 (américain) | 36 |
| M 4/76 (américain) | 43 |

ne s'agit pas, bien sûr, de parcourir de long en large la carte, mais de déplacer, panzers et autres T 34, de positions de tir favorables en positions camouflées, leur permettant de voir sans être aperçu (par exemple, dans les bois).

• Bien que les joueurs soient omniscients, les pièces (les troupes sur la carte) ne le sont pas. Toutes celles qui sont cachées dans un bois, une ville, sur la contrepente d'une colline, ne sont pas vues ; et on ne peut donc leur tirer dessus. Heureusement, pour diminuer cette relative cécité, les postes de commandement sont là. Ces unités qui sont plus des groupes d'observateurs d'artillerie, que des unités de commandement, peuvent diriger des tirs indirects (pièces dont la classe d'arme est un H ou un M) sur les troupes ennemies qu'elles observent.

La table de combat est simple et fonctionne selon le principe du rapport de forces, avec quatre résultats :

• l'élimination pure et simple de l'unité attaquée,

• la dispersion qui réduit les capacités des troupes qui la subissent en leur interdisant tout mouvement, tout tir et en les rendant plus vulnérables à de futurs tirs,

• la dispersion spéciale, qui élimine les unités déjà dispersées, et qui disperse les unités normales,

• enfin, le "No-Effect" qui ne semble pas prêter matière à traduction.

L'infanterie, les blindés et l'artillerie sont classés selon le type d'armes employées : armes perforantes (A pour armour piercing), H (hight explosive, capables de tirs directs), I (armes personnelles). Les effets de ces armes varient suivant la nature et la distance de l'objectif.

L'un des points les plus intéressants du système *Panzerblitz* — (car on peut dire que le jeu a donné naissance à un système : ses "sister-games" *Panzerleader, Arab Israeli Wars,* utilisent les mêmes principes (ou à peu près), — estla possibilité de constituer ses propres scénarios en utilisant la règle des 1 000. Inventée par Tom Glenson dans un article intitulé "situation 13" paru dans *The General,* elle suggère une méthode de choix des unités selon un budget plutôt que de se limiter à l'utilisation des forces assignées à chaque joueur dans chaque scénario.

Chaque camp constitue son "armée" en fonction d'un budget d'environ 1 000 points. Les pièces choisies seront les seules qui seront disponibles durant la bataille.

L'avantage de cette règle est énorme ; si on l'applique, aucune situation ne se ressemble. Combinés avec d'autres règles, comme celle du mouvement simultané (parue dans *a wargamer's Guide to Panzerblitz*) ou celle du mouvement caché (*Blind Panzerblitz,* même parution), les effets peuvent être particulièrement intéressants. Ainsi, avec la règle du mouvement caché, vous n'avez souvent aucune idée de l'importance ou de la taille des forces de votre adversaire qui a utilisé son budget d'une façon que vous ne connaissez pas, jusqu'à ce que votre infanterie, ou autre chose, se casse le nez sur une colonne de chars super-lourds armée de 88 ou de 122 mm. Même le jeu normal s'améliore considérablement, surtout si chaque joueur peut bénéficier d'une espèce de réserve.

La règle présentée ci-dessous n'est pas l'originale. Elle comprend quelques aménagements qui semblaient nécessaires pour rajouter d'autres possibilités tactiques. Chaque joueur établit ses propres forces, en secret, parmi les unités qui lui sont disponibles du côté qu'il a choisi : soit allemand, soit allié c'est-à-dire russe, américain ou anglais.

Les bunkers sont admis mais coûtent 100 points chacun, en raison de leur forte valeur défensive et de la possibilité offerte à chaque joueur de les placer où ils veulent (à l'exception du bord de la carte par lequel l'ennemi pénètre). Les avions et les unités spécialisées qui interviennent dans *Panzerleader* peuvent aussi être utilisés, mais à un coût très élevé. Une base de 250 pour un passage d'avions semble être bonne, des ajustements devant être effectués suivant l'armement des appareils (rockets, bombes, canons, mitrailleuses). De la même façon, on peut donner une valeur de base de 100 aux véhicules spéciaux de *Panzerleader,* en la modifiant selon la configuration du terrain, la présence de fortifications ou de mines dans le dispositif adverse. La valeur est augmentée si votre adversaire compte se doter de bunkers ou de mines, etc.

La règle spéciale de *Panzerleader,* concernant les véhicules avec tourelles, à révolution totale, peut elle aussi être utilisée, mais la valeur de tous les chars est alors augmentée de 10 points. L'utilisation des règles optionnelles de *Panzerblitz* est fortement conseillée si vous opposez Russe et Allemand.

Le placement des cartes géomorphiques peut se faire de trois manières différentes. Vous pouvez utiliser la configuration présente dans l'un des scénarios fournis, mais aussi décider de leur placement de manière aléatoire en utilisant un dé, ou alors décider de l'ensemble de votre futur champ de bataille. Les mines et les obstacles ne peuvent pas être installés au-delà du centre de la carte. Les conditions de victoire sont laissées à l'appréciation des joueurs. Trois types d'actions peuvent être cependant suggérés :

• L'interception : l'un des joueurs est alors chargé d'intercepter les unités de l'adversaire avant que celles-ci ne quittent l'espace de jeu. La victoire est déterminée en fonction du rapport entre le nombre de pièces détruites dans les forces interceptrices, et le nombre d'unités sorties de la carte.

• La bataille d'anéantissement : un combat jusqu'à ce que mort s'ensuive ; le vainqueur est celui qui réussit à déblayer la carte des unités de combat de l'adversaire.

• La bataille de rencontre : mêmes conditions de victoire que précédemment ; avec cette exception que des unités peuvent sortir de la carte (repli par le bord où elles ont pénétré) et ne sont pas considérées comme éliminées.

Dans les trois cas, vous pouvez ajouter à votre gré, des objectifs divers, dont l'occupation fournira des points de victoire. Le joueur qui possède le moins d'unités, se déplace le premier et choisit le bord (nord, sud, est, ouest) par lequel ses troupes arrivent sur la carte. La partie se déroule en douze tours.

Il n'y a pas grand chose à dire sur une composition idéale de votre force d'après un budget donné. Cela dépend de votre personnalité, de vos goûts et de la pratique que vous avez du jeu. Cependant, et d'une manière générale, les forces d'importance moyenne (900 points) et bien équilibrées (1/3 de chars de combat, 1/3 d'artillerie et d'infanterie, 1/3 de transports) possèdent un rendement supérieur aux lourdes formations 100 % panzers. De toute façon, la constitution de telle grande unité se heurte à u obstacle matériel de taille, vous ne pouvez "acheter" plus d'unités qu'il n'en est fournies dans la boîte.

Si l'on peut considérer que les unités blindées des Waffen SS sont mieux loties que celles de la Whermacht, il faut se souvenir que les pelotons de chars des Panzerdivisionnen 44 étaient dotés de 5 chars, contrairement à ceux de la Whermacht qui n'en avaient que 4.

Dernier conseil : si vous utilisez le système du budget, veillez à l'historicité, en imposant une dominante à vos forces, de façon à ne pas créer de grandes unités trop hétéroclites. Par exemple, si vous décidez d'utiliser des véhicules anglais, ne les soutenez pas avec des canons qui furent exclusivement utilisés par les troupes américaines.

*Panzerblitz* est un jeu ou plutôt un système de jeu qui, malgré son grand âge (12 ans) a bien résisté à l'usure du temps. Il garde son intérêt, bien que d'autres jeux (*88, Panzer* de Yaquinto, *Squad Leader*) aient renouvelé les thèmes et les échelles des jeux tactiques. Cependant, l'intelligence de son système de jeu lui a donné une nombreuse descendance : en ligne directe, *Panzer Leader,* plus ou moins bâtarde, *Arab Israeli Wars,* ou *Mech War 44* (SPI). Il s'est ainsi hissé au rang des classiques du wargame. On peut donc le conseiller fortement à tous les débutants qui désireraient pénétrer dans le domaine des jeux tactiques.

Seuls points à regretter : l'éventail des blindés et des pièces d'artillerie est peut-être un peu réduit et les règles qui concernent les tirs d'artillerie sont totalement irréalistes, ignorant de plus certaines missions de l'artillerie. Mais attendons la prochaine édition qui, d'après nos renseignements, ne saurait tarder ; du moins nous l'espérons. □

*Frédéric Armand.*

# Russian Campaign



**Fabricant :** Avalon Hill Game Company - 4517, Harford Road - Baltimore - M.D. 2124 (Etats-Unis).
**Sujet :** guerre sur le Front Russe de 1941 à 1945.
**Matériel :**
• 2 cartes de 55 × 35 cm, formant une surface de jeu de 110 × 72 représentant l'Europe de l'Est, de Berlin à Archangelsk, de Bucarest à Astrakan et de Varsovie à Moscou ;
• 1 livret de règles de 12 pages avec les tables de combat, de mouvement, et les effets du terrain à la fin du livret ;
• 2 tableaux d'installations : un pour les troupes de l'Axe, l'autre pour les forces soviétiques.
**Système de jeu :** alternance des tours des deux joueurs, le joueur de l'Axe se déplaçant en premier. Les tours des deux joueurs sont divisés en deux « impulses » au cours desquels ils peuvent déplacer leurs pièces, et résoudre les combats qu'ils ont provoqué. Zone de contrôle de type rigide, intervention de l'Artillerie et de l'Aviation.
**Complexité :** simple, c'est même un jeu à conseiller aux débutants.
**Nombre de joueurs :** 2 ; vous pouvez essayer de jouer à 4, mais le jeu n'est pas fait pour ça.
**Possibilité de jouer en solitaire :** excellente.
**Possibilité de jouer par correspondance :** excellente. Un kit est d'ailleurs vendu à cet effet par l'éditeur du jeu.
**Signes particuliers :** un des rares jeux à posséder un lignage. Richesse indiscutable, six scénarios, nombreux « what if » (mais que se serait-il passé si...). Jeu populaire aux Etats-Unis dans les milieux des wargamers. Le système de jeu et le système aérien ont inspiré ceux d'autres jeux-témoins, comme *Fortress Europa*. Règle traduite en français.

LA *Campagne de Russie* est un jeu Avalon Hill ; il s'agit bien évidemment d'une simulation intéressant la seconde guerre mondiale. Le titre même du jeu mettra certains adeptes du wargame en appétit... ou en dégoûtera certains autres. Car en effet, à moins d'être friand de ces jeux que les Anglo-Saxons appellent « Mammouth Games », comment ne pas être découragé par la présentation d'un programme aussi vaste ? Et comment concevoir un jeu recouvrant une période aussi riche et au demeurant tout à fait jouable...

Mais sans plus tarder, observons ce petit « chef-d'œuvre ».

La boîte de jeu renferme une carte en carton fort, découpée en deux éléments. La carte couvre une grande partie de l'Europe de l'Est ; en effet le champ de bataille s'étale du nord au sud de l'isthme de Carilie jusqu'au Caucase, et d'est en ouest de Berlin et de Bucarest jusqu'à Archangelsk et les contreforts de l'Oural.

Les pions sont de cinq couleurs : orange pour les unités de l'Armée rouge, rose orangé pour les unités de la garde et les unités blindées, vert-gris pour les unités de la Whermacht, noire pour la Waffen S.S. et vert foncé pour les unités des puissances de l'Axe (Italie, Roumanie et Hongrie).

L'échelle choisie pour les pièces du jeu va du corps d'armée jusqu'à l'armée. Les unités d'infanterie sont les plus nombreuses (surtout chez le joueur russe), mais on recense aussi de nombreuses unités mécanisées. L'aviation et l'artillerie n'ont pas été oubliées ainsi que les Q.G. : Staline et Hitler figurent aussi parmi les pièces. La survie de ces deux leaders est évidemment très importante dans les conditions de victoire. Ainsi donc, nous avons affaire à un jeu stratégique par excellence. Le jeu, outre un scénario regroupant toute la campagne, est subdivisé en sept scénarios. Ces scénarios simulent chacun les grandes étapes du conflit à l'Est : entrée en guerre, campagne de Stalingrad, bataille de Koursk, offensives d'hiver et d'été soviétiques de 1941 à 1945, le dernier des scénarios simulant la destruction du groupe d'armée centre.

Chaque tour de jeu correspond à deux mois de temps réel. Le tour de jeu en lui-même se subdivise en cinq phases :

• Une phase météo durant laquelle le joueur de l'Axe détermine le temps au moyen d'une « table de temps » et d'un dé.

• La phase de mouvement du joueur allemand durant laquelle il place ses renforts, bouge ses unités, fait intervenir son aviation ; exécute aussi ses mouvements par voie ferrée, ses mouvements maritimes, ses débarquements, puis suit la première phase de combat.

• La phase d'exploitation : il s'agit d'une deuxième phase de mouvement variant suivant le type de l'unité et le camp ; c'est dans cette phase que les Q.G. sont déplacés ; et suit la deuxième phase de combat.

Ensuite, le joueur russe répète toutes ces phases, excepté celles concernant la météo, car le temps est déterminé une fois pour toutes au début du tour.

La force du joueur russe est l'extraordinaire faculté et surtout la grande rapidité avec laquelle les unités russes éliminées sont régénérées. Pour ce faire, le joueur russe dispose de « pions de travailleurs », dont le nombre grandissant lui donne la possibilité de régénérer plus d'unités d'un coup. Bien évidemment, les convois maritimes de Mourmansk n'ont pas été oubliés et augmentent les possibilités de reconstruire les unités éliminées. « *Russian Campaign* » comporte aussi toute une série de règles optionnelles qui font de lui un wargame très complet : intervention de partisans soviétiques, parachutistes soviétiques...

A la fin du livret des règles du jeu, se trouve un paragraphe qui intéressera les amateurs d'histoire fiction. Ce chapitre est intitulé « *what if* », en d'autres termes : « *Que se serait-il passé si...* ».

Par exemple, si Hitler n'avait pas attaqué les Balkans, il aurait pu faire intervenir le corps de parachutistes qui s'est fait décimer en Crète. On peu engager aussi l'Afrika Corps qui est symbolisée dans ce jeu par un corps blindé d'une puissance de 8 points de combats avec 8 points de mouvement.

Autres scénarios d'histoire fiction intéressants, mais cette fois d'ordre stratégique :

• l'invasion japonaise à l'Est ;

• l'intervention ou non en Tunisie de la IX$^{e}$ armée allemande ;

• l'offensive des Ardennes n'est pas lancée à l'Ouest, mais à l'Est.

Bien entendu, tout apport d'unités de l'Axe à l'Est est compensé chez le joueur russe par l'activation de renforcements supplémentaires, ou encore certains scénarios, comme la suppression de la campagne de Tunisie, entraînent un avancement de la date du débarquement en Normandie, ce qui oblige le joueur de l'Axe à retirer des unités un peu plus tôt sur le front de l'Est...

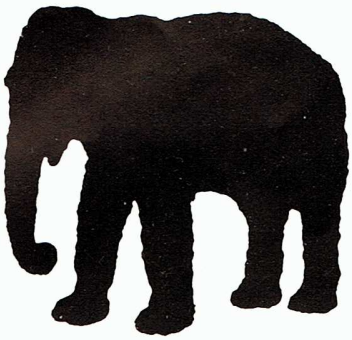
Nous voyons donc que *Russian Campaign* ne se limite donc pas à restituer l'Histoire ; ce jeu tient compte des paramètres extérieurs qui ont fait balancer le sort des armes à l'Est.

Un reproche toutefois peut lui être fait : certes, il s'agit d'un jeu très complet, très jouable, mais cependant le réalisme en souffre quelque peu. Par exemple : impossibilité d'établir un front bien défini du fait de la règle qui force au combat après contact établi avec les pièces adverses.

Maintenant, il ne vous reste plus qu'à savoir si vous entrerez dans Moscou après une brillante campagne éclairée, ou si l'hiver russe vous stoppera aux portes de la ville. □

*Christian Chanvallon.*

# Raphia





**Fabricant :** Game Designer's Workshop.
**Nombre de joueurs :** 2.
**Date de parution :** 1977, réédition en 1980.
**Possibilité de jouer en solitaire :** bonne.
**Complexité :** modérée. Bon jeu pour débutants et/ou expérimentés.
**Possibilité de jouer par correspondance :** nulle (grand nombre de jets de dés).

A la mort d'Alexandre le Grand en 323 avant J.-C., ses lieutenants se disputèrent le contrôle de l'Empire, qui ne tarda pas à éclater sous l'impulsion de ces forces divergentes. De cette division naquirent cinq royaumes principaux :

A l'Est, couvrant la Mésopotamie, la Perse et la Bactriane, le royaume de Séleucos Ier, de loin le plus étendu de tous ; au centre, couvrant la Turquie, la Chypre et le Moyen-Orient actuels, le royaume d'Antigonos ; à l'Ouest, le royaume de Ptolémée Ier englobait toute l'Egypte ; en Thrace, le royaume de Cassandre ; enfin, en Macédoine et en Thessalie, le royaume de Lysimaque. Les cités grecques du Péloponnèse avaient tenté de profiter de cet éclatement de l'Empire d'Alexandre pour secouer leur joug et recouvrer un peu de leur ancienne indépendance. Mais elles furent vite mises au pas par les Macédoniens d'abord, puis par les Romains, dont les prétentions en Méditerranée allaient grandissant, au fur et à meusre que leur puissance s'affirmait contre Carthage.

Les deux royaumes qui nous intéressent, celui de Perse, dominé par la dynastie des Séleucides, et celui d'Egypte, où régnaient les Lagides (dynastie des Ptolémées), se disputaient la Syrie et la Palestine aux dépens du royaume d'Antigonos. Cette région avait un caractère stratégique vital pour les deux royaumes. Pour les Séleucides, c'était l'accès à la Mer Méditerranée, par le port de Tyr notamment, la possibilité donc de construire une flotte et de reconquérir l'Empire.

Pour les Ptolémées, le contrôle de cette région revenait à interdire cet accès à la mer aux Séleucides et par conséquent c'était la création possible, pour eux seuls, d'une thalassocratie : soit leur hégémonie sur le monde méditerranéen (déjà bien assise par le rayonnement d'Alexandrie). D'autre part, l'Egypte avait toujours eu des vues sur la Syrie depuis des temps immémoriaux. Elle l'avait même maintenue en vassalité pendant de longues périodes. A l'époque qui nous intéresse régnait en Egypte Ptolémée IV Philopator, roi sans grande envergure, présentant cependant certaines qualités du point de vue culture. [Il était tout de même plus passionné d'orgies gréco-égyptiennes (tout un programme, pourtant son maître Sphaeros était stoïcien) que par la conduite du royaume]. Il était heureusement conseillé par Sosibios, sorte de grand vizir pas très honnête, mais efficace : c'est lui qui fut à l'origine de la refonte de l'armée ptolémaïque et de l'incorporation de forts contingents égyptiens indigènes aux côtés des Macédoniens et des mercenaires grecs et de toutes les nationalités qui composaient auparavant l'essentiel de cette armée. On n'avait jusque là jamais fait confiance aux vrais Egyptiens, colonisés et tenus à l'écart de toute fonction ou responsabilité étatique importante (à part les Egyptiens fortement hellénisés). Cette décision d'incorporer des indigènes dans l'armée, si elle permit la victoire à Raphia, fut à l'origine d'un réveil national des Egyptiens, et les nombreuses révoltes qui suivirent, contribuèrent grandement au déclin de l'empire ptolémaïque.

Antiochios III, qui présidait (pas toujours seul à cause de querelles dynastiques) aux destinées du royaume séleucide, était quant à lui particulièrement ambitieux. A la suite d'une campagne victorieuse, il conquit la Syrie.

L'Egypte, qui se reposait tranquillement sur une relative prospérité, réagit devant l'expansion séleucide. Pour contrer avec quelque chance de succès l'armée des mercenaires d'Antiochos, très aguerrie et possédant un excellent moral suite aux victoires qu'elle venait de remporter, Ptolémée et Sosibios décidèrent d'utiliser la phalange égyptienne fraîchement mise sur pied pour épauler leur phalange macédonienne. Ils ignoraient cependant quel serait le comportmeent au combat de cette nouvelle phalange.

Les auteurs du jeu ont très bien traduit ce fait important ; sur les pions représentant la phalange égyptienne, la valeur du moral est représentrée par un point d'interrogation : on devra tirer au dé le moral de ces troupes (pour le restant de la partie) au moment où elles seront engagées au combat pour la première fois. Ce doute, quant à l'attitude des Egyptiens, conduit Ptolémée à choisir le site de Raphia, où il pourra attendre le choc de la rencontre dans des conditions optimales.

Cet endroit présentait en effet l'avantage de couvrir les deux flancs de son armée : son aile gauche s'appuyait sur les dunes de sable du rivage méditerranéen et son aile droite était couverte par celles du désert de l'intérieur des terres ; l'adversaire serait obligé d'attaquer de front sans manœuvre possible pour tourner les Egyptiens avant le combat. Cela montrait aussi (revers de la médaille) combien Ptolémée était dépendant de sa fameuse phalange même aussi solidement ancrée au terrain.

Arrivé en vue des Egyptiens, Antiochos articula son corps de bataille de manière symétrique : la phalange au centre, infanterie légère et éléphants indiens sur les ailes ainsi que sa puissante cavalerie. Dans un premier temps, Antiochos fait charger les éléphants de son aile droite qui repoussent et désorganisent les éléphants africains ainsi que la cavalerie et la garde royale de Ptolémée. Puis il se lance, à la tête de sa cavalerie, à l'attaque des restes de la cavalerie adverse qui cèdent à leur tour.

Pendant ce temps, dans un mouvement inverse, Ptolémée fait attaquer l'aile gauche séleucide avec son aile droite et l'enfonce, bien que ses propres éléphants aient refusé de charger ; lui-même se réfugie dans sa phalange qui repousse l'ennemi (le poids du nombre). Antiochos a eu le tort de continuer trop loin sa poursuite et il revient trop tard pour intervenir dans la bataille efficacement.

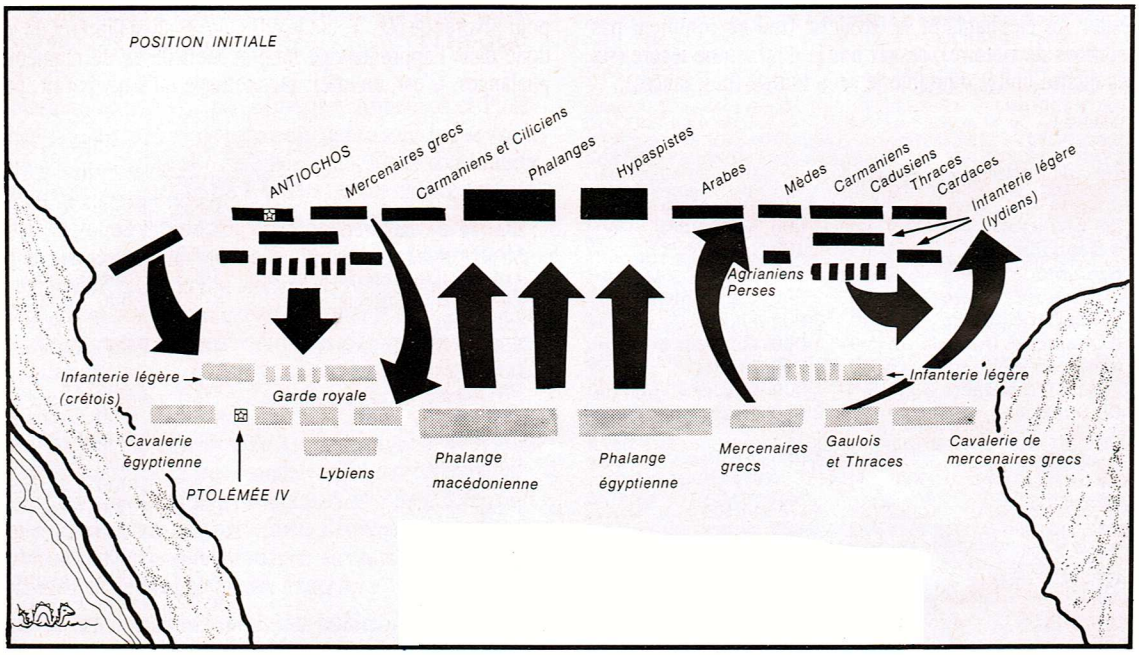
Le jeu est si bien conçu que, quelles que soient les dispositions initiales des adversaires (et Dieu sait si les variantes des arrangements initiaux sont nombreuses !) les troupes d'Antiochos auront souvent la possibilité d'enfoncer les lignes égyptiennes en un point au moins, mais éprouveront les plus grandes difficultés à exploiter cette percée, tant la manœuvre des phalanges est lente et délicate. Dans la réalité, ceci s'est traduit par la victoire des Egyptiens et par la perte de 10 000 fantassins, 300 cavaliers, 5 ou 6 éléphants (les sources divergent) et 4 000 prisonniers. Ptolémée avait perdu 1 500 fantassins, 700 cavaliers et 16 éléphants de son côté.

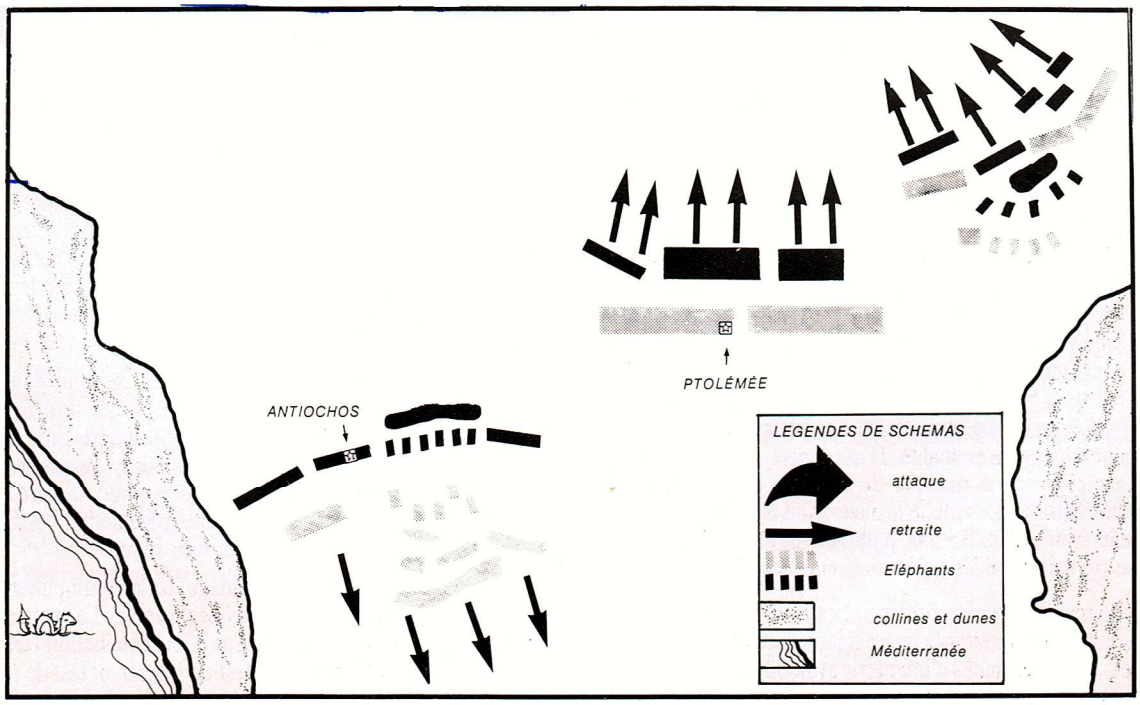
Les armées adverses formaient un conglomérat disparate de mercenaires de tous horizons autour d'un noyau central : la phalange macédonienne. Le seul vrai facteur de cohésion dans l'armée séleucide était la personnalité d'Antiochos, auquel ses hommes vouaient un grand attachement, depuis qu'il les avait menés de victoire en victoire. La cohésion de l'armée égyptienne reposait essentiellement sur le fait que la majorité des troupes étaient d'origine égyptienne et macédonienne, les mercenaires y occupant une place de moindre importance que dans l'armée séleucide. Les éléphants indiens d'Antiochos paraissaient plus fiables et étaient certainement mieux conduits que les éléphants africains de Ptolémée qui ont d'ailleurs refusé de charger quand on le leur a demandé.

La cavalerie semblait également meilleure du côté séleucide que ptolémaïque. Il s'agissait en effet des compagnons d'Antiochos, alors que la cavalerie lagide était composée en majorité d'Egyptiens qui étaient probablement moins motivés.

## MATÉRIEL ET JEU

La carte est réduite à sa plus simple expression : une feuille blanche couverte de la traditionnelle grille d'hexagones. Un avantage important pour la jouabilité cependant : les cases sont assez grosses, ce qui, compte tenu des possibilités d'empilement, est assez pratique. Une ligne bleue indique le front égyptien ; une rouge, le front séleucide.



Quelques cases couleur marron figurent les collines et dunes du rivage et du désert (terrain interdit d'ailleurs). La Méditerranée fait une toute petite tache bleue dans un des coins de la carte. Un trait noir sinueux représente une route, par ailleurs, tout à fait inutile dans le jeu. Chaque case représente 330 m de terrain réel, ce qui explique les possibilités considérables d'empilement, limités seulement par le type des unités empilées. Seules les unités d'infanterie légère peuvent en effet être mélangées à des unités d'éléphants dans la même case. Toutes les autres unités ne peuvent être empilées qu'avec des unités de même type, soit hoplites (phalanges) avec hoplites et peltastes (infanterie semi-lourde) avec peltastes. Cette capacité d'empilement illimitée peut mener à des situation aberrantes, mais parfois intéressantes, surtout du côté égyptien.

En effet, la victoire revient à celui qui possède le plus de lances non déroutées sur le terrain à la fin des huit tours de jeu. Ces lances sont des symboles imprimés sur chaque pion : trois lances sur un pion représentant une phalange, deux lances pour un pion d'infanterie semi-lourde et une lance pour un pion d'infanterie légère. Or, le joueur égyptien possède au début du jeu, un avantage de trente lances sur son adversaire. Il lui suffit donc de constituer une gigantesque pile de phalanges, qu'il protégera avec le reste de son armée : il peut sacrifier sans hésiter ses éléphants et sa cavalerie (qui ne comptent pas pour les conditions de victoire), ses six unités d'infanterie légère (six lances) et ses quatre unités d'infanterie semi-lourde (huit lances).

d'éléphants symbolisées par des silhouettes de chevaux et d'éléphants. Antiochos et Ptolémée sont représentés aussi sur le terrain par des pions.

La lecture des informations sur les pions est très aisée : en dehors des symboles, chaque pion porte trois nombres figurant de gauche à droite : la force de combat, le moral et la capacité de mouvement de l'unité.

Tous les pions, excepté les phalanges, exercent une zone de contrôle sur les six cases qui leur sont adjacentes. Les phalanges, représentant des formations d'infanterie lourde (hoplites) à structure particulièrement rigide, n'exercent de zone de contrôle que sur les deux cases adjacentes au front de l'unité (étant donné que tout pion doit être orienté de manière à faire face à un angle d'hexagone et non à un côté d'hexagone, la pointe des lances indiquant le front de l'unité).

Ceci traduit bien le fait que les phalanges, formations denses de piquiers, n'étaient redoutables que de face, et donne tout son sel au jeu : le problème des deux adversaires sera de manœuvrer pour tenter de prendre les phalanges adverses de flanc. Le mouvement s'effectue donc normalement pour toutes les unités, sauf pour les phalanges qui ne peuvent se déplacer que vers l'avant ou perdre un tour complet pour pivoter de 60°. Toute la difficulté et aussi l'intérêt du jeu résident donc dans l'apprentissage long et méticuleux du maniement de ces phalanges. C'est, en effet, plus difficile qu'il n'y paraît, parce que le

**SÉLEUCIDES**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Chef | 1-L-5 | Antiochos III | |
| 6 | Unités de cavalerie | 3-9-5 | 1 000 | Séleucides |
| 9 | Unités d'éléphants | 4-6-3 | 102 | Indiens |
| 6 | Unités d'infanterie légère | 2-8-3 | 500 | Crétois |
| 2 | Unités d'infanterie légère | 3-9-3 | 1 000 | Carmaniens |
| 2 | Unités d'infanterie légère | 2-7-3 | 1 000 | Dakes |
| 3 | Unités d'infanterie légère | 5-5-3 | 1 000 | Ciliciens |
| 2 | Unités d'infanterie légère | 2-7-3 | 1 000 | Mèdes |
| 2 | Unités d'infanterie légère | 3-6-3 | 1 000 | Cissiens |
| 4 | Unités d'infanterie (peltastes) | 7-9-3 | 2 000 | Arabes |
| 2 | Unités d'infanterie (peltastes) | 3-9-3 | 1 000 | Arabes |
| 2 | Phalanges | 8-8-2 | 2 000 | Grecs |
| 1 | Phalanges | 4-8-2 | 1 000 | Grecs |
| 2 | Phalanges | 15-6-2 | 3 000 | Macédoniens |
| 4 | Phalanges | 10-6-2 | 2 000 | Macédoniens |
| 5 | Phalanges | 5-6-2 | 1 000 | Macédoniens |
| 4 | Phalanges | 10-5-2 | 2 000 | Argyraspides |
| 3 | Phalanges | 5-5-2 | 1 000 | Argyraspides |

Les forces séleucides disposent initialement de 92 lances (voir sur les pions) et de 306 points de combats (la moyenne par unité est supérieure à 5 pc). La plus grande mobilité des séleucides se heurte à un manque dramatique de puissance des unités de la phalange.

**ÉGYPTIENS**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Chef | 1-L-5 | Ptolémée IV | |
| 5 | Unités de cavalerie | 2-9-5 | 1 000 | Egyptiens |
| 8 | Unités d'éléphants | 3-7-3 | 73 | Africains |
| 6 | Unités d'infanterie légère | 2-8-3 | 500 | Crétois |
| 2 | Unités d'infanterie (peltastes) | 8-7-3 | 2 000 | Galates |
| 2 | Unités d'infanterie (peltastes) | 4-7-3 | 1 000 | Galates |
| 3 | Phalanges | 8-8-2 | 2 000 | Grecs |
| 2 | Phalanges | 4-8-2 | 1 000 | Grecs |
| 1 | Phalanges | 9-6-2 | 2 000 | Peltastes |
| 1 | Phalanges | 5-6-2 | 1 000 | Peltastes |
| 3 | Phalanges | 5-7-2 | 1 000 | Lybiens |
| 3 | Phalanges | 6-5-2 | 1 000 | (Agema) |
| 4 | Phalanges | 15-6-2 | 3 000 | Macédoniens |
| 7 | Phalanges | 10-6-2 | 2 000 | Macédoniens |
| 8 | Phalanges | 9-?-2 | 2 000 | Egyptiens |
| 4 | Phalanges | 4-?-2 | 1 000 | Egyptiens |

Les forces égyptiennes disposent initialement de 122 lances (voir sur les pions) et de 368 points de combats (la moyenne par unité est supérieure à 6 pc). La puissance des Egyptiens se heurte à un manque dramatique de mobilité.

Le but du joueur égyptien sera de retarder, d'éviter le combat le plus longtemps possible pour garder ses pertes à un niveau inférieur à vingt-neuf lances. On peut améliorer cette « tactique » en orientant la fameuse phalange égyptienne de manière à ce qu'elle tourne le dos à l'ennemi dès le début du jeu, et qu'elle puisse ainsi fuir plus rapidement pour esquiver les attaques adverses. Agir de la sorte peut se révéler très dangereux, car la phalange pourrait être attaquée de flanc ou sur ses arrières si la couverture n'est pas parfaite. De toute façon, entasser une telle quantité d'hommes sur une suface aussi réduite est matériellement impossible en réalité. D'autre part, connaissant la difficulté de manœuvre et le manque de mobilité de ces masses de piquiers, nous doutons qu'une telle formation ait eu aucune efficacité militaire si elle avait existé. Il y a là, à notre avis, une lacune dans ces règles qui ne prévoient pas de limites raisonnables d'empilement.

Les pions sont assez beaux mais brillants. Les pions figurant les unités égyptiennes sont jaune moutarde, ceux figurant les unités séleucides sont bleu ciel. A part les unités d'infanterie symbolisées par des lances sur les pions comme nous l'avons dit, il y a des unités de cavalerie et

mouvement de ces unités est en plus extrêmement lent. Le combat s'effectue au contact, et bien entendu, les phalanges ne peuvent attaquer que de face et sont inoffensives et presque sans défense sur leurs flancs et leurs arrières. On résoud le combat en faisant le rapport des forces en présence et en utilisant comme il se doit une table de résolution des combats, assez meurtrière d'ailleurs.

La particularité du jeu réside en deux choses : le combat ne peut avoir lieu qu'entre deux cases, et on ne tient compte que de la force de combat de l'unité figurant sur le dessus de la pile (cette unité étant censée se trouver devant) ; les autres unités de la pile n'apportent qu'un point de combat supplémentaire chacune. Ceci pour traduire le fait que seule, l'unité qui occupait le front de la formation combattrait, les autres n'apportant que leur « poids » au combat.

Ce système présente un autre avantage, celui de simplifier considérablement les calculs, et ce nest pas négligeable. La table donne trois résultats possibles au combat : sans effet, élimination (une unité est retirée du jeu les autres font un test de moral), et test de moral. Pour cette dernière opération, on lance deux dés : si le jet des dés est supé-

rieur à la valeur du moral de l'unité (chiffre du milieu sur le pion), cette unité tient bon et il ne se passe rien ; si le jeu de dé est inférieur au moral, l'unité part en déroute de toute sa capacité de mouvement. Les unités en déroute sont retournées et continuent de fuir à chaque tour jusqu'à ce qu'elles réussissent un test de moral. Ces unités sont alors des proies faciles pour la cavalerie et l'éléphanterie adverses. On se rendra très vite compte que dans ce jeu, le facteur moral a au moins autant d'importance que la force de combat des unités. Il est souvent capital de placer des unités ayant un bon moral aux endroits tactiques cruciaux. Il vous faudra faire, en effet, un choix judicieux dans le placement initial de vos unités, selon votre camp et selon l'attitude que vous avez décidé d'avoir (offensive ou défensive) ou qui s'impose à vous. Cela fait, il vous faudra encore réaliser un savant dosage dans la composition de vos piles ; les unités les plus fortes n'étant pas toujours celles qui possèdent le meilleur moral et réciproquement.

Il est essentiel de se souvenir que le seul moyen de parvenir à la victoire est de faire perdre le maximum de lances à l'adversaire, et d'en perdre soi-même le minimum. S'acharner sur des pièces de cavalerie ou d'éléphanterie sans raison vraiment valable peut se révéler désastreux.

Le rôle des chefs se limite à réaliser le ralliement des unités déroutées ; c'est pourquoi, ils vous seront souvent plus utiles à l'arrière de la ligne de bataille.

Une règle amusante permet de faire combattre Antiochos et Ptolémée en un duel sans merci. L'armée qui aura perdu son chef se verra pénalisée dans les tests de moral. Ptolémée, étant d'une constitution beaucoup moins robuste qu'Antiochos, n'aura qu'une chance sur trois de gagner, et donc a tout intérêt à éviter la rencontre...

Dans ce jeu, le joueur égyptien installe ses pions en premier. Le placement des armées effectué, on tire alors au dé pour savoir qui commencera à chaque tour. On a donc intérêt à soigner le déploiement de son corps de bataille pour éviter les surprises désagréables, car les lignes de front sont proches. L'intérêt de ce jeu est qu'il n'y a pas de partie type, s'il y a des ouvertures et des défenses correspondantes.

Nous avons fait un nombre considérable de parties avec divers partenaires et avons pu constater la très grande variété des combinaisons de déploiements initiaux. D'autre part, des parties commencées avec les mêmes déploiements ne se sont jamais déroulées de la même manière, d'où la nécessité de savoir s'adapter aux situations nouvelles et donc d'acquérir une grande souplesse d'esprit.

Si le hasard entre dans une grande part dans le déroulement du jeu à cause du grand nombre de jets de dés (combats, tests de moral), en général, les chances sont équilibrées toujours à cause de ce grand nombre de jets de dés.

Nous avons été un peu long quant à la description historique de la bataille et sur ses causes. Vous comprendrez pourquoi en jouant. En dehors du fait que cela peut vous donner une idée du début de partie, et du déroulement de cette partie, cela montre une chose essentielle pour chaque camp : la phalange égyptienne est très lente et peu manœuvrière, donc placez-la au centre de manière à ce qu'elle puisse tout de même jouer un rôle ; le joueur séleucide a intérêt à tourner son adversaire le plus vite possible, car le temps joue contre lui.

Ce jeu ne dure que huit tours, et c'est d'ailleurs une de ses qualités. Chaque partie dure entre une demi-heure et deux heures ; il est possible de jouer souvent plusieurs parties de suite et d'acquérir ainsi rapidement une bonne expérience.

Il faut encore signaler qu'il y a des ajustements aux jets de dés suivant le type des troupes qui se combattent : les éléphants qui attaquent de l'infantere légère ont un bonus de + 5 aux dés, les phalanges qui attaquent des peltastes ont un bonus de + 1, etc. Ceci ajoute encore à l'intérêt et au réalisme du jeu. Un excellent jeu tactique malgré des règles à la présentation un peu « brouillonne ». □

*Patrick Daugé.*


# RELAIS BOUTIQUES JEUX DESCARTES

**PARIS 75005** - BOUTIQUE PILOTE - 40, rue des Ecoles - Tél. : 326.79.83. — **PARIS 75008** - NUGGETS - 30, avenue George-V - Tél. : 723.87.11. — **PARIS 75008** - AU NAIN BLEU - 406-410, rue Saint-Honoré - Tél. : 260.39.01. — **PARIS 75012** - ATOUT CŒUR - 24, rue Taine - Tél. : 344.56.04. — **PARIS 75014** - LUDUS - 120 bis, boulevard Montparnasse - Tél. : 322.82.50. — **PARIS 75017** - L'INFINITUDE - 124, rue Tocqueville - Tél. : 763.97.41. — **IVRY** - ECOUTEZ VOIR - Le Jeu - La Fête - Centre Commercial Jeanne-Hachette - Tél. : (1) 672.81.78. — **LA VARENNE-ST-HILAIRE 94210** - L'ÉCLECTIQUE - Galerie Saint-Hilaire - 93, avenue du Bac - Tél. : 283.52.23. — **ST-CYR-L'ÉCOLE 78210** - IMAGINE LOISIRS - 1, rue Victor-Hugo - Tél. : 045.07.58. — **ANGERS 49000** - LA BOUTIQUE LUDIQUE - 12, rue Bressigny - Tél. : (41) 87.41.85. — **ANNECY 74000** - NEURONES - Rue de la Préfecture-L'émeraude du Lac. — **BÉTHUNE 62400** - BONINI JEUX ET JOUETS - 107, rue Sadi-Carnot - Tél. : (21) 25.22.28. — **BIARRITZ 64200** - BACK- GAMMON - 1, rue Victor-Hugo - Tél. : (59) 24.00.34. — **BORDEAUX 33000** - JOCKER D'AS - 7, rue Maucoudina - Tél. : (56) 52.33.46. — **BOURGES 18000** - MERCREDI - 22, rue d'Auron - Tél. : (48) 24.49.90. — **CAEN 14000** - PLAY TIME - 31, rue de Vaucelles - Tél. : (31) 82.69.42. — **CANNES 06400** - LE LUTIN BLEU - 13, rue Jean-de-Riouffe - Tél. : (93) 39.51.22. — **CHAMALIÈRES 63400** - PIROUETTE - Carrefour Europe - Avenue de Royat - Tél. : (73) 36.20.99. — **CHARTRES 2800** - CHARTRES FESTIVITÉS - Centre Commercial du Grand-Faubourg - Tél. : (37) 21.80.54. — **CLERMONT-FERRAND 63000** - LA FARANDOLE - 14 bis, place Gaillard - Tél. : (73) 37.12.58. — **CREIL 60100** - AU LUTIN BLEU - 8, avenue Jules-Uhry - Tél. : (4) 455.05.64. — **DIJON 21000** - RÉFLEXION - 19, rue de la Chaudronnerie - Tél. : (80) 67.14.43. — **GRENOBLE 38000** - LE DAMIER - 25 bis, cours Berriat - Tél. : (76) 87.93.81. — **LA ROCHE-SUR-YON 85000** - AMBIANCE - Centre Commercial "Les Halles" - 18, rue de la Poissonnerie - Tél. : (51) 37.08.02. — **LA ROCHELLE 17000** - SACCI PRESSE - Cité Commerciale - Rue de Suède - Tél. : (46) 67.17.86. — **LE HAVRE 76600** - PILOUFACE - 35, place des Halles-Centrales - Tél. : (35) 22.45.87. — **LE MANS 72000** - JEUX ET LOISIRS - 29-31, rue Gambetta - Tél. : (43) 28.47.68. — **LE PUY 43000** - HEXAGONE - 23, rue Saint-Gilles - Tél. : (71) 09.54.18. — **LILLE 59002** - LE FURET DU NORD - 15, place du Général-de-Gaulle - Tél. : (20) 93.75.71. — **LIMOGES 87000** - LIBRAIRIE DU CONSULAT - 27, rue du Consulat - Tél. : (55) 34.14.35. — **LORIENT 56100** - LOISIRS 2000 - 25, rue des Fontaines - Tél. : (97) 64.36.22. — **LYON 69002** - JEUX DESCARTES - 13, rue des Remparts d'Alnay - Tél. : (78) 37.75.94. — **MARSEILLE 13001** - AU VALET DE CARREAU - 6, rue du Jeune-Anarcharsis - Tél. : (91) 54.02.14. — **MENDE 48000** - TEMPS LIBRE - 2, rue du Soubeyran - Tél. : (66) 65.04.24. — **MONTPELLIER 34000** - LE CERF BLANC - 2, rue Chrestien - Tél. : (67) 66.28.95. — **METZ 57000** - TOP JOYS - 1, avenue Ney - Parking Souterrain - Tél. : (87) 75.10.95. — **MULHOUSE 68100** - ALSATIA UNION - 4, place de la Réunion - Tél. : (89) 45.21.53. — **NANCY 54000** - JEUX JOHN - 7, rue Stanislas - Tél. : (8) 322.17.50. — **NANTES 44000** - MULTILUD - 14, rue J.-J.-Rousseau - Tél. : (40) 73.00.25. — **NEVERS 58000** - DML - LA COCARDE - 49, rue du 14-Juillet - Tél. : (86) 57.36.24. — **NICE 06000** - JEUX ET RÉFLEXIONS - 16, avenue V.-Hugo - Tél. : (93) 87.19.70. — **NIMES 30000** - JEUX ET JOUETS DE L'HÔTEL DE VILLE - 1, rue de l'Aspic - Tél. : (66) 67.31.35. — **ORLÉANS 45000** - EUREKA - Galerie du Châtelet - Tél. : (38) 53.23.62. — **PAU 64000** - LIBRAIRIE LAFON - 3, rue Henri-IV - Tél. : (59) 27.71.40. — **POITIERS 86000** - OUEST LOISIRS - 26, rue Magenta - Tél. : (49) 41.25.88. — **REIMS 51100** - MICHAUD JUNIORS - 2, rue du Cadran-Saint-Pierre - Tél. : (26) 40.57.16. — **RENNES 35000** - ORDIFACE - 3, rue Saint-Mélaine - Tél. : (99) 30.13.10. — **ROUEN 76000** - ECHEC ET MAT - 9, rue Rollon - Angle rue Ecuyère - Tél. : (35) 71.04.72. — **SAINT-NAZAIRE 44600** - MULTILUD - 16, rue de la Paix - Tél. : (40) 22.58.64. — **SAINT-QUENTIN 02100** - LE WAGON ROUGE - 13, rue Raspail - Tél. : (23) 62.41.35. — **STRASBOURG 67000** - ALSATIA UNION - 31, place de la Cathédrale - Tél. : (88) 32.13.93. — **TOULON 83200** - LE MANILLON - 5, rue Pierre-Corneille - Tél. : (94) 62.14.45. — **TOULOUSE 31400** - RELAIS JEUX DESCARTES - 14-16, rue Fonvielle - Tél. : (61) 23.73.88. — **TOURS 37000** - POKER D'AS - 6, place de la Résistance - Tél. : (47) 66.60.36. — **TROYES 10000** - PASS'TEMPS - 38 ter, avenue Pierre-Brossolette. — **VALENCE 26000** - RIVE DROITE - 50, Grande-Rue - Tél. : (75) 43.33.15. — **VANNES 56003** - LIRE ET ÉCRIRE - 22, rue du Mené - Tél. : (97) 47.38.55. — **VICHY 03200** - AU KHÉDIVE - 36, rue G.-Clemenceau - Tél. : (70) 98.48.21.
**ANRWERPEN 2000** - VERSCHOOTEN Herman - Eiermarkt 14. — **ANTWERPEN 2000** - VERSCHOOTEN Herman - Kammenstraat 46 - Tél. : (03) 232.66.22. — **BRUXELLES 1060** - SERNEELS - 28, avenue de la Toison-d'Or - Tél. : (02) 511.66.53. — **BRUXELLES 1000** - TRICTRAC - 81, rue du Marché-aux-Herbes - Tél. : (02) 513.00.62. — **BRUXELLES 1070** - CHRISTIAENSEN - 315 S Dupuislaan - Westland Shopping Center - Tél. : (02) 523.84.73. — **GENT** - CHRISTIAENSEN - Brabants Dam. S - Tél. : (091) 513.00.62. — **HASSELT 35000** - CHRISTIAENSEN - Maastrichterstraat 11 - Tél. : (011) 22.21.78. — **KNOKKE 83000** - LA LUDOTHÈQUE P.V.B.A. - Zeedijk Het-Zoute 753 - Tél. : (050) 60.50.27. — **LEUVEN 3000** - CHRISTIAENSEN - Dietsestraat 115 - Tél. : (016) 23.98.08. — **LIÈGE 4000** - LIBRAIRIE HALBART - Rue des Carmes, 7, 9, 9A - Tél. : (041) 23.21.25. — **MECHELEN 2800** - LUDICK P.V.B.A. - Shopping Center. — **MONS 70000** - MAISON BRIQUET - Passage du Centre - Tél. : (065) 33.52.95. — **NAMUR 5000** - LA HOTTE - 23, rue de la Croix - Tél. : (081) 71.42.57.— **WAVRE 1300** - MICRODYLE s.p.r.l. - 29, rue de Namur - Tél. : (010) 41.10.27



**club JEUX DESCARTES**

**BON POUR UN CATALOGUE GRATUIT**

à adresser 5, rue de la Baume, 75008 Paris.

Découvrez, sans engagement de votre part, le Club des Jeux Descartes. En échange de ce bon, le catalogue en couleurs vous sera remis gratuitement dans les relais-boutiques Jeux Descartes de votre région (ou si vous préférez, adressé par la poste contre 3 timbres à 1,60 F pour frais d'envoi).

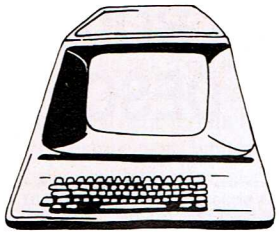
NOM : ..... Prénom : .....

N° ..... Rue : .....

Code Postal : .....

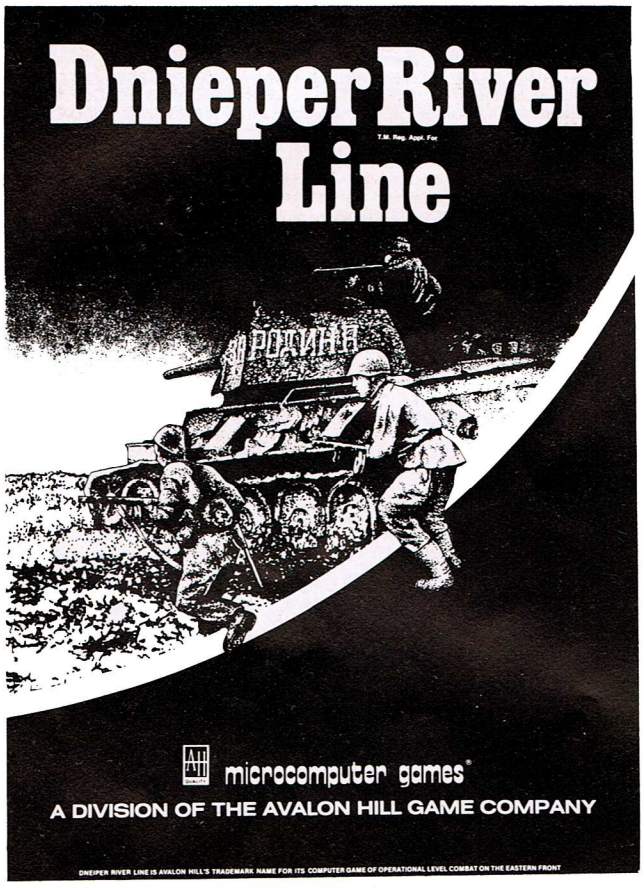
Ville : .....

Désire recevoir le nouveau catalogue Jeux Descartes.



# LUDOTIQUE

## DNIEPER RIVER LINE



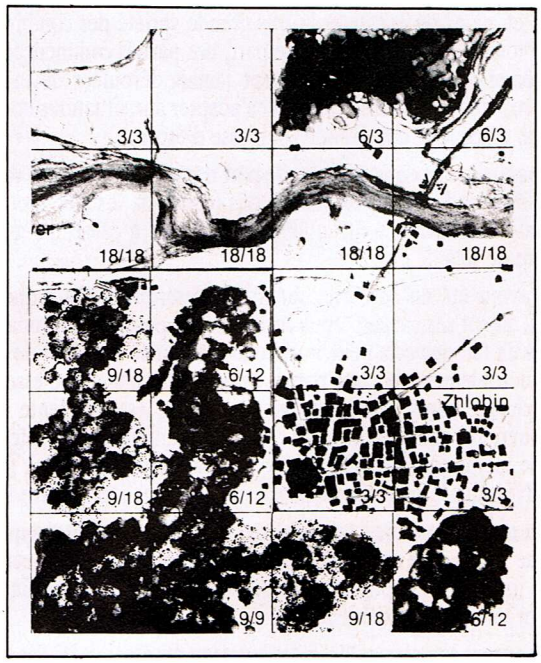

Ce jeu, publié par *Avalon Hill Computer Division* est plus un wargame classique (boardwargame) assisté par micro-ordinateur qu'un jeu pour micro-ordinateur proprement dit.

Le matériel fourni dans la boîte renforce d'ailleurs cette impression puisqu'il comprend, outre une planche de 392 pions, un plateau de jeu sur lequel on trouve une carte. Celle-ci représente un secteur de la ligne du Dnierp, que vous allez devoir défendre avec les troupes mises à votre disposition par l'état-major du groupe d'armées sud (votre micro-ordinateur) contre les assauts des forces soviétiques, elles aussi contrôlées par ce micro-ordinateur. C'est encore lui qui décidera des situations auxquelles vous vous trouverez confronté : soit une bataille de rencontre, soit une offensive stratégique soviétique. Vous n'avez ensuite qu'à déterminer le niveau de difficulté de la partie pour qu'elle commence. Il existe quatre niveaux : lieutenant, colonel, général, maréchal.

Le premier problème à résoudre, après avoir pris connaissance de la situation, va être celui de préparer votre défense sans connaître la puissance de l'attaque qui va être déclenchée contre vous. Pour organiser cette défense, vous pouvez choisir entre trois sélections de diverses unités (décidées par l'ordinateur). L'éventail des forces ainsi que l'état de leurs effectifs varient considérablement d'une sélection à l'autre. Pour renforcer ces unités, vous pouvez aussi disposer de facteurs de mine avec lesquels vous pouvez établir des champs de mine ainsi que des garnisons qui servent à retarder la capture des objectifs. Une fois que le choix des forces avec lesquelles vous allez vous défendre est établi, vous pouvez confronter le deuxième problème qui est celui de les installer. Vous devez disposer vos troupes de façon à vaincre un adversaire dont vous ne connaissez ni les effectifs, ni les objectifs. Enfin, l'action commence ; l'attaque russe débute et l'ordinateur vous informe de la progression des troupes russes en fonction de leur observation par ses propres forces. Après que l'ordinateur ait effectué ses mouvements et ses combats, il vous informe que c'est à vous de jouer. Vous pouvez alors déplacer vos troupes, les engager dans un combat, demander à l'Etat-Major d'avancer les réserves vers le front, ou de fournir un appui d'artillerie. La partie se poursuit ainsi jusqu'à ce que vous atteigniez une limite temps définie par l'ordinateur lui-même, ou que les unités russes aient réussi à atteindre leurs objectifs. A moins que (chose rare) vous ne réussissiez par votre défense acharnée à repousser les forces ennemies.

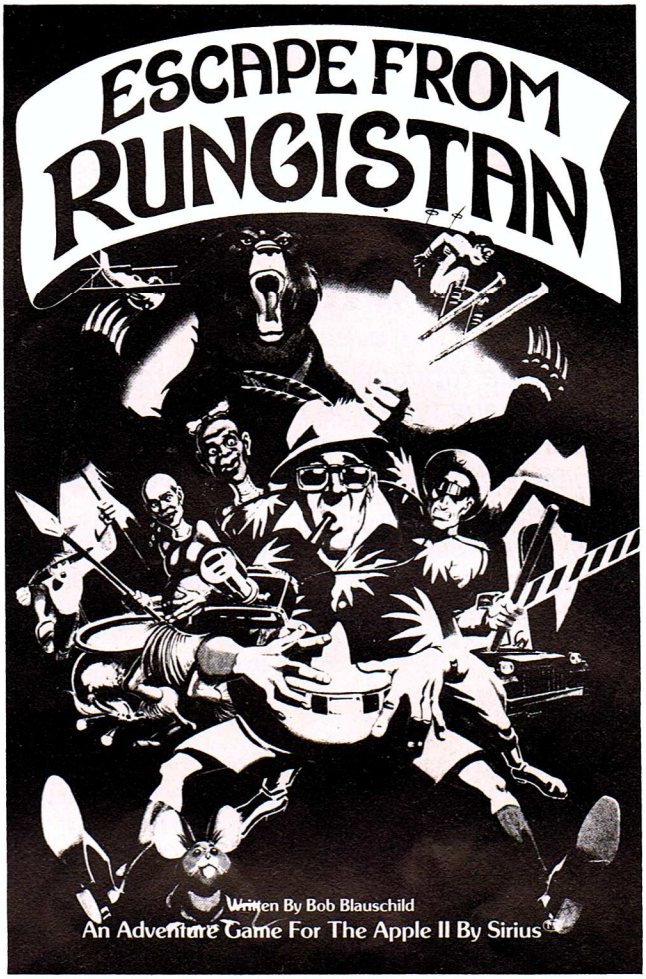
La grande originalité de D.R.L. réside dans le fait que, lors de la partie, vous n'en savez guère plus que si vous étiez plongé en plein cœur de la bataille. L'ordinateur ne vous annonce que les mouvements de troupe que vous pouvez observer. D'autre part, vous pouvez aussi vous trouver confronté à tous les problèmes que doit affronter un chef sur le champ de bataille. Vos unités peuvent tomber dans une embuscade, les réserves peuvent être indisponibles, le Russe peut marteler vos positions avec son artillerie ou ses avions d'assaut.

Toute la force du joueur dans *Dnieper River Line* va consister à réagir le plus rapidement aux situations les plus inattendues à savoir obliger l'adversaire (l'ordinateur) à conduire son attaque de telle ou telle façon.




*Dnieper River Line* est plus un jeu assisté par micro-ordinateur et son programme n'est pas très élaboré ; le choix des situations offertes est assez réduit et l'ordinateur utilise pratiquement à chaque partie le même schéma d'attaque. En fin de compte, c'est un jeu médiocre, mais qui possède cependant le grand mérite d'être disponible en disquette pour l'ordinateur domestique T.R.S. 80 Mod. I et III. Les propriétaires d'ordinateurs domestiques de ce type seront donc heureux d'apprendre qu'il existe enfin un wargame sur diskette pour leur modèle de micro-ordinateur.

## ESCAPE FROM RINJISTAN




Une autre façon d'aborder le jeu sur micro, est celle des jeux d'aventures, qui sont fractionnés, par les amateurs avertis en jeux *"type Donjon et Dragon"* et *"aventure"* proprement dit. Les deux sont du style *"vous êtes dans telle situation, que faites-vous ?"*, mais dans les premiers intervient le hasard (sous forme de caractéristiques, de jet de dés effectués par l'ordinateur), alors que dans l'"aventure", le hasard est banni, et le but est de trouver l'enchaînement logique qui mène à la victoire.

C'est à la seconde famille qu'appartient E.F.R., dont l'entrée en matière est des plus décourageante :

Votre charter ayant fait escale à Rinjistan, pays récemment passé à l'Est, vous vous retrouvez en prison, pour être fusillé à l'aube...

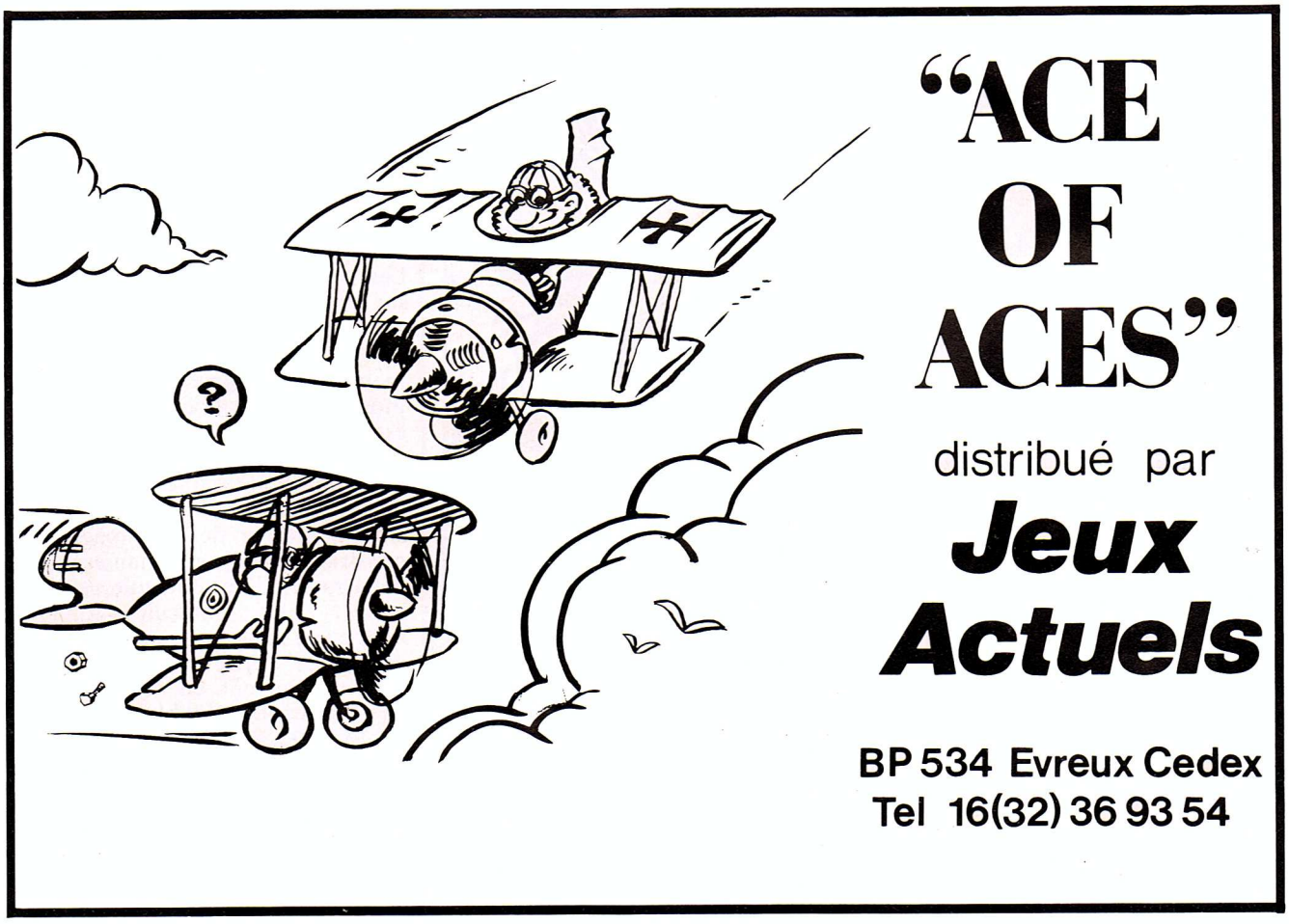
Ceci annoncé, l'écran vous offre une vue de votre domicile provisoire et inscrit *"vous êtes dans une cellule"*.

On aimerait bien regarder par la fenêtre, mais elle est *"trop haute"*, on est *"trop faible pour pousser le lit"*. Bref, quand on finit par sortir de cette maudite prison, quel soulagement ! Pour tomber aussitôt sur les dents du serpent qui a horreur du... mais n'en dévoilons pas plus. Sachez simplement que vous aurez parfois soudain besoin de vos réflexes, alors qu'un peu plus loin votre promptitude à réagir vous jouera un sale tour...

Graphisme haute résolution monochrome pour ce jeu dont le sujet et l'humour vous accrochent à l'écran bien plus agréablement que les sempiternels martiens des jeux d'arcade.

Dernier détail, E.F.R. est publié par *Sirius* sur diskette pour Apple II et l'auteur en est *Bob Blauschild*.

*Ce jeu est disponible chez SIVEA, 31, boulevard des Batignolles, 75008 Paris.*

# 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...*

**PIEUVRE VERTE**
*(Tentaculibus Planta Carnivora)*

| | |
|---|---|
| **Fréquence :** | très rare |
| **Nombre apparaissant :** | 1 à 6 plants |
| **Classe d'armure :** | tronc, AC 3, tentacules, AC 6 |
| **Déplacement :** | — |
| **Dés de vie :** | 4d8 (tronc) (tentacules, 1 à 6 pts de coup) |
| **% en tanière :** | 100 % |
| **Type de trésor :** | spécial |
| **Nombre d'attaques :** | 8 + 1 à 6 |
| **Dommages par attaque :** | 1 à 4 pts de coup / tentacule |
| **Attaques spéciales :** | étouffement |
| **Défenses spéciales :** | — |
| **Résistance à la magie :** | standard |
| **Intelligence :** | non |
| **Alignement :** | neutre |
| **Taille :** | grande |
| **Abilités psi :** | — |
| **Points d'expérience :** | 630 + 5 / pt de coup |

La *Pieuvre Verte* ressemble à un palmier un peu trapu. A sa base, sous un amoncellement de palmes mortes et autres débris végétaux, sont cachées des lianes. Ce sont en fait des tentacules qui ne s'animent que si une créature marche sur l'un d'eux. A ce moment-là, ils chercheront à s'enrouler autour de la victime causant ainsi de 1 à 4 points de coup de dommages par tentacule à



cause de la constriction (en **fin** de round uniquement).

Pour agripper une proie, un tentacule doit atteindre un score suffisant pour toucher sur AC 8 (moins éventuellement les ajustements de dextérité ou de protection magique). Chaque tentacule attaque comme un monstre de 4 dés de vie.

Avec un dé à six faces, sur un 1 ou 2, le tentacule immobilise un bras, sur un 3 ou 4, une jambe est immobilisée, sur un 5, le tentacule s'enroule autour de la taille et sur un 6, autour du cou, infligeant d'ailleurs dans ce cas 1 à 6 points de coup **supplémentaires.**

Une fois agrippée, la victime est portée en haut du tronc par les tentacules, entre les palmes de la plante, en un round par différence de force entre la victime et les tentacules. Chaque tentacule est alors compté comme 5 points de force.

Exemple : un guerrier de 17 points de force sera emporté en haut du tronc en deux rounds par trois tentacules (15 points de force).

Les palmes du tronc se referment sur une seule victime qui mourra par étouffement en 1d6 + 2 rounds (3 à 8 rounds), pour être enfin lentement digérée par la plante. Le seul moyen de faire libérer une victime est de détruire le tronc. Pendant ce temps-là, les tentacules essaieront de retenir "en réserve" d'autres victimes, contre le tronc, continuant ainsi à infliger des dommages par constriction. La seule manière de se débarrasser d'un tentacule est de le couper. Les tentacules font 12 mètres de long et seules les armes coupantes (épées, haches, hallebardes) peuvent en venir à bout. Les haches font doubles dommages sur le tronc.

Une fois les victimes digérées, il est possible de retrouver leurs restes ainsi que leurs richesses si elles en avaient, sous les palmes mortes, au pied du tronc.

*Bruce HEARD.*



## ORCHIDÉE GOBE-TOUT

*(Grandis Unio Urticant)*

| | |
|---|---|
| **Fréquence :** | très rare |
| **Nombre apparaissant :** | 1 ou 2 |
| **Classe d'armure (A.C.) :** | mâchoires, AC 6<br>bulbe, AC 8 |
| **Déplacement :** | — |
| **Dés de vie (H.D.) :** | bulbe, 5d8 (mâchoires / goulot, 2 à 16 pts de c.) |
| **% en tanière :** | 100 % |
| **Type de trésor :** | spécial |
| **Nombre d'attaques :** | 4 à 10 + acide |
| **Dommages par attaque (D/A) :** | 1 à 10 pts de coup<br>acide, 1 à 6 pts de coup / round |
| **Attaques spéciales :** | vapeur d'acide |
| **Défenses spéciales :** | — |
| **Résistance à la magie :** | standard |
| **Intelligence :** | non |
| **Alignement :** | neutre |
| **Taille :** | grande (L) |
| **Abilités psi :** | — |
| **Points d'expérience :** | 2 400 + 12 / pt de coup |

La seule partie visible du *Gobe-Tout* est sa fleur, une orchidée rouge pouvant valoir jusqu'à 250 pièces d'or. Tout autour de l'orchidée sont dissimulées de 4 à 10 mâchoires, grandes ouvertes, qui se refermeront sur toute créature leur marchant dessus, causant ainsi de 1 à 10 points de coup. Le *Gobe-Tout* réagit à l'odeur et à la chaleur des proies.

Le round suivant, la victime est littéralement avalée et se retrouve dans le bulbe creux de la plante, sous terre. L'intérieur du bulbe contient un suc digestif acide, sur 70 centimètres de profondeur.

Juste après avoir avalé une victime, le bulbe referme le "goulot" menant vers la mâchoire à l'extérieur. Pendant ce temps, le prisonnier doit effectuer un jet de protection sur poison à la fin de chaque round à cause des **vapeurs** provenant des sucs digestifs, ou bien tomber inconscient. Le prisonnier est lentement digéré et perd de 1 à 6 points de coup par round de contact avec les sucs digestifs. Le bulbe peut contenir jusqu'à trois créatures de taille humaine ou quatre de plus petite taille. Si d'autres proies sont capturées, elles resteront immobilisées dans les mâchoires à l'extérieur.

Il est possible de neutraliser les mâchoires externes en leur infligeant chacune de 2 à 16 points de coup. Pour détruire le bulbe depuis l'intérieur, de 5 à 40 points de coup doivent être infligés au fond du bulbe, sous le niveau des sucs digestifs. De cette manière, les racines de la plante seront brûlées et la plante définitivement détruite. Une fois la plante détruite, les goulots et les mâchoires se rouvrent.

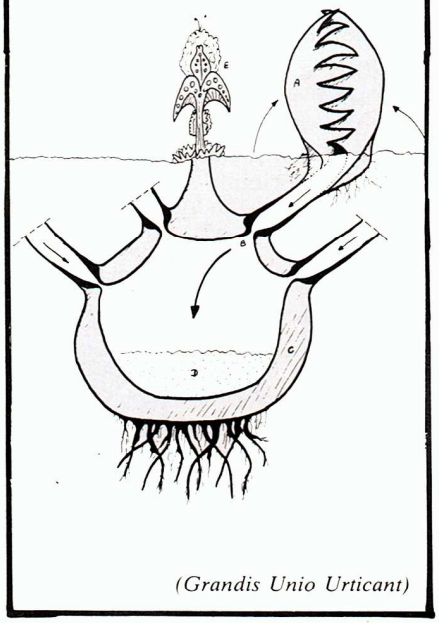
Si un *goulot* est directement attaqué, de 2 à 16 points de coup sont également nécessaires pour se frayer un passage vers la mâchoire correspondante. Mais cela ne suffit pas à tuer la plante dans son ensemble ou pour neutraliser la mâchoire correspondante.

Il se peut que le bulbe contienne un trésor ayant résisté aux attaques des sucs digestifs. Ces richesses proviennent des victimes précédentes. Les sucs digestifs attaquent tout sauf l'or et les gemmes, d'où le nom de *Gobe-Tout*. Tous les objets faisant partie de l'équipement d'une victime devront subir un jet de protection contre l'acide, ou devenir inutilisables.

Il y a 1 % de chances cumulatives (par point de coup du bulbe) que l'orchidée soit porteuse de graines, entre 1 à 6.

*Bruce HEARD.*

**ORCHIDÉE GOBE-TOUT**



*(Grandis Unio Urticant)*

"Orchidée Gobe-Tout", *vue en coupe :*
*A – Mâchoire fermée*
*B – Goulot*
*C – Bulbe*
*D – Suc digestif*
*E – Orchidée.*

## PLANTE VAMPIRIQUE

*(Planta Sanguinis Cerebellum)*

| | |
|---|---|
| **Fréquence :** | très rare |
| **Nombre apparaissant :** | 1 |
| **Classe d'armure (A.C) :** | tronc, AC 3 |
| **Déplacement :** | — |
| **Dés de vie (H.D.) :** | tronc, 8d8 |
| **% en tanière :** | 100 % |
| **Type de trésor :** | spécial |
| **Nombre d'attaques :** | spécial |
| **Dommages par attaque (D/A) :** | 1 à 6 pts de coup / round |
| **Attaques spéciales :** | *suggestion, possession* |
| **Défenses spéciales :** | idem, *régénération, dissimulation* |
| **Résistance à la magie :** | 5 % |
| **Intelligence :** | exceptionnelle |
| **Alignement :** | neutre maléfique (N.E.) |
| **Taille :** | grande (L) |
| **Abilités psi :** | 160<br>Att. / Déf. :<br>C.D. / F.G.H. |
| **Points d'expérience :** | 1 350 + 10 / pt de coup |

La *Plante Vampirique* a la forme d'un arbre qui aurait poussé dans un creux du sol, et dont les branches horizontales masquent l'entrée. Ces branches imitent parfaitement la végétation sous laquelle se dissimule la plante. Un Druide ou un Rôdeur a **5 %** de chances par niveau



d'expérience de remarquer une **anomalie** dans la végétation, sans plus... Pour en savoir plus, il faut pratiquement tomber dans le piège.

La *Plante Vampirique* se sert de son pouvoir psi (*Telepathic Projection* et *Clairvoyance*) afin d'attirer ses proies ou éloigner un danger trop évident.

Le trou dans lequel se cache la plante fait trois mètres de diamètre et de profondeur. Il est entièrement rempli de racines semblables aux ronces. Pour pouvoir bouger, une victime doit réussir un jet de protection au **début** de chaque round. De plus, à la fin de chaque round passé dans ces ronces, la victime perd de 1 à 6 points de coup, à cause des capacités **vampiriques** de ces ronces. Celles-ci arrivent à s'insinuer par les jointures des armures. Pour chaque point de coup que les ronces infligent, la plante récupère autant de points de coup (tronc) ou l'équivalent en points de puissance psi.

Couper l'arbre dans le trou ne fait que stopper le vampirisme. Pour effectivement tuer la plante, les deux cerveaux végétaux se trouvant sous terre doivent être brûlés. L'un sert au contrôle des branches et du vampirisme et l'autre dispose des abilités psi.

Note : lorsqu'une victime est tombée dans le piège, les branches reprennent immédiatement leur apparence d'origine afin de continuer à dissimuler le trou (à moins d'être brûlées avec une torche).

La *Plante Vampirique* conserve les biens des victimes dans une cache sous ses racines.

*Bruce HEARD.*

# Bazar du bizarre

## Heaume de sagacité souterraine

*(R.E. Moore)*

Ce heaume ne s'adaptera parfaitement qu'à une tête de nain. Il a les mêmes caractéristiques qu'un grand heaume (AC2, vision réduite à 60°). Les pouvoirs attribués à un nain sont les suivants : il ne passera qu'un round au lieu d'un tour, à se concentrer pour détecter quelque chose, et avec un bonus de + 1. Il s'apercevra à 100 % de chances d'un passage en pente, à 100 % d'une construction récente. Il aura 5 chances sur 6 pour détecter un mur mouvant et 4 chances sur 6 pour deviner la profondeur à laquelle il se trouve.

Il faut noter qu'un gnome, hobbit ou autre petit humanoïde, peut porter ce heaume, mais leurs chances de détection seront à − 2 sur le dé pour déterminer leur succès. Un hobbit, par exemple n'aura que 25 % de chances (1 sur 4) de déterminer une pente, et 30 % de déterminer la direction.

Signalons enfin que ce heaume agira tout à fait naturellement pour tous, si les pouvoirs ne sont pas employés. Il rapportera 1 500 points d'expérience à un nain ; 9 aux autres.

## Grande Enclume des Nains

*(R.E. Moore)*

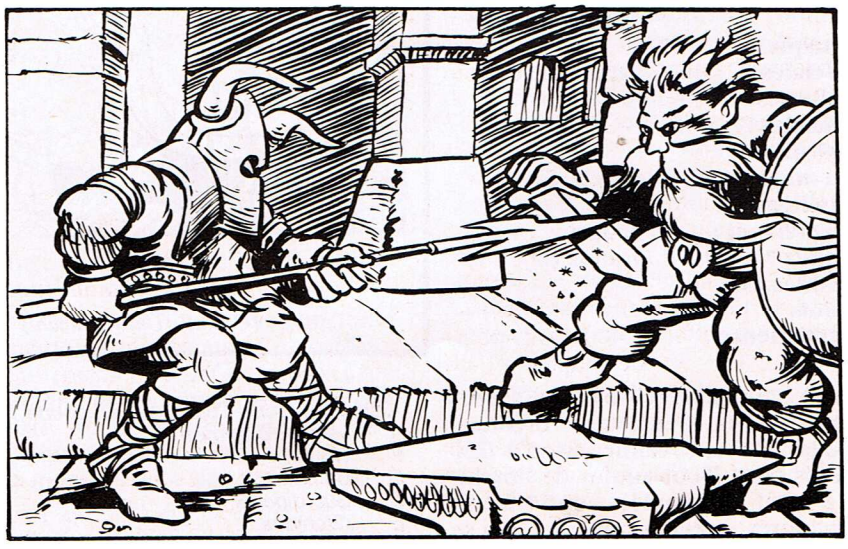
La Grande Enclume, secret que les Nains se sont transmis depuis des siècles, ne peut se rencontrer dans les villes où les dangers la menacent. Il s'agit d'une enclume finement sculptée dans un alliage d'adamantin et d'acier. Elle pèse environ 175 livres et est souvent fixée au sol de la principale armurerie de la colonie de Nains qui la détient. Ouvrage d'art, cette enclume s'estime entre 30 000 et 60 000 pièces d'or ; cependant, elle irradie une faible magie.

Un armurier nain ajoute + 50 à son niveau d'aptitude (cf. DMG, page 29) et voit son temps de travail réduit de moitié pour n'importe quel type d'armure de métal. Avec la Grande Enclume, l'armurier nain forgera en trois fois moins de temps les haches, épées, etc. Les non-Nains ajouteront, quant à eux, 25 % à leur aptitude d'armurier. Il faut bien sûr que la Grande Enclume soit présente, sinon les bonus disparaissent.

La création d'une Grande Enclume demande 6d4 (6 à 24) mois de travail de forge. Puis, le plus puissant clerc du clan devra la bénir lors d'un rituel qui durera 5 à 8 jours, ce clerc devant être au moins de niveau 6.

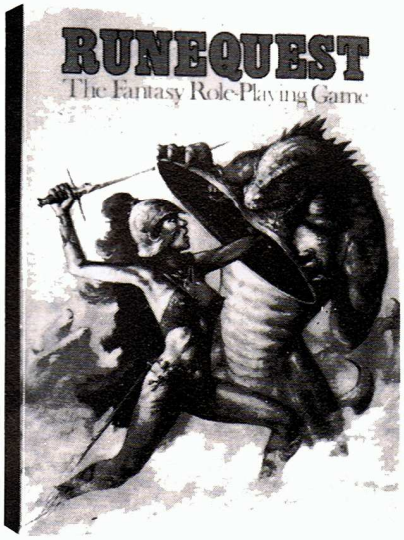
Trésor, une Grande Enclume pourra se trouver dans les ruines d'une forteresse de Nains, mais elle sera généralement encore surveillée. Si un Nain s'en empare, il gagnera 10 000 points d'expérience, et 5 000 points pour un non-Nain.

*Traduction : Thierry Martin.*



*Il commence à faire une bonne percée en France. Parmi les jeux de rôle, c'est celui qui est le plus accessible, à tout joueur... Vous connaissez ? Il s'agit de Runequest.*

# La quête et la rune




*Runequest* est le troisième jeu de rôle fantaisie/fantastique publié aux Etats-Unis, dans la foulée de *D&D* et de *Chivalry & Sorcery*. C'est aussi l'un des plus populaires Outre-Manche, après *D&D* et *Traveller*. Sans doute à cause de la clarté de ses règles, qui sont (bien que pour le moment uniquement disponible en anglais), très au-dessus de celles d'autres jeux de rôle du même thème (fantastique/médiéval), du simple point de vue de la "lisibilité".

Ces règles sont organisées selon une progression logique, émaillée de très nombreux exemples ; ce qui les rend faciles à lire et à assimiler...

Le système de jeu est très simple, comparé à celui utilisé dans *Chivalry & Sorcery ;* il serait plutôt du même niveau de complexité que *Basic Set* de *D&D*. Mais, malgré cette simplicité, *Runequest* est de très loin supérieur à ce maintenant classique jeu de T.S.R. ; peut-être parce que Chaosium qui le produit, a su rectifier les erreurs commises dans la première édition de *D&D*.

Mais cette supériorité vient surtout du fait que, dans *Runequest,* il n'y a pas de classe artificielle de personnages. Dans *D&D* par exemple, les joueurs doivent, une fois les caractéristiques de leur personnage établies, choisir sa race, et sa classe, bien déterminées. Ces cloisonnements arbitraires n'existent pas dans *Runequest.*

A la base, tous les futurs personnages sont humains, et possèdent des caractéristiques (notées entre 3 et 18 comme dans *D&D*) ainsi qu'une série de "talents" (*Skills*) et de "capacités" (*Abilities*) qui sont tous les mêmes pour les personnages humains. Le pourcentage de succès, que possèdera un personnage dans l'utilisation de tel ou tel "talent" est ensuite déterminé, puis majoré ou minoré en fonction de ses caractéristiques.

Ainsi les personnages possèdent, dès le début du jeu, toute une gamme de possibilités variées ; ce qui diversifie les personnages sans nuire à l'unité (les personnages humains étant le commun, et les autres très exceptionnels).

De plus, la progression des personnages ne se fait pas artificiellement par niveaux, comme dans *D&D* ou *Adv. D&D* ; les personnages ne se voient pas, soudain, attribuer un surcroît de puissance, comme s'ils avaient été subitement admis à de plus secrets mystères. Non, ils progressent comme "tout le monde", on pourrait presque dire, comme vous et moi. Soit en se concentrant plus particulièrement sur l'un de leurs talents, soit en en exerçant différents au même moment.

Dans les jeux de rôle, chaque guerrier du quatrième niveau est, en lui-même, identique à n'importe quel autre guerrier du quatrième niveau ; c'est une machine à tuer... sans autre but que tuer !... Dans *Runequest,* le joueur est obligé de développer chez son personnage, une "philosophie" personnelle, en pratiquant un "culte", et se doit de faire progresser ses différents pouvoirs par l'apprentissage de nouveaux "talents" ou de nouveaux sorts.

*Runequest* est, actuellement, le plus accessible (tant du point de vue prix, que du point de vue contenu : la seconde édition sous boîte contient vraiment tout ce qu'il faut pour commencer) des jeux de rôle fantaisie/fantastique. Les points faibles qui existaient dans la première édition, ont été corrigés ; notamment en ce qui concerne les combats, et les effets des armes. Néanmoins, le gros défaut demeure, la boîte de *Runequest* ne fournit pas suffisamment de matériel pour permettre de créer une aventure complète. Enfin ce jeu peut sembler un peu simple pour des vétérans du jeu de rôle (mais enfin, pourquoi s'intéresseraient-ils à *Runequest,* puisqu'ils ont *Chivalry & Sorcery*).

Mais, heureusement, les joueurs peuvent toujours combler leurs lacunes, en utilisant les extensions produites par Chaosium ou l'excellent supplément qu'est, entre autre, *Cult of Prax.* Ce dernier (développement) faisant de *Runequest,* le jeu de rôle "idéal", surtout qu'il existe maintenant des scénarios pour jouer en solitaire (voir les Nouvelles du Front de *C.B.* n° 11). Ces scénarios permettent aux débutants une approche concrète du jeu — même s'ils ne trouvent pas de "Runemaster" (nom du maître du jeu dans *Runequest*) près de chez eux — et aux joueurs confirmés, d'entraîner leur personnage et de l'aguerrir entre deux parties...

## Matériel :

La boîte contient :
- Un livret de règles de 120 pages ;
- Une série de personnages monstres tout préparés ;
- Une introduction aux jeux de rôle et à *Runequest* en particulier ;
- Un module (Apple Lane) ;
- Des dés à 6, 4, 8, 20 faces.

La version sous boîte (seconde édition) contient tout ce qu'il faut pour débuter (à l'exception bien sûr du Runemaster). Pour ceux qui voudraient en savoir plus signalons, produits par Chaosium ou sous licence par Game's Workshop :

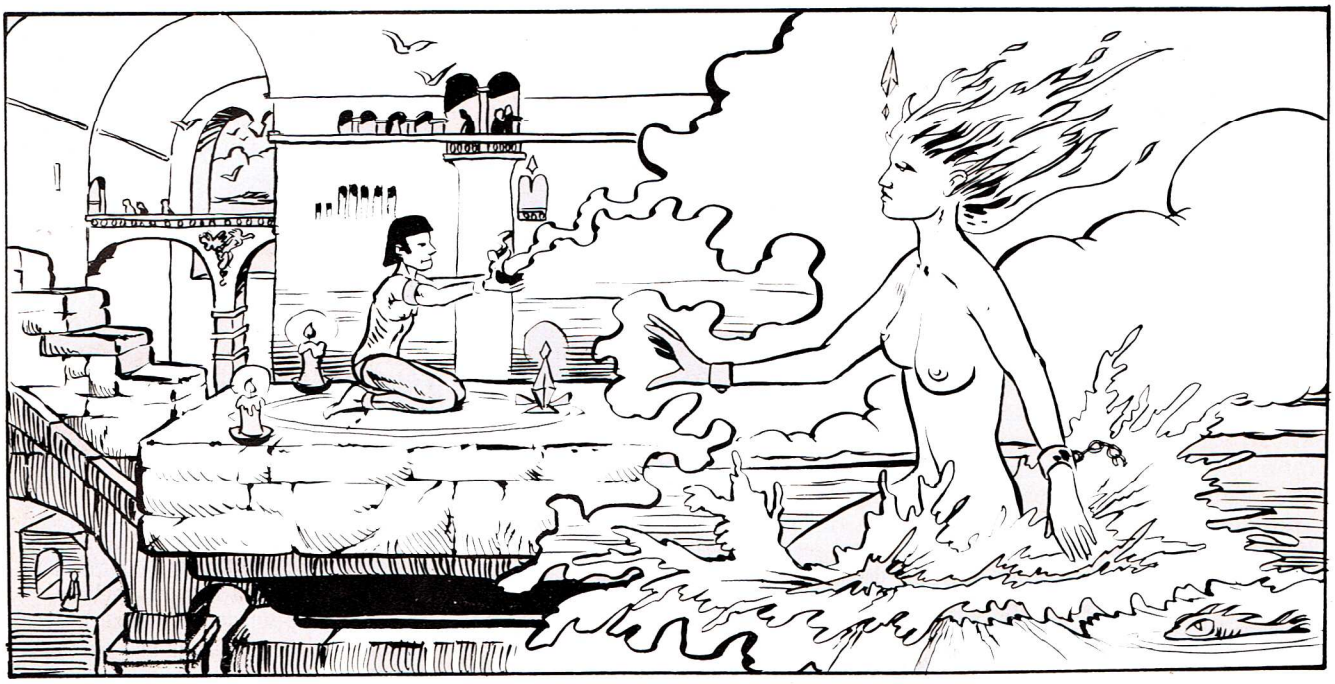
- *Cults of Prax,* une étude de certaines religions pratiquées dans les plaines de Prax, l'une des régions de Glorantha (l'univers de *Runequest*).
- *Foes :* 1.200 monstres tout préparés pour les Runemasters pressés ou paresseux.
- *Gateway Bestiary :* différentes légendes à utiliser dans les parties.
- *Plunder :* trésors et objets magiques pour meubler vos aventures.
- *Rune Master :* 45 personnages à placer dans vos campagnes (pour ceux qui n'aiment pas tirer des N.P.C.).
- *Cults of Terror :* tous les vilains, les méchants, les horribles de Glorantha ; à utiliser exclusivement comme N.P.C.
- *Snakepipe-Hollow,* une aventure en extérieur pour *Runequest.*
- *Griffin Mountains :* une boîte contenant divers scénarios, du plus simple au plus compliqué.
- *Wyrm's Foonotes :* magazine consacré spécialement à *Runequest.*
- *White Dwarf :* ce magazine anglais édite parfois des scénarios pour *Runequest.*

Signalons que la firme Judge Guild, spécialisée dans les scénarios et les aides aux jeux, a édité une intéressante gamme de scénarios pour *Runequest.*

Il existe également des boîtes de figurines ; elles sont fabriquées par Citadel Miniatures.

*Frédéric Armand.*

# S.O.S PANTHEON...



Le système qui est proposé ici tient compte davantage des différentes possibilités à tous les niveaux d'un appel.

Quand un dieu est invoqué, il y a trois points à examiner :
• l'appel a été entendu, oui ou non ;
• si oui, par qui ?
• quelle est la réaction de l'être contacté ?

**A. — L'appel at-il été entendu ?**

Le score de base à effectuer est 100 ou plus ("00") sur un d100.

Mais les jets de dés sont modifiés de la façon suivante :

— pour les prêtres, druides, moines et baladins : + 2/niveau au-delà du premier ;
— pour toutes les autres classes : + 1/niveau au-delà du premier ;
— appel fait depuis un temple du dieu : + 15 ;
— appel fait depuis un lieu faisant partie de la sphère d'activité du dieu : + 5 ;
— appel fait sur le plan du dieu : + 10 ;
— appel fait au cours d'une mission religieuse en faveur du dieu : + 5 ;
— appel fait depuis un lieu contrôlé par un dieu rival ou ennemi : - 15 ;
— nombre d'appels précédents restés sans réponse alors qu'ils avaient été entendus : + 2/appel ;
— appel concernant le chef du Panthéon : + 5.

Exemples : les appels invoqués depuis un lieu faisant partie de la sphère d'activité d'un dieu sont : sur un bateau en mer pour Poséidon, dans la forêt pour Mielikki, sur un champ de bataille pour Morrigan, dans les airs (sur le dos d'un aigle géant ?) pour Shu, etc.

Les appels concernant un chef du Panthéon sont les invocations à Zeus pour les Grecs, Odin pour les Nordiques, Ukko pour les Finnois, etc.

Note : les pourcentages sont cumulatifs. Si l'appel a été entendu, passer alors au paragraphe B, sinon rien ne s'est produit.

**B. — Qui a entendu l'appel ?**

d100
01-69 : Un suivant surnaturel.
70-99 : Un servant.
00 + : Le dieu.

• Le suivant surnaturel : il peut s'agir d'un personnage, animal ou monstre, mort, mais resté au service du dieu ou d'un groupe de déités dont fait partie celui qui a été appelé.

Les personnages sont de haut niveau (9e minimum) ; mais leurs pouvoirs sont généralement limités en dehors du plan ou de la sphère d'activité du dieu. Les animaux, comme les monstres, sont toujours doués d'une très grande intelligence et de certains pouvoirs inhérents à leur dieu. L'intervention de ces suivants est toujours minimale en fonction de la gravité des cas ; ils ne s'attarderont que pour le strict minimum. Les "Valkyries" et autres êtres similaires sont considérés comme des suivants surnaturels.

• Les servants sont les Héros ou demi-dieux faisant partie du même Panthéon que le dieu invoqué (voir *Deities and Demigods* suivant le Panthéon choisi). Si le livre n'en propose pas, le Maître du Donjon devra au préalable effectuer un petit travail de préparation et de recherche dans ce sens. L'intervention d'un Héros ou demi-dieu est plus directe que celle d'un suivant, surtout si la nature de ce qui leur est demandé correspond bien à leurs pouvoirs, sinon, le servant (ou le suivant) repartira avertir un être supérieur plus à même d'apporter une aide. Dans ce cas, il faudra retirer les réactions de l'être à nouveau contacté.

Ajustements : les jets de dés sont modifiés de la manière suivante :

— pour les prêtres, druides, baladins et moines : + 2/niveau au-delà du premier ;
— pour toutes les autres classes : + 1/niveau au-delà du premier.

**C. — Réactions de celui qui a entendu**

d100
01-79 : Sans réponse
80-99 : Intervention indirecte ± ajustements (voir plus loin)
00 + : Intervention directe.

• Sans réponse : l'appel est ignoré, mais si les ajustements de réactions (voir plus loin) dépassent + 10, il y a alors une possibilité que l'appel soit transmis à un être supérieur, soit :

— du suivant surnaturel au servant : 20 % de chances
— du servant à son dieu : 10 % de chances.

Si l'appel a été retransmis, relancer les dés pour connaître la nouvelle réaction de l'être ainsi contacté. L'appel peut de cette manière être transmis plusieurs fois. Sinon rien d'autre ne se produit.

• Intervention indirecte :

— suivant surnaturel (d100) :
01-60 : envoie une créature à proximité, susceptible d'apporter une aide ;
61-80 : envoie un objet magique pour un temps limité ;
81-00 : intervient directement ;

— servant :
01-60 : envoie une ou plusieurs créatures se trouvant à proximité susceptibles d'apporter une aide ;
61-80 : envoie un objet magique pour un temps limité ;
81-00 : envoie un ou plusieurs suivants ;

— dieu :
01-40 : envoie une ou plusieurs créatures se trouvant à proximité susceptibles d'apporter une aide ;
41-60 : envoie un objet magique pour un temps limité ;
61-80 : envoie plusieurs suivants surnaturels ;
81-99 : envoie un ou plusieurs héros ;
00 : envoie un demi-dieu.

Si les ajustements dépassent + 10, l'appel a des chances d'être retransmis :
— du suivant surnaturel au servant : 40 % de chances
— du servant au dieu : 20 % de chances.

S'il n'y a pas de réaction de l'être supérieur, le suivant ou le servant réagit alors normalement en fonction du tableau ci-dessus.

• Intervention directe : le suivant surnaturel, le servant ou le dieu interviennent directement et physiquement. Si le chef du Panthéon avait été réclamé :

01-10 : transmet un objet magique pour un temps illimité ou jusqu'à la mort de celui qui a appelé le dieu.
11-30 : envoie 1 à 10 suivants surnaturels, plus 1 par point d'ajustement de réactions.
31-50 : envoie de 3 à 6 Héros (1d4 + 2)
51-60 : envoie un demi-dieu (Demigod)
61-70 : envoie un dieu mineur (Lesser God)
71-80 : envoie un dieu majeur (Greater God)
81-00 : vient personnellement.

Si les ajustements dépassent + 10, l'appel a des chances d'être retransmis
— du suivant surnaturel à un Héros : 80 % de chances
— du Héros à un demi-dieu : 60 % de chances
— d'un Héros ou demi-dieu à un dieu : 40 % de chances.

Si les ajustements dépassent + 20, un demi-dieu ou un dieu mineur a 20 % de chances d'aller prévenir le dieu, chef de Panthéon. Dans tous les cas, s'il n'y a pas de réaction de l'être supérieur ainsi contacté, celui qui a été prévenu intervient alors directement.

Ajustements de réactions : les jets de dés sont modifiés de la manière suivante :

— Premier appel : + 5.
— Prêtres, druides, baladins et moines : + 2/niveau au-delà du premier.
— Toutes les autres classes : + 1/niveau.
— Appels déjà pris en considération : − 5 par appel.
— Conduite du personnage :
bonne : + 5
moyenne : − 5
mauvaise : − 10.
— Confrontation risquée avec un autre dieu : − 15.
— Ennemis d'alignement opposé : + 3.
— Personnage en mission religieuse : + 5.
— Appel concernant la sphère d'activité du dieu : + 3.
— Dieu non adoré personnellement : − 15.
— Différence d'alignement : − 5/cran de différence.
— Appel ne concernant que le prêtre seul : − 3.
— Appel concernant un groupe des personnages : —
— Appel concernant le sort de :
plus de 50 personnes : + 3
500 personnes : + 5
5 000 personnes : + 10
de tout un peuple : + 20.
— Dieu "Loyal" (Lawful) : + 5.
— Dieu "Neutre" (NG, N, NE) : —
— Dieu "Chaotique" (Chaotic) : d6, 1 = + 10 ; 2 = + 3 ; 3,4 = − ; 5 = − 3 ; 6 = − 10.

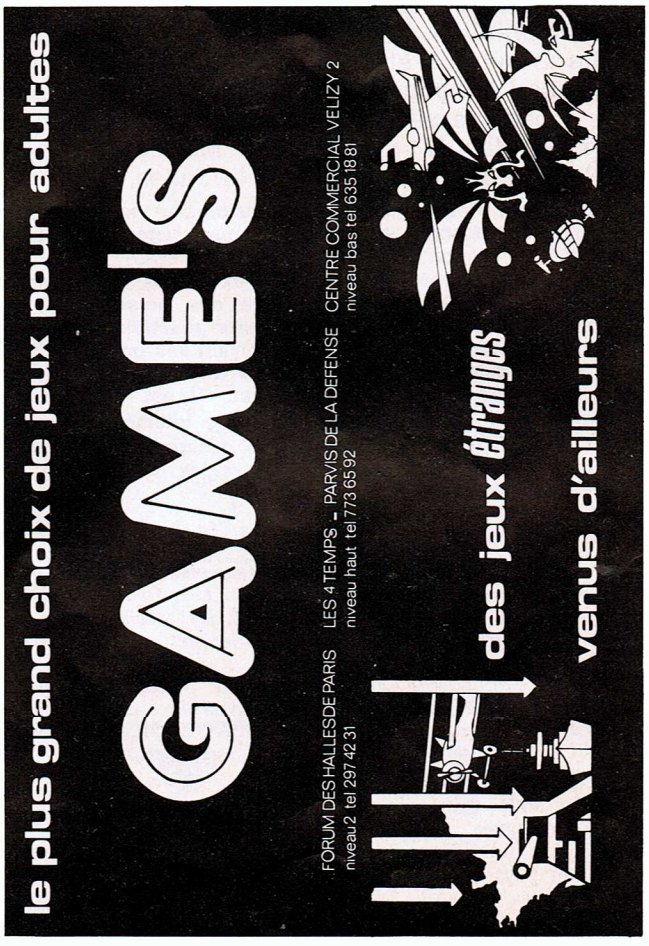
Note : seuls les personnages non religieux peuvent essayer d'appeler un dieu qu'ils ne vénèrent pas personnellement. Dans ce cas, ne pas appliquer les bonus ou malus de conduite.

Si une créature a été vaincue ou détruite, il sera alors nécessaire de retirer la réaction du dieu qui les contrôle :
Suivants vaincus : + 5 par suivant
Suivants détruits : + 10 par suivant
Servants vaincus : + 15 par servant
Servants détruits : + 30 par servant
Demi-dieu vaincu : + 35
Demi-dieu détruit : + 70

Les ajustements d'alignement des dieux doivent également être comptés ici (voir "Lawful, Neutral, Chaotic"). Pour les chefs du Panthéon, tous les dieux comptent pour + 40 / + 80 pour leurs réactions, même quand ils n'ont pas été prévenus.

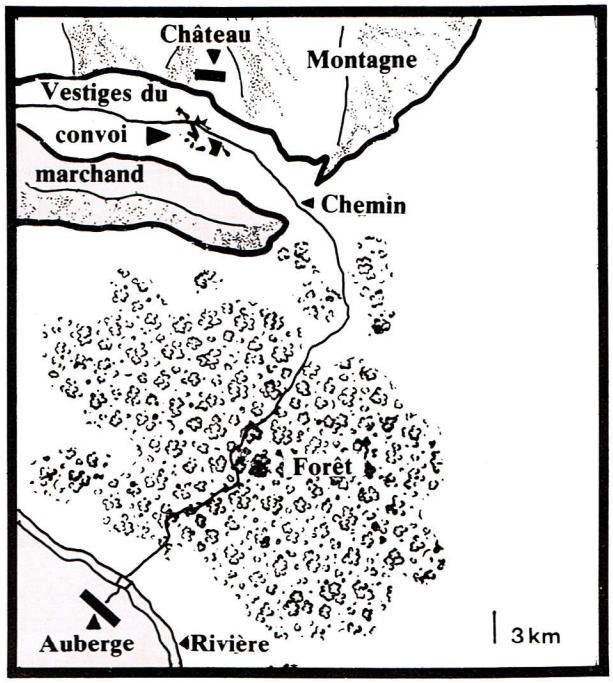
Il reste à savoir si le personnage a fait preuve de sagesse et avait appelé son dieu pour une bonne raison. On ne dérange pas les dieux impunément et pour quelle qu'ait été la raison d'un appel, des comptes devront être rendus... □

*Bruce Heard.*










# Convoi Perdu

*Attention, si vous êtes joueur, ne gâchez pas votre plaisir en lisant tout de suite ce module. Faites-le plutôt jouez dès que possible par votre Dungeon Master préféré !*

Cette aventure a été conçue suivant les règles de *Advanced Dungeon and Dragon* et nécessite, pour être jouée, de se munir du *Player Handbook,* du *Monster Manual,* du *Dungeon Master,* guide de **TSR** et de dés à 4, 6, 8, 12 et 20 faces.

**L'auberge du n° 10 de CB ayant reçu un bon accueil auprès de nos lecteurs, nous en offrons ici une seconde en guise d'apéritif au donjon proprement dit.**
**Vous pouvez, bien sûr, séparer les deux si cela vous arrange. Le DM trouvera en aparté l'histoire des personnages qui lui permettra de mieux imaginer leurs réactions volontiers ambiguës devant les aventuriers et suivant ses goûts, de faire pencher l'histoire du côté sérieux ou du côté humoristique. Ce *donjon* est environ du 3e niveau. Il est conseillé au *Maître du Jeu* de lire soigneusement la totalité du module avant de le faire jouer, ainsi que les descriptions complètes des monstres qu'il contient dans les règles originales.**

## CHAPITRE I
## VOUS ETES DANS UNE AUBERGE...

*OS aventuriers se retrouvent en plein cœur du charmant pays de NARMHOASSA. Les forêts de BAKCHICH, RATLOKM et MERGZ, les entourent. La nuit vient de tomber et la lune fait briller les yeux des loups affamés qui peuplent la région.*
*Faire un camp serait de la pure folie : heureusement, au milieu d'une clairière, les lumières rassurantes d'une auberge apparaissent. Son nom est :* « L'AUBERGE DE LA SUBITE MORT ». *Pourquoi ne pas entrer s'y... reposer...*

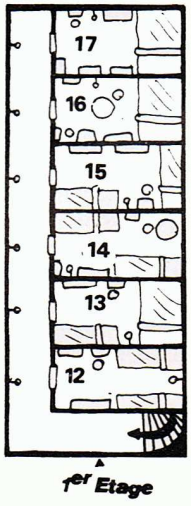
**REZ-DE-CHAUSSEE**

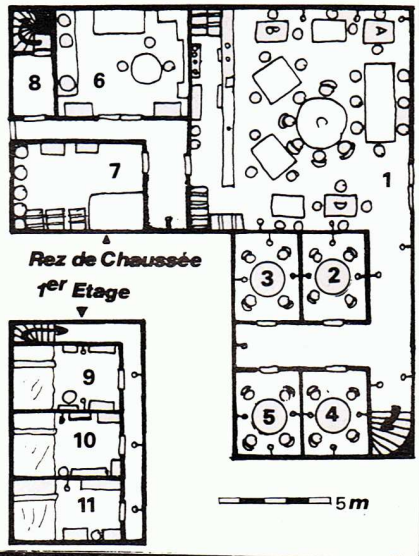
**1 - La salle commune :** poussiéreuse, une forte odeur de graisse y règne.
Table A : un « *Gros Bill* » est occupé à boire des litres de bière du pays (28 degrés !) dont il raffole. Il n'attaquera pas, mais offrira à boire à toute personne s'approchant de lui. *(Gros Bill, Casus Belli n° 4; Résistance à l'alcool, Casus Belli n° 11.)*
Table B : le Clerc *Patihyo* essaiera de convertir un aventurier à son dieu.
Table C : trois hommes en robes de moines, noires. Ils ne seront visibles que par les aventuriers et disparaîtront dès que possible, pour réapparaître de temps en temps en différents endroits. Hormis leurs aspects inquiétants (on ne distingue pas leur visage), ils ne causeront aucun mal aux aventuriers.
Table D : le Hobbit Voleur *Kenobhi* (surnommé « le vent » pour sa rapidité), aimable et amical pour mieux faire les poches.
Derrière son comptoir, *Bretzel,* l'aubergiste, proposera toutes ses boissons et plats à un prix exorbitant. Il ne fera pas un geste en cas de combat entre clients, mais sera agressif s'il voit un aventurier parler à sa femme qui sert en salle.
A gauche de l'entrée, un couloir part vers les salles particulières et vers l'escalier qui mène au premier étage.
**2-3-4-5 - Salles particulières toutes identiques :** sur la porte de la salle 2, une pancarte, écrit en Kobold : « *Association des Kobolds nécessiteux* ». Dix Kobolds viendront faire une quête parmi la clientèle.
De même, sur la porte 3, écrit en Lizard Man : « *Bicentenaire des Lizard Men du bois Censoif* ». Trois Lizard Men son en train de festoyer.
Sur la porte 4, écrit en Commun : « *Amicale des surdoués de la pleine lune* ». Quatre rats garous et 2 loups-garous sont en train de chanter (Hou-hou, gare aux garous).
Et sur la porte 5, écrit en Lutin : « *Société protectrice des lutins assoiffés* ».
**6 - La cuisine :** une forte chaleur y règne. Devant un grand feu, 5 cuisiniers sont occupés à découper des monceaux de viande.
**7 - La réserve :** la porte est fermée. On y trouve plusieurs tonneaux de vin, des caisses de provisions et une grande table sur laquelle trois corps humains sont en partie dépecés.
**8 - Un couloir sombre mène à cette pièce** dont la porte est fermée et à une porte fermée également, donnant sur l'extérieur. Cette pièce ne contient rien, si ce n'est qu'un cobra cracheur, de garde, caché dans l'ombre.

**PREMIER ETAGE**

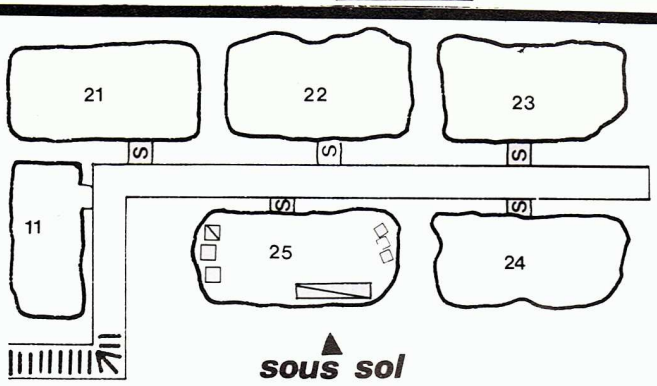
**9 - La chambre de l'aubergiste** et de sa femme : la porte est fermée et piégée (piège à aiguilles). La chambre est sale et en désordre, les armoires et les coffres ne contiennent que des affaires sans valeur ; par contre, sous le lit, se trouve un coffre contenant 500 GP et une potion du double (C.B. n° 9).

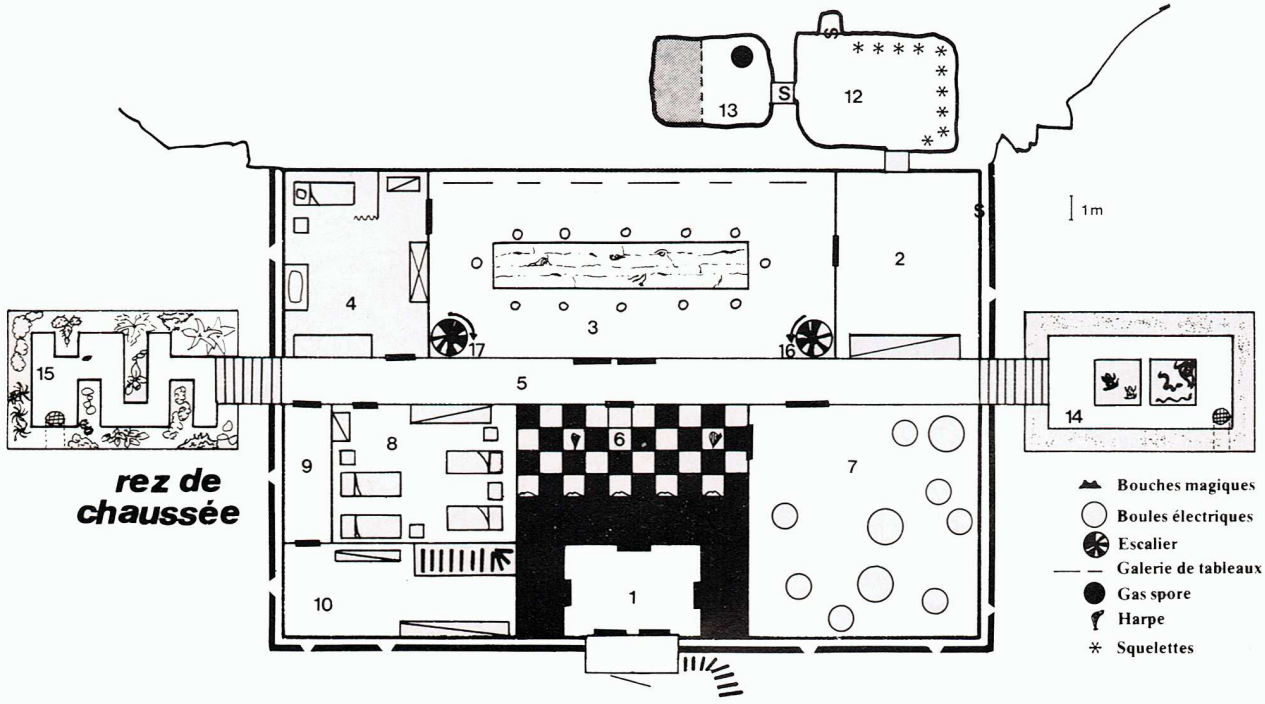


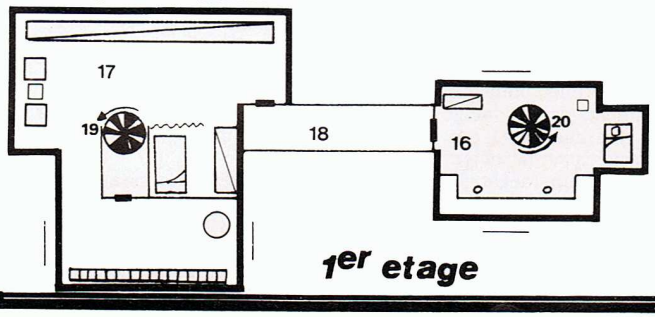

# Plan du Chateau












**10 - La chambre d'amis :** vide.
**11 - La chambre de la magicienne** Iapudklinex : la porte est fermée par un lock. C'est une chambre luxueuse et une des robes vaut 200 GP.
**12 - La chambre du clerc.**
**13 -** Une chambre vide.
**14 -** Une chambre contenant 2 gubes géladideux (cubes gélatineux enrhumés).
**15 -** Une chambre vide.
**16 -** La chambre d'un couple de *Bugbear* (en voyage de noce).
**17 -** La chambre du guerrier *Gabhuzo.* Sous une pierre, on peut trouver 300 GP.

**MONSTRES**

**CLERC PATIHYO :** 3e niveau, Lawful good, AC = 3, HD = 3, HP = 17, Sort = 2, *Cure light wounds, sanctuary, hold person, resist fire, spiritual hammer.* Il se bat au marteau + 1 ; sur lui, une broche de bouclier (19 C), 1 fiol de soin (2 D4 + 2) et 200 GP.
**HOBBIT « LE VENT » KENOBHI, VOLEUR :** 2e niveau, neutral evil, AC = 7, HD = 2, HP = 10. Il se bat à la dague.
**AUBERGISTE BRETZEL :** Ancien guerrier du 2e niveau, neutre, AC = 8, HD = 2, HP = 15. Il se bat à la massue, sauf dans sa chambre où il combat avec sa bastarde-souvenir...
**KOBOLDS (10) :** AC = 7, HP = 4-4-4-3-3-3-2-2-1-1. Ils se battent à l'épée courte.
**LIZARD MEN (3) :** AC = 5, HD = 2 + 1, HP = 15-10-9. Ils se battent à la massue ; sur eux, 200 GP.
**RATS GAROUS (4) :** AC = 6, HD = 3 + 1, HP = 16-13-11-6. Sur eux, 100 GP.
**LOUPS GAROUS (2) :** AC = 5, HD = 4 + 3, HP = 22-17. Sur eux, 75 GP.
**LUTINS (5) :** AC = 8, HP = 5-5-5-4-3. Sur eux, 2 CP (le reste a été dépensé en vin, mais ils ont encore soif !)
**CUISINIERS (5) :** AC = 9, HP = 8 chacun. Ils se battent au couteau de boucher (1 à 4 + 1).
**COBRA CRACHEUR :** AC = 5, HD = 4 + 2, HP = 20. Morsure 1 à 3 + poison.
**MAGICIENNE IAPUDKLINEX :** 3e niveau, chaotic neutral, AC = 10, HD = 3, HP = 12. Dague, en tête les sorts : *magic missile, sleep, invisibility.*
**CUBES GELATINEUX (2) :** AC = 8, HD = 4, HP = 15-10, dégâts = 2 à 8 + *paralysation* (jet de protection a + 2, dû au rhume).
**BUGBEAR (2) :** AC = 5, HD = 3 + 1, HP = 16-13. Ils se battent à l'épée. Sur eux, 100 GP.
**GUERRIER GABHUZO :** 4e niveau, *chaotic evil,* AC = 2, HD = 4, HP = 28. Il se bat à la bastarde.
**CLIENTS ENTRANT DANS L'AUBERGE* :**
1 : Si vous jouez vers le jour de Noël : Père Noël cherchant ses rennes. Rennes cherchant leur Père Noël.
Ce sont quatre rennes garous : HD 5 D-A : 1-4/1-4/2-8 (3 Att./round).
2 : Magicien Mégalo (du premier niveau, sert : push).
3 : Ranger faisant signer une pétition pour expulser les Orcs de la forêt.
4 : Charlatan Gnoll cherchant à vendre de la boue pour du baume contre les brûlures (parlant bien le commun).
5 : Humanoïde faisant signer une pétition contre les Rangers (du Kobold au Troll).
6 : Paysan d'aspect suspect mais tout à fait normal.
7 : La mère d'un des aventuriers venant chercher celui-ci pour « rentrer à la maison » (après 11 heures).
8 : Bourrasque. Personne n'apparaît dans la porte ouverte.
** Tirer toutes les heures. Selon le cas, les clients resteront de 30 mn à 3 heures (30 à 180 rds - 3D 6 × 10 rds).*

Christophe Pierson.

## CHAPITRE II
## LA SORCIERE DES NEIGES

*Ayant appris qu'un convoi transportant des vivres et des biens précieux, et venant du nord, n'est jamais arrivé à Narmhoassa, les aventuriers, attirés par l'or et le mystère, ne manqueront pas de partir vers la montagne.*

**FORET**

Environ 3 heures de marche sur le chemin, 5 heures hors chemin. Forêt de hêtres et de chênes puis bouleaux en montant. Les personnages qui ne sondent pas la neige avec un bâton, ont, en dehors du chemin, une chance (1 sur 1D6) par tour de tomber dans un trou caché par la neige (bruit de chute) ou de marcher sur un piège à loup (dégât 3 HP si pas d'armure métallique). Tirer également 1D6 chaque tour :
1 - Rencontre d'orc (10) qui attaqueront (AC = 6, D/A = 1-8, HD = 1, HP = 6).
2 - Rencontre de trois rangers. Agressifs, mais peuvent discuter (AC = 6, D/A = 1-6, HP = 10).
Rangers n° 1 sort locate animals/n° 2 sort detect swares et pits/n° 3 faerie five.
3 - Horde de cinq loups qui attaquent (AC = 7, D/A = 2-5, HD = 2 + 2, HP = 12).

4, 5, 6 : rien.

**Passage entre les deux montagnes :** le vent descend des montagnes et s'engage dans la gorge, rencontre celui venant de la plaine, crée une turbulence telle qu'il se produit une tornade, mêlée de neige qui pourra sembler surnaturelle aux aventuriers. Montagnes : quelques bosquets de sapins noirs.
**Près du jardin :** des statuts ressemblant à s'y méprendre à des personnages pétrifiés émergent de la neige.

### Une sombre affaire

**Pour le D.M. :** *Préparez vos mouchoirs. Le récit qui suit touchera les âmes sensibles. « Apax Legomenon » fut orphelin peu après sa naissance et élevé et initié à la magie par son oncle Baldus qui voyait en lui son successeur.*
*Pour les cinq ans d'Apax, Baldus lui offre son talisman de protection, ayant projeté d'en fabriquer un autre à son usage dès le lendemain. Profitant de cet état provisoire de vulnérabilité, Melanaster, sa femme, magicienne de moindre niveau, l'assassine. Apax assiste inopinément à la scène et, dès lors, voue à sa tante une haine sans merci. Sentiment réciproque, mais le garçon possède le talisman et Melanaster cherche depuis, une force capable de vaincre cette protection.*
*Pour empêcher Apax de courir le monde et d'acquérir le pouvoir de la vaincre, elle ne dispose que d'un sort venu d'une autre ère de l'humanité,* **le LIEN !**
Niveau 4 — Portée : spéciale — Durée : 1 à 4 jours — Zone affectée : la victime — Composants : VS — Temps de mise en œuvre : 10 mn.
Lorsque ce sort est jeté, une partie de la psychée de la victime (de niveau inférieur ou égal au magicien) est transféré dans le magicien. Le sujet ne remarque rien tant qu'il reste à moins de 100 m du magicien. Passée cette distance, il ressentira vertiges et nausées, sensation de déchirement, de plus en plus insupportables avec l'éloignement. Malaises qui entraîneront la mort passée la limite d'un km. Le sort peut être interrompu par le magicien avant d'arriver à son terme. Si le magicien meurt sans avoir libéré sa victime, celle-ci meurt en 6 tours.
Le D.M. tire un jet de protection pour la victime à chaque renouvellement du sort. Un « *Dispell magic* » et « *Remove Curse* » sont sans effet sur ce sort.
*Sentant que l'habileté d'Apax grandit, bien que s'instruisant seul à son art, sa tante Melanaster prend des risques pour le vaincre...*

**Jardin du château**

Dans le jardin, vivent des hermines, blanches et carnassières, qui mordront, même à travers le cuir, en causant 1 HP de dégât (perte de sang), attaquant les personnages qui fouillent la neige ou pendant leur sommeil.
70 % de chance de chute par tour en dehors du chemin (dégâts 1 à 6 par chute).
**1 -** Caverne contenant un ours. HD = 3 + 3, AC = 7, D/A = 1-3/1-3/1-6, HP = 12.
**2 -** Grotte ressortant en 3. Elle contient des pierres (4). HD = 3 + 3, AC = 7, D/A = 2-12, HP = 8. 30 % de passer en dessous (tirer pour chaque personnage).
**3 -** Sortie de la grotte.
**4 -** Fontaine gelée. La glace tiendra sous le poids d'une personne (ou deux très légères), mais cassera en cas de chute. 20 % de chance de chute par point de dextérité au-dessous de 14. La fontaine n'est pas profonde, mais l'eau regèle sur les victimes mouillées...
**5 -** Clairière de sapins et de pins noirs.
**6 -** Plate-forme semée de bosquets gelés.
**7 -** Plate-forme jonchée de statues brisées.
**8 -** Plate-forme de sapins et de rochers.
**9 et 10 -** Serre et vivier (voir salles 14 et 15).
**11 -** Escalier délabré.
*Nota.* — En longeant, à moins d'un mètre, le mur de la bâtisse depuis le haut de l'escalier, on parvient à la porte de la salle 2 sans risque de chute, bien que le sol ait la même apparence ici qu'ailleurs.

**Château**

**1 -** Une porte fermée à clef. Ouverte, elle donne sur un hall dont le sol monte vers le mur N. On ne voit que trois portes qui sont fausses. Pas de pièges, mais le sol est enduit d'un produit glissant. Toute personne y posant le pied, s'écroule en arrière et glisse dehors en droite ligne 10 m plus bas (plate-forme 7). Dégât : 1D6.

# JAMAIS VU !

## DES LIVRES DE BIBLIOTHÈQUE AU PRIX D'UN POCHE

NéO

**baisse ses prix de moitié**

DEUX COLLECTIONS

les meilleurs titres
des meilleurs auteurs :

192 à 300 pages

## Police Mystère Suspense

Fredric Brown, William Irish, Thomas Walsh, Pierre Siniac, Patrick Quentin, Ed McBain, Léo Malet, Fajardie, Westlake, J. Dickson Carr, Helen McCloy, Frédéric Dard, Stanley Ellin, Robert Bloch, etc.

**21 F** au lieu de 45 F

Couvertures de Jean-Claude Claevs

2 nouveautés par mois

## Fantastique Science-fiction Aventure

Merritt, Howard, B.R. Bruss, Stapledon, Fred Hoyle, Jeury, C.S. Lewis, Hodgson, Rosny aîné, Sturgeon, Gérard Klein, Spinrad, Rider Haggard, Daniel Walther, Robert Young, Claude Seignolle, Sheridan Le Fanu, etc.

**25 F** au lieu de 49 F

Couvertures de Jean-Michel Nicollet

3 nouveautés par mois

**EN VENTE :**

**dans les FNAC**
**les CARREFOUR**
**EUROMARCHÉ**
**CASINO GÉANTS**

et actuellement chez les libraires suivants : **PARIS** : **Temps futurs**, 8, rue Dante (5e) - **Lib. de Chastenay**, 76, rue Gay-Lussac (5e) - **Azatoth**, 12, rue Grégoire-de-Tours (6e) - **Au 3e œil**, 37, rue de Montholon (9e) - **Les insomniaques**, 234, bd Raspail (14e) - **Cosmos 2000**, 17, rue de l'Arc-de-Triomphe (17e) - **NOGENT-SUR-MARNE** : **Lib. de la Grande Rue**, 105, Gde rue Charles-de-Gaulle - **BORDEAUX** : **Mollat**, 15, rue Vital-Carles - **TOULOUSE** : **Ailleurs**, 28, rue Pharaon - **LYON** : **Choc Corridor**, 19, rue des Trois-Maries - **Lib. Nouvelle**, 32, quai St-Antoine - **NANTES** : **L'Atalante**, 2, rue de l'Échelle - **LE HAVRE** : **Sub-Espace**, 13, rue Beranger - **LILLE** : **Le Furet du Nord** - **HAGUENEAU** : **Maison du livre**, place d'Armes - **ST BRIEUC** : **Nouvelle Librairie**, 7, rue St-Vincent-de-Paul - **LE MANS** : **L'Athanor**, 13, rue Claude Blondeau - **ANGERS** : **Book in**, 25, rue Beaurepaire - **REIMS** : **Guerlin-Martin**, 82, rue Drouet d'Erlon.

Et (par correspondance) en écrivant à l'éditeur :

*NéO / Nouvelles éditions Oswald,*
**38, rue de Babylone, 75007 Paris.**




ORBITES, *la revue de bibliothèque de la science-fiction et du fantastique*, animée par Daniel Riche, Gérard Klein et Denis Guiot, *a publié* : Stanley Weinbaum, Clarke, Watson, Matheson, Moorcock, Scott Baker, Young, Davidson, Beam Piper, J. Boireau, J. Mondoloni, Damon Knight, etc., *publiera dans son n° 4* : Leiber, Howard, Hilary Bailey, etc. En outre ORBITES vous tient au courant de toute l'actualité trimestrielle. ABONNEZ-VOUS ! : 135 F pour 4 numéros de 192 pages (le n° 39 F) par an, abondamment illustrés (Couvertures : Nicollet, Slocombe, Cornillon, Mézières, etc.). Règlement à l'ordre de NéO/Nouvelles éditions Oswald, 38, rue de Babylone, 75007 Paris/548 53 59.

**2** - Pièce donnant sur l'extérieur par un passage secret. Une armoire contient une cape de fourrure (valeur 100 PO) et divers manteaux. Dans un coin, deux arbalètes avec flèches.
**3** - Salle à manger inutilisée depuis des décennies, maintenue propre. Sur les murs, des tableaux représentent visiblement des magiciens. L'un est certainement plus récent que les autres. Deux escaliers montent vers les tours.
**4** - Cuisine. Dans un coin, une alcôve abrite le lit du cuisinier qui sera la plupart du temps dans cette pièce.
**5** - Couloir.
**6** - Un chant émane de cette pièce. La porte ouverte révèlera 10 « magic mouth » et deux harpes qui, à intervalles irréguliers, entonnent une mélopée froide, vestiges d'une ancienne magie. Le sol est carrelé ; et, à la fantaisie de l'illusionniste, les cases noires s'élèvent brusquement en colonnes jusqu'au plafond (mouvement purement mécanique).
**7** - Ancienne salle d'exercice de lancement de sort. Les murs de pierre nue portent des traces de missiles divers. Si quelqu'un pénètre au contre de la pièce, des boules, accrochées aux murs, se mettront à traverser cette pièce en tout sens et en émettant un bourdonnement. Jet « sous la dextérité » pour toute personne dans la pièce, 2 fois par round ; sinon, une boule touche le personnage, qui ne peut s'empêcher de faire un bon inhumain et retombe en prenant 1D4 HP (1D6 pour les personnages en armures de plaque).
**8** - Salles des majordomes et du jardinier. Lit et armoire sans intérêt.
**9** - Couloir.
**10** - Armoires vides, quelques rats.
**11** - Réserves. Du bois d'un côté et du vin de l'autre.
**12** - Ancienne salle d'armes. Dix squelettes attendent là. Ils ne bougeront que si l'on touche l'un d'eux ou sur ordre de Melanaster, ou encore si l'on actionne le passage secret vers 13. Une alcôve secrète renferme des armes décorées de pierres (valeur double de la normale).
**13** - Salle des trésors. La salle obscure apparaîtra vide, hormis un tas d'or à droite en entrant *(fool's gold)*, gardée par un Gas Spore (voir « MM », p. 42). Un mécanisme fait s'élever tout le sol au fond de la pièce. Dessous, s'entassent des gemmes (environ 10.000 GP) et de l'or (environ 5.000 GP). La cavité se referme au bout de 2 mn et ne se trouve qu'après 3 heures.
**14** - Le vivier. Cages et aquariums renferment divers animaux. Un écoulement conduit vers l'extérieur où peut se glisser un petit elfe ou un hobbit. Les grilles qui le protègent sont rouillées et cèdent facilement (1-3 sur 1D6).
**15** - La serre où pousent les plantes utiles à un magicien. Une plante carnivore (voir « Devine », p. 34) s'y dissimule (au choix du DM). Egout semblable à celui de 14.
**16** - La chambre de *Apax Legomenon*. Un fouillis de petits objets. Dans une alcôve, son lit. Sur le mur sud, son bureau et sa bibliothèque. Un œil de bœuf permet à son *Harfang* familier de rentrer. Sa chaise est en général en haut des marches de l'escalier menant vers 3. On peut trouver 2 fioles « *cure desease* » et 1 *invisibilité.*

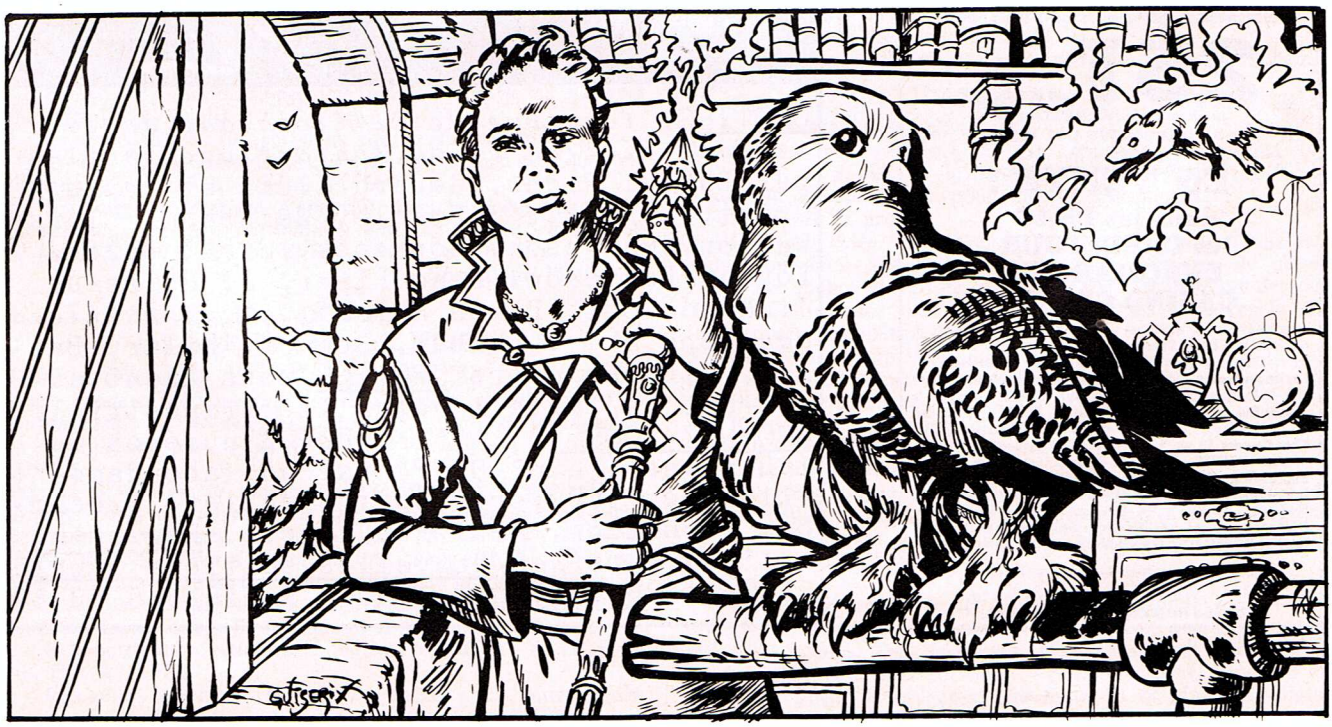
**17** - L'escalier venant de 3 est entouré d'un mur. Une porte « *Wizard Lock* » donne sur cette chambre appartenant à Melanaster. Au sud, sa bibliothèque. 5 % de chance par niveau qu'un magicien y découvre un livre expliquant deux sorts utilisables par ce magicien (au choix du DM). Au nord, sa table de travail ; dans une alcôve, son lit et sous celui-ci, quelques serpents apprivoisés (dégât : 2 HP par tour).
**18** - Le pont entre les tours. Les deux portes en sont fermées à clé. Les deux habitants des tours, se haïssant, ont refoulé, hors de leur conscience, l'existence de ce pont. Si l'un d'eux y entend une présence, ou voit la porte s'ouvrir, tirer 1 dé à 6 : sur 1, il s'enfuit, sur 2 à 5, il reste pétrifié 1 round. Le pont est habité par des araignées de bonne taille aux toiles résistantes comme du tissu. Ces araignées sont inoffensives, mais les toiles sont urticantes. Dégât, au moindre contact avec la peau : 2 HP. Si la victime est touchée au visage, elle ne voit plus rien durant 10 mn. Si elle est touchée aux mains, elle ne pourra utiliser une arme durant le même temps.
**19** - Observatoire et salle d'incantation. La porte est « *Wizard Lock* ». Un pentacle au centre, inactivé si la magicienne ne s'y trouve pas. Sinon les chandeliers sont allumés, la magicienne ayant commencé ses incantations. Si on l'interrompt, au lieu du démon (ou si un démon, même faible, semble « trop » au DM) invoqué, 2 « Shadows » apparaîtront soudain, attaquant magicienne et aventuriers. Si on attend qu'elle finisse, un démon de type I apparaîtra. L'Homonculus fera tout pour que cette dernière solution arrive. Dans cette pièce, on trouvera, dans divers coins secrets, une boule de cristal (« DMG », p. 141), un « ring of warmth » (« DMG », p. 131) et un rouleau « undead control » (« DMG », p. 127). Si l'Homonculus est vivant, et si la magicienne est absente, il l'avertira immédiatement de la présence d'intrus.
**20** - Grenier de *Apax*. Cadavres de petits animaux victimes du *Harfang*. Sous une latte de plancher, une bouteille (*Effreti Bottle,* « DMG », p. 143). Apax en connaît le contenu et le garde pour le cas d'un affrontement avec sa tante.
**21 à 24** - Anciens laboratoires détruits par des explosions, incendies. Dans le 24, en fouillant dans les débris calcinés ou pourris, on peut trouver un anneau + 1 (10 % de chance). Chaque laboratoire est accessible par un passage secret.
**25** - Laboratoire encore en état, mais désert. Dans un coffret protégé par piège à aiguille, un anneau qui procure, si on l'enfile, une sensation de puissance tout à fait illusoire. □

**HABITANTS DU CHATEAU :**

**APAX LEGOMENON (25 ans)**
(Illusionniste 5e niveau)

| F | I | S | D | C | Ch |
|---|---|---|---|---|---|
| 10 | 17 | 9 | 18 | 13 | 13 |

**Ajust def. :** — 4



# ENTREZ DANS L'UNIVERS DES JEUX DE RÉFLEXION !







*Il est*
***GRATUIT !***
*demandez-le*



Choisissez au calme les jeux qui vous passionnent.
Des classiques aux dernières nouveautés, vous les trouverez, classés par famille, chacun accompagné d'une échelle de complexité et d'un commentaire pour faciliter votre choix.
Dans le catalogue, des centaines d'idées cadeaux, pour vos amis ou... pour vous-même.
Une promenade pour les yeux dans un monde captivant.

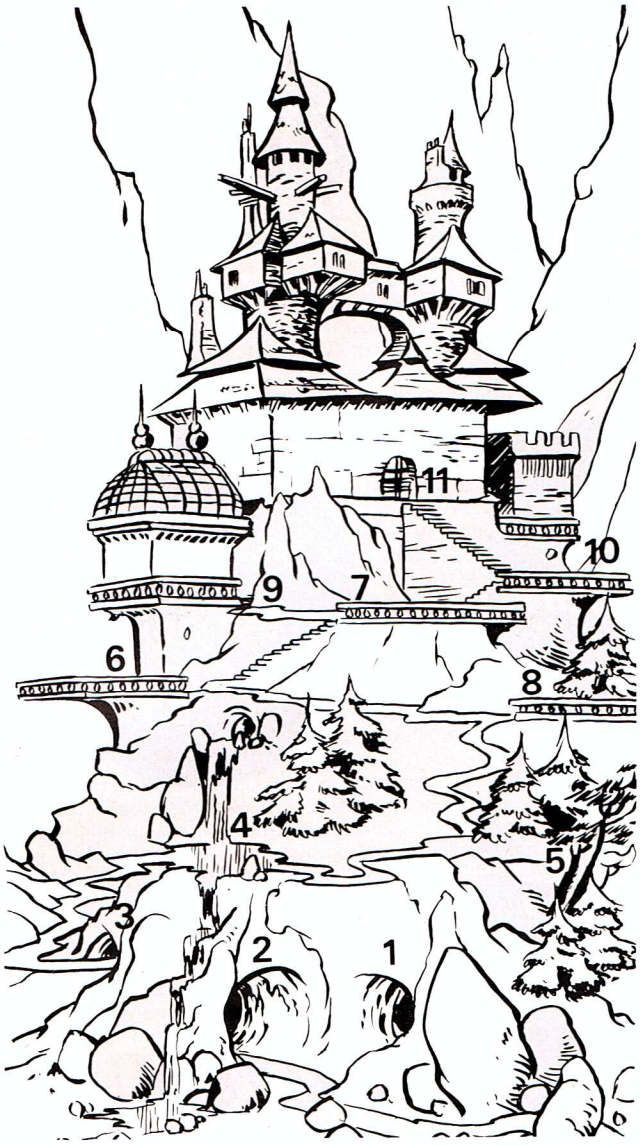
**BON POUR UN CATALOGUE GRATUIT**

Le nouveau catalogue vous sera remis gratuitement dans les boutiques Jeux Descartes (liste page112), ou bien en envoyant ce bon accompagné de 3 timbres à 1,80 F pour frais d'envoi à :



**Jeux Descartes**
**5, rue de la Baume**
**75008 Paris**

Nom .....
Prénom .....
N° ..... Rue .....
Code postal ..... Ville .....




**Réact./Att. :** + 3
**C.A. :** 6 due à sa robe d'illusionniste
**Points de vie** (HP) : 18
**Align. :** chaotique neutre
Il porte une amulette *protection from evil* et possède une dague + 1. L'amulette confère + 3 aux *saving throw* contre les attaques de Melanaster. Confiné depuis l'enfance par le sort de *lien,* Apax aura en alternance des réactions logiques des attitudes enfantines voire frisant la folie. Il verra arriver les aventuriers de loin et utilisera ses pouvoirs pour s'amuser à leurs dépens, sans méchanceté mais sans se soucier des dangers mortels qu'il leur fait courir. Il ne prendra conscience d'un danger qu'en voyant les personnages à l'intérieur de la demeure. Si parmi les intrus se trouve une femme, Apax pourra avoir une réaction de panique ou bien d'agressivité.
Enfin, s'il est attaqué par Mélanaster, il cherchera aide auprès des aventuriers en leur proposant une partie de son trésor (il possède, dans sa chambre, une « clé » de bronze qui permet de garder ouverte la trappe de la salle n° 13). Si la partie le justifie (au choix du DM), Apax peut faire intervenir feu son oncle Baldus (voir plus loin). Apax possède les sorts :
Niv. 1 : *color spray* (× 2)/*blur*/*darkness*
Niv. 2 : *improved phantasmal force*/*ventriloquism*
Niv. 3 : *Suggestion.*
L'illusionniste a également deux familiers :
Un harfang (hibou blanc, traiter comme *Owl giant).*
**C.A. :** 6. **Dés de vie :** 4. **Point de vie :** 30. **D/Att. :** 2-8, 2-8, 2-5.
Une chaise plus ou moins hantée qui peut se tordre pour se déplacer (mais se casse la figure dans les escaliers) et qui en craquant de diverses manières peut avertir Apax d'un danger, d'une intrusion.

**MELANASTER** (50 ans)
**(Magicienne 5e niveau)**
**F I S D C Ch**
9 18 14 14 17 15
**C.A. :** 3 (due non à sa robe très « tape à l'œil » mais à un long foulard de soie et d'or salit et terni par l'âge et noué autour de sa taille.
**Points de vie :** 15.
**Align. :** chaotique mauvais (C.E.).
Outre le Lien (voir plus haut) elle possède les sorts :
Niv. 1 : *Charm person*/*Jump*/*Unseen servant*/*Magic missile.*
Niv. 2 : *Stinking cloud*/*Web.*
Niv. 3 : *Hold person*/*Fire ball.*
Au corps à corps, elle attaque deux fois per round.
Grâce à ses longs ongles de métal aciérés.

Elle est accompagnée d'un **Homonculus** (Monster Manual, p. 53).
**Points de vie :** 12 dés de vie.
**C.A. : 6. D/Att. :** 1-3.
Enfin, elle commande à une guarde de 10 squelettes (M.M., p. 87).
**Point de vie :** 8. **Dés de vie :** 1. **C.A. :** 7. **D/Att. :** 1-6.

**BALDUS** (60 ans)
**(Magicien 11e niveau)**
Le D.M. pourra faire intervenir Baldus si Apax est tué et que le hasard (et non leurs erreurs répétées) ait mis les aventuriers en trop mauvaise posture.
A la mort d'Apax Legomenon, un éclair rouge partira de son amulette et traversera couloirs et portes pour venir frapper le portrait de son oncle Baldus dans la salle 3. Celui-ci reviendra alors parmi les vivants durant une heure avec pour seul objectif la mort de Melanaster. Ce combat peut être mis à profit par le D.M. pour aider ou handicaper les joueurs tout en créant une chaude ambiance.
Sorts :
Niv. 1 : *Burning hands*/*Shield*/*Tenser floating disk*/*Sleep.*
Niv. 2 : *continual light*/*Invisibility*/*Miror image*/*Pyrotechnics.*
Niv. 3 : *Blink*/*Lightning bolt* (× 2)/*Monster sommoning.*
Niv. 4 : *fear*/*Ice storm*/*Wall of fire.*
Niv. 5 : *Telekinèse*/*Teleportation*/*Wall of force.*
Le personnel du château est constitué d'une dizaine de valets ou jardiniers. Ils ne combattront que personnellement menacés, avec les moyens du bord (niv. 0).

Agnès Pernelle.
Didier Guiserix.

Jeux Thèmes

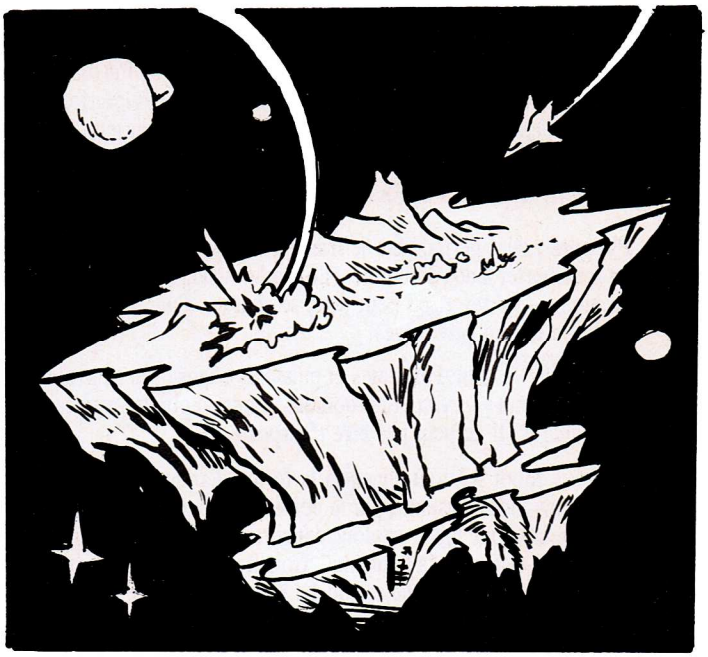
SPÉCIALISTE JEUX DE SOCIÉTÉ

*TOUS WARGAMES*
*TOUS JEUX DE RÔLE*
*TOUS CONSEILS*

*et figurines, casse-tête,*
*puzzles, jeux classiques...*

92, rue de Monceau
75008 PARIS
**Tél. : 522.50.29**

# Duel sur ZLOOG



**A l'écart de la bataille qui fait rage au centre du système de l'étoile Calurastra, deux chasseurs lourds se livrent un combat "au sommet". Pilotés de main de maître, les deux astronefs, le calurastien et le terrien, rivalisent d'audace. Mais toute la science des pilotes ne leur permet pas d'éviter le perfide champ radio émis par Zloog, l'astéroïde oublié.**

**Ce n'est qu'au prix d'un effort désespéré qu'ils parviennent à échapper à la mort en posant leurs "zincs" à la surface de Zloog.**

**Les deux hommes de chaque équipage émergent de leurs engins disloqués, contemplent le long sillon que leur atterrissage a creusé dans la végétation spongieuse ou les nappes de neige cristal, et avec un soupir, font l'inventaire de leurs chances de quitter les premiers ces lieux où, de ruine en ruine, pèse une ancienne malédiction.**

**Car celui qui restera au sol sera offert aux bombes de son adversaire !**

### But du jeu

Utiliser au mieux ses personnages et les ressources de *Zloog* pour réparer son vaisseau avant l'adversaire.

On trouvera sur l'astéroïde les outils nécessaires, ainsi que des véhicules abandonnés par d'anciens colons qui permettront de tirer les vaisseaux endommagés jusqu'à un des deux hangars encore en état.

Mais l'affaire risque de durer et il faudra affronter la faune et la flore locales pour trouver à se nourrir !

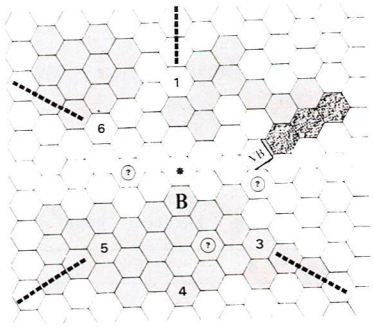
### Préparation

Découper et coller sur de carton les pions de la page 38 ; les colorier ajoutera du charme à la chose, sachant que trois pions (VA, A1, A2) représentent le vaisseau, le pilote et le navigateur du joueur A, trois autres ceux du joueur B, les autres pions étant les *"vestiges"* laissés par les colons. Se procurer un dé.

### Mise en place

On retourne et on mélange les *"vestiges"* et on les place sur les cases portant le symbole ( ) face retournée, sur le plateau de jeu de la page 39. Puis on tire au hasard l'attribution des camps A ou B. On tire également pour savoir qui commence le tour et enfin pour déterminer l'emplacement du *crash* de chaque vaisseau.

Ceci se détermine en lançant le dé. Une lettre indique, sur le plateau de jeu, l'endroit qu'avaient "visé" les pilotes pour se poser. Six chiffres entourent ce point ; chaque joueur posera le vaisseau sur le chiffre indiqué par son dé. Les trois cases en arrière de ce point, dévastées, seront considérées comme *"terrain neutre"* et les pions *"vestiges"* qu'elles pouvaient contenir sont retirés et posés à côté du jeu.




### Schéma

Point de chute (Jet de dé : 2)

Cases dévastées

Le premier tour peut commencer. Mais avant un peu de patience et voyons vos possibilités.

### Les pions

**Les pions VA ou VB** représentent les vaisseaux endommagés. Ils ne pourront être déplacés que par un *Charrieur*. Les pions A1, A2, B1, B2, représentent le pilote et le navigateur de chaque joueur. Ce sont ces personnages qui pourront transporter les vestiges divers et conduire le *charrieur* ou guider les *droïds*.

**Nourriture :** chaque personnage doit se nourrir. Un pion nourriture (N) correspond à la ration nécessaire pour un personnage pendant quatre tours (un tour = une journée). A partir du cinquième jour le personnage est *"épuisé"* et voit son déplacement diminué d'une case/tour. A la fin du huitième tour sans nourriture, le personnage meurt. Le joueur A possède deux rations au début du jeu, le joueur B une seule.

La ration ne profite bien sûr qu'au pion qui la transporte. Elle ne peut être divisée qu'entre deux pions sur la même case au moment de l'absorption, ravitaillant alors chaque personnage pour deux tours.

**Energie :**
une cartouche d'énergie permet de faire fonctionner un *charrieur* durant cinq tours et un *droïd* durant six tours (pas forcément consécutifs). Le joueur B en possède une au début du jeu (sans pion pour le signaler).

Les pions *Nourriture* et *Energie* sont retirés du jeu lorsqu'on les utilise.

**Pirogues :** elles permettent de franchir aisément les *marais*. On peut les transporter à dos d'homme. (Lorsqu'on navigue, cela fait un objet de moins à porter et on peut donc se charger d'un *"vestige"* supplémentaire durant ce voyage).

**Charrieur :** ce sont d'énormes et puissants engins. Un charrieur peut transporter un *vaisseau* et un nombre illimité d'objets vestiges, ou de *personnages*. Il ne peut pas **être** transporté.

**Droïds :** robot semi-intelligent à la forme d'araignée, le droïd peut être commandé à distance par le dernier personnage qui aura été sur la même case que lui. Il est donc dangereux de lui confier du matériel car il passe aisément "à l'ennemi". Comme la *pirogue*, on peut le porter, ou bien lui mettre une cartouche *énergie* et lui faire porter jusqu'à trois *objets* (mais pas un personnage).

**Outils :** de gros outils nécessaires pour réparer la coque des vaisseaux peuvent être trouvés sur l'astéroïde. Il faut au moins un pion *"outil"* au personnage qui répare le vaisseau.

### Déplacements

Les divers modes de locomotion sont différents suivant le terrain.

A chaque mode correspond un *potentiel de mouvement*, et entrer dans une case consomme un certain nombre de *points de ce potentiel*, suivant la nature du terrain. Un pion ne peut pénétrer dans une case s'il ne lui reste pas les points requis pour le faire. Les points non utilisés ne peuvent jamais être reportés sur le tour suivant ou sur un autre pion.

Le tableau des terrains résume toutes ces possibilités.

**Tableau des terrains**

**Consommation suivant le terrain**

| potentiel | mode | route | découvert | jungle | marais | neige cristal | butte |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 | à pied | 1 | 1 | 2 | 4 | 2 | 4 |
| 2 | Pirogue | • | • | • | 1 | 2 | • |
| 6 | Charrieur | 1 | 1 | 3 | • | 3 | 6 |
| 4 | Droïd | 1 | 1 | 2 | 1 | 1/2 | 1 |

*Deux facteurs peuvent réduire le déplacement d'un personnage à pied.*

**1.** Il est *chargé* de un à trois pions *"vestiges"*, trois étant le maximum. Il retire alors une case à son déplacement possible, et, par exemple ne parcourt plus que trois cases sur route ou encore ne peut plus franchir une montagne, un marais.

**2.** La nourriture fait effet quatre tours ; dès le cinquième le personnage est *"épuisé"*. Il perd également une case à son déplacement.

Ces deux effets sont cumulatifs ; ainsi un homme *chargé* et *épuisé* ne peut plus pénétrer une case jungle ou neige.

**Nota :** tout arrêt, pour combattre, ou retourner un pion vestige, termine le mouvement, même s'il reste des points de déplacement au pion.

### Déplacement du charrieur et du droïd, réparation du vaisseau.

Il faut un personnage dans le *Charrieur* pour le conduire. Par contre le *droïd* peut être *téléguidé ;* comme son intelligence est limitée, il ne pourra se déplacer qu'en ligne droite au cours d'un déplacement.

Un personnage doit être également présent pour réparer le vaisseau dans le hangar où on l'aura amené, et devra, rappelons-le, posséder un pion *outil* avec lui. La réparation prend deux tours consécutifs et ne doit pas être interrompue.

Si le *réparateur* sort ou s'il y a combat sur la case, tout est à recommencer. Si à la fin des deux tours, tout s'est bien passé, les deux pions du joueur doivent embarquer aussi vite que possible. Dès qu'ils sont à bord, le vaisseau décolle et le joueur est vainqueur.

Si l'un des personnages est abandonné sur la planète, vivant, son équipier passe en cour martiale et est fusillé ! La partie est nulle.

### Combats

Chaque personnage possède au début de la partie, une arme lui permettant de *"Zapper"* un adversaire. Il s'agit d'un ancien modèle dont la décharge entoure la victime d'un *champ - halo - antigrav* et la projette dans les airs à plusieurs dizaines de kilomètres parfois !

### Mode de combat

Deux pions personnages peuvent tirer s'ils sont sur la même case. L'un des deux l'annonce et l'autre peut choisir de riposter en même temps.

Chaque arme contient au départ *douze charges.*

• Les deux tireurs lancent un dé pour déterminer le nombre de charges consommées. (Si ce jet de dé est supérieur aux charges restant dans l'arme, les charges sont perdues mais le tir est sans effet) et les déduisent des points restant dans l'arme.

• Chaque tireur relance le dé pour voir à combien de cases il expédie sa victime.

• Enfin l'agresseur relance le dé pour indiquer la direction (en ligne droite) où est expédié l'adversaire. Si l'agresseur est lui-même touché, il part automatiquement dans la direction opposée à sa victime !

L'arme n'affectant que les hommes, les possessions de la ou des victimes restent sur la case du combat.

Si l'un des protagonistes est expédié hors de la carte, il *tombe* sous Zloog, et le pion est retiré du jeu. Son équipier pourra le récupérer en découvrant un *Arbre tuyau* (voir *Indigènes*).

### Indigènes

Dès qu'un pion se pose sur une case portant le symbole ( ), il s'arrête et le joueur lance un dé pour savoir ce qu'il rencontre. Le personnage peut éviter cela en *"tirant dans le tas"* avec son arme au lieu de tirer lé dé (mais il perd des charges alors que ces rencontres ne sont pas nécessairement négatives !).

### Tableau des rencontres

| | |
|---|---|
| 1. Eruption de sève des *Glaktus gluants* | Passer un tour |
| 2. *Sorcier-tempête* de Zloog | L'adversaire déplace le pion de quatre cases |
| 3. Tribu de *gnomes-guerriers* | Le pion perd tous les objets qu'il porte |
| 4. Vous sauvez la vie d'un *Ptérox.* (Oiseau très maladroit aux puissantes griffes) | Le Ptérox peut amener un objet "portable" possédé par ce personnage jusqu'à un autre personnage *ami ou ennemi*, et revenir avec un autre objet. Ceci permet parfois des petits trocs avec l'adversaire. |
| 5 et 6. *Arbres-tuyau* dont les racines ressortent de l'autre côté de l'astéroïde et qui ramènent à la surface des objets (ou même un personnage !) tombés sous Zloog. | Reprendre un des pions précédemment retirés du jeu. |

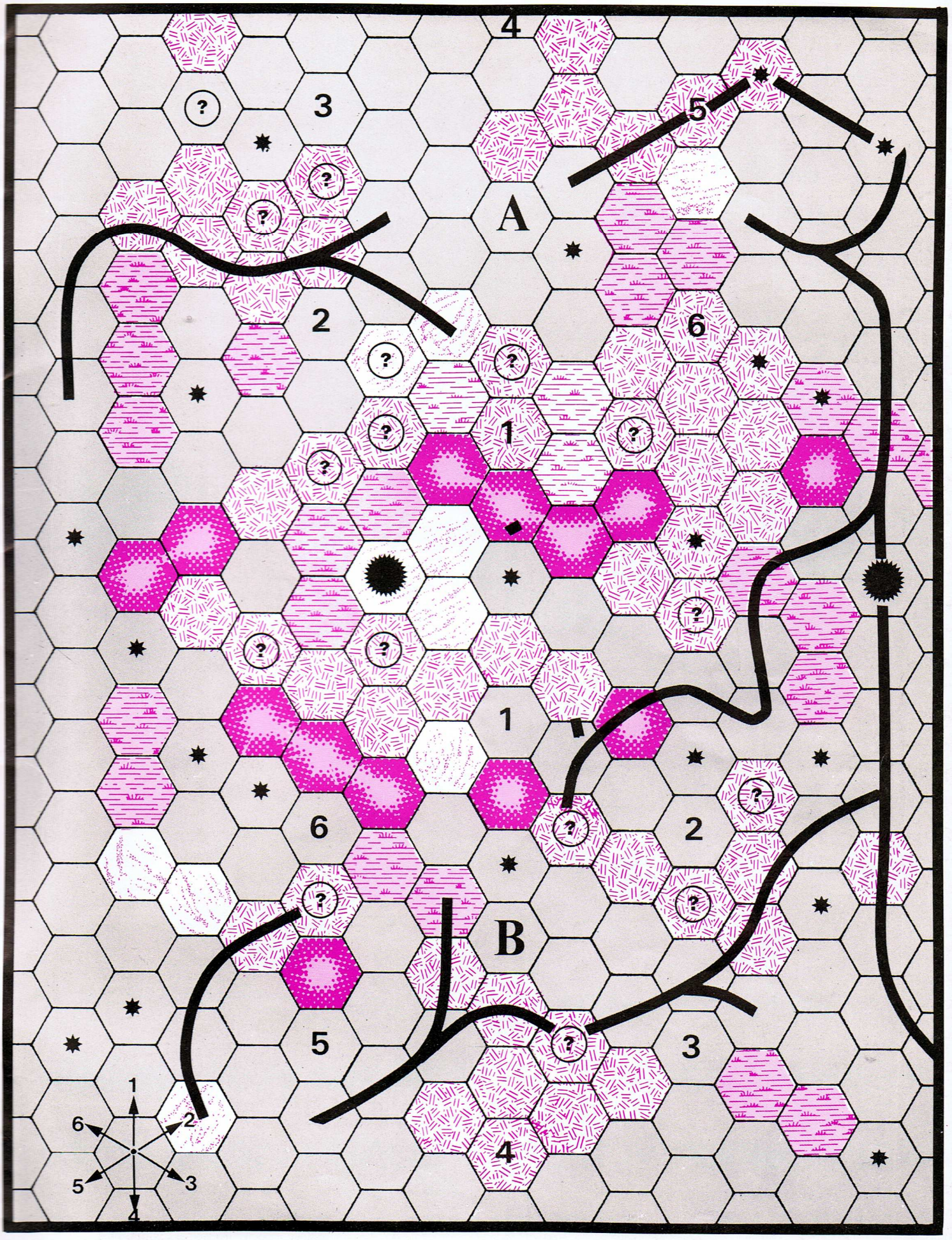
### Séquence de jeu

Le premier joueur place son vaisseau et retire les éventuels vestiges détruits ; le second fait de même.

La séquence est ensuite :

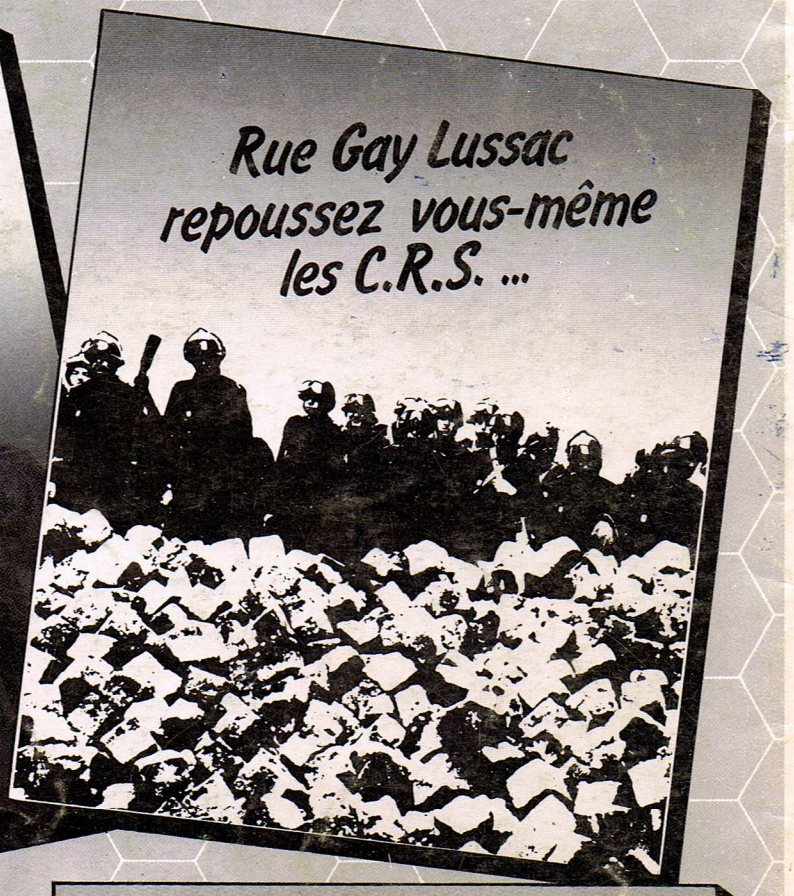
Premier joueur : déplacement de ses pions, combat ou tirage de dé des indigènes, ramassage des objets-vestiges.

Deuxième joueur : idem.


4
3
5
A
2
6
1
1
6
2
B
5
3
4
1
2
3
4
5
6
Case Vestiges
Case Indigene
Hangar
Route
Butte
Jungle
Terrain découvert
Neige cristal
Marais

# PRENEZ L'OFFENSIVE...







- Viva Zapata,
- Mai 68,
- Les 7 Royaumes combattants,

3 nouveaux wargames*
que les éditions du Stratège
proposent à votre sagacité...




France Double R
6, rue du Baron 75017 Paris
(1) 263.60.24

*conçus et fabriqués en France

Entre editeur