

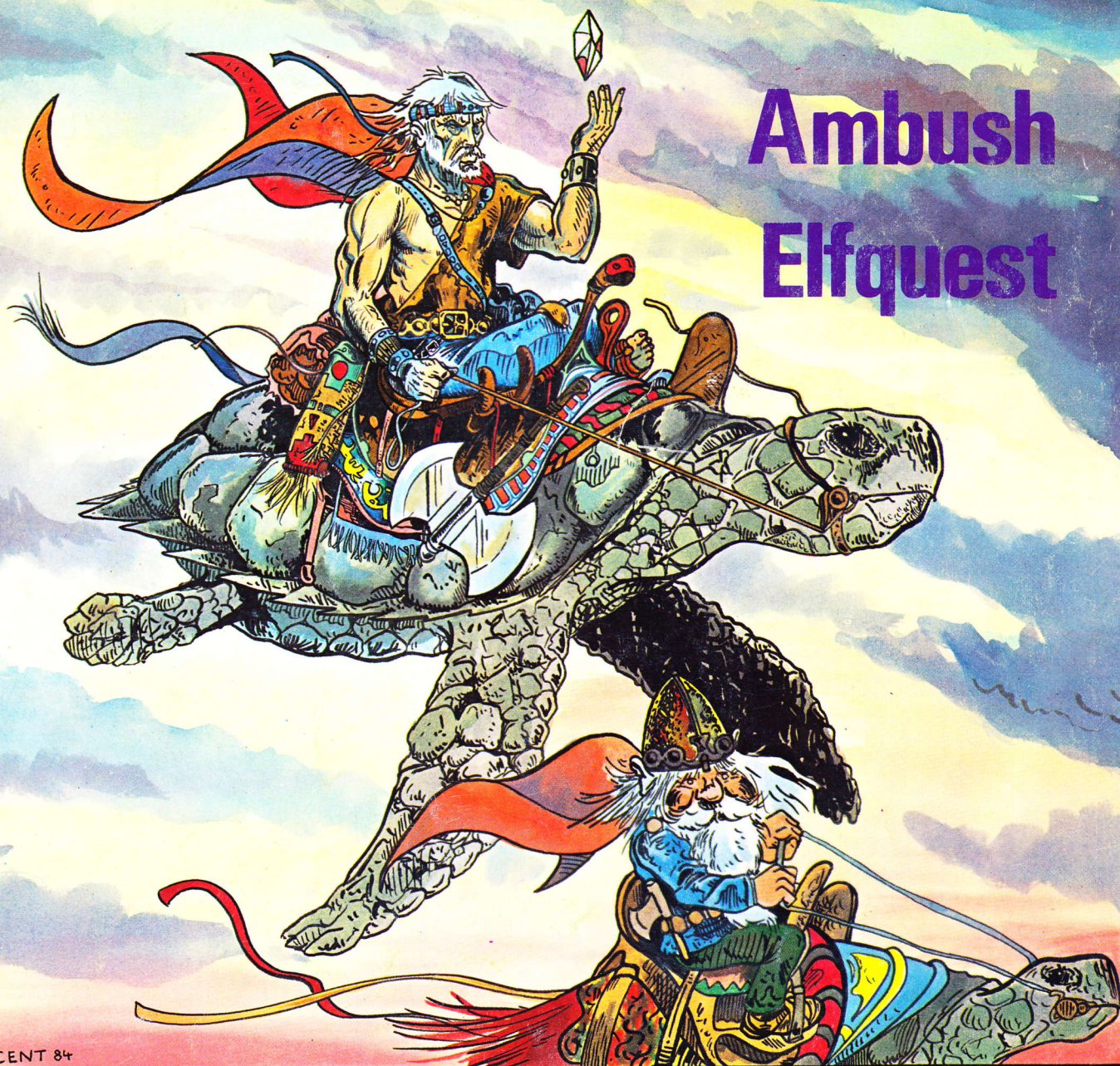
CASUS BELLI

Le magazine des jeux de simulation

notre test :

Quel JDJDR êtes vous ?

**Ambush
Elfquest**



VINCENT 84

n°22

150

JEUX DE SIMULATION
ET JEUX DE ROLES
EN FRANÇAIS

à
L'ŒUF CUBE

24 RUE LINNE
75005 PARIS, TEL. 587 28 83

**NOUVEAUTES
EN FRANÇAIS**

EMPIRE
GALACTIQUE
LES CHRONIQUES DE LINAIS
LEGENDES DES 1001 NUITS
L'ŒIL DE BALOR (LEG. CELT.)

ET 10 NOUVEAUX TITRES
DE JEUX DE ROLES
EN SOLITAIRE

LISTE DES JEUX ET TARIFS
SUR DEMANDE

VENTE
PAR CORRESPONDANCE

NOUVEAUTES

ROLE PLAYING GAMES U.S.
RUNEQUEST-THIRD EDITION
INDIANA JONES-TSR
PSI WORLD
CHILL-PACE SETTER GAME
TIME MASTER-PACE SETTER
COMPANION SET D & D
TEST OF THE WARLORD + 15
CONAN UNCHAINED 10-14
DRAGONLANCE DLI
WHEN A STAR FALLS UK4

SIMULATION BOARD GAMES

LAST PANZER DIVISION
BOOTS AND SADDLES
SOUTHERN FRONT III WW
DRUIDS-WEST END GAMES
ROMMEL IN THE DESERT
HITLER'S WAR AVH
FIRE IN THE EAST GDW
MOVE OUT AMBUSH
BANZAI UP FRONT

VENTE
PAR CORRESPONDANCE

CASUS BELLI

- 3** **Nouvelles du Front**
- 9** **Petites Annonces**
- 10** **La Bataille de la Marne ou**
 Journal d'un mort-vivant
 Patrick Giacomini
- 14** **Les Flottes de 1940**
 rubrique Amiraute
 Paul Bois
- 16** **Ambush**
 Hervé Hatt
- 19** **1914 (2^{ème} partie) - jeu**
 Jean-Jacques Petit
- 20** **Squad Leader**
 Pierre Stutin
- 22** **Simulez canadien !**
 Frédéric Armand
- 25** **Ludotique**
- 30** **Devine**
- 32** **Elfquest**
 Denis Gerfaud
- 36-37** **Plateau du jeu 1914**
- 38** **Treasure Traps**
 Reportage
 Philippe Muscat
- 40** **Formules ou Tables**
 Denis Gerfaud
- 42** Notre Test :
 Quel JDJDR êtes-vous ?
- 43** **La nécropole de Thahad**
 Kohok
 module AD & D
 Thierry Olive
- 46** **Cthulhu est toujours vivant !**
 Martin Latallo
- 48** **Tout au fond**
 module l'Appel de Cthulhu
 Martin Latallo
- 52** **Les Jeux de Lyn**
 module l'Ultime Epreuve
 Fabrice Cayla

CASUS BELLI N° 22
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
Tél. : 563.01.02

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

Relations extérieures
Michèle Hilling

Services commerciaux
Directeur Commercial
de Publicité :
Olivier Heuze
Marketing et
développement :
Patrick Springora
Abonnements :
Elisabeth Drouet
assistée de
Patricia Rosso
Vente au numéro :
Bernard Héraud
assisté de
Bernadette Durish

Publicité
Isabelle Blanchard
5, rue de la Baume
75008 Paris

Rédaction
CASUS BELLI
5, rue de la Baume
75008 Paris
Tél. : 563.01.02
Périodicité : bimestrielle
Rédacteur en chef :
Didier Guiserix
Dessinateurs :
Roland Barthélémy
Didier Guiserix
Pierre-Olivier Vincent
Eric Ratelet
Tignous
X-zéro
Couverture :
Pierre-Olivier Vincent
Secrétaire de rédaction :
Agnès Pernelle

Maquette
Agnès Pernelle

**Composition et
Imprimerie SALT**
Tél. : 050.40.90

Dépôt légal
Octobre 84
Commission paritaire
n° 63.264
Copyright
CASUS BELLI 1984

NOUVELLES

D U F R O N T

Manifestations

2^e TRIATHLON INTER CLUB DE L'ILE DE FRANCE
(les 23 et 24 novembre 1984)



Comme l'année dernière, le Centre Culturel de Boulogne Billancourt accueillera le 2^e Triathlon, organisé par *Le Fer de Lance*.

Les équipes (**COMPLETES**) seront composées de 9 joueurs :

- 5 joueurs d'AD & D (au moins 4^e niveau)
- 1 maître de Donjon (qui fera jouer une autre équipe)
- 2 wargameurs, jouant sur Squad Leader (niveau Cross of Iron®)
- 1 joueur de Diplomatie

Le classement des clubs se fera sur leurs performances dans les trois disciplines, le classement des MD départageant les ex-aequo.

L'ADJR, Association pour le Développement des Jeux de Rôles, peut vous être très utile si vous manquez de recettes pour organiser vos rencontres, si vous avez du mal à faire sponsoriser vos tournois, et dans bien d'autres occasions. Créée notamment par Laurent Baraou, coordinateur du premier championnat de France officiel de AD & D, cette association (loi de 1901) a pour objectif principal de faire sauter les obstacles qui, dans certaines régions, s'opposent à des manifestations d'éclat ou tout simplement à la création de club alors qu'alentour se morfondent des tas de joueurs désœuvrés.

Si donc vous avez des projets et qu'il vous manque des éléments pour les concrétiser, depuis la recherche d'un local jusqu'à, tout simplement, un bon conseil et beaucoup d'encouragement.

Le décalage temporel sévissant fortement dans le continuum de la rédaction, on ne vous avait pas parlé du premier tournoi de Donjon organisé cet été par le Club de Mont de Marsant, *Les Seigneurs des Trois Rivières*. Les trois gagnants du classement individuel furent messieurs Dabat, Gasque et Villechenoux, (avec une joueuse, L. Merlière, à la 6^e place). Tout contact : Samuel Tarapacki, 6 rue du Périgord, 40000 St Pierre du Mont.

La Nuit des Grands Anciens

Frissons nocturnes, toute la nuit du 23 au 24 Novembre, orchestrés par le club *Les Héritiers d'Avalon*, avec le secours de la Ligue Lorraine. Toute la semaine qui précède, Metz FM proposera une Semaine de l'Épouvante, que cette manifestation viendra conclure par un tournoi de *l'Appel de Cthulhu* sur un scénario inédit, « l'Île des Brumes ». On y récompensera le meilleur Gardien des Arcanes et le meilleur Investigateur... Le tournoi débutera à 20 h et se poursuivra jusqu'à l'aube sans doute, à la MJC de Queuleu, 1 rue de Tivoli, 57070 Metz. Pour tout renseignement, adressez-vous à la boutique Exalibur, tél : 733 29 51, ou au 736 79 54.

Week-end très dense organisé par Sylvie Rodriguez les 19 et 20 janvier prochains au Centre culturel Georges Brassens de Champs-sur-Marne. On y jouera des parties d'initiation ou de démo, avec au menu : Légendes, l'Ultime Épreuve, Méga, l'Appel de Cthulhu, D & D, Empire Galactique, et peut être la Compagnie des Glaces... Mais on pourra également improviser des parties de Diplo, Cosmic Encounter ou autres puisque la manifestation se déroule dans une ludothèque abondamment pourvue des meilleurs jeux. Des démos de wargames, sur cartes ou avec figurines auront lieu, et une « Murder Party » mettra encore plus d'ambiance. On pourra y discuter avec des auteurs de jeux, et se détendre devant les diverses expositions.

Tout renseignement : Sylvie Rodriguez, ludothèque Brocéliande, Centre culturel Georges Brassens, Place du bois de Grâce, 77420 Champs sur Marne, Tél. : 006 60 60.

Une vingtaine de jeux en initiation/démonstration puis en parties réelles, c'est le copieux programme concocté par le club *La Guilde des Saignes* et la boutique (de pointe) *Mimicry à Amiens*. Ces activités dureront deux journées de fin décembre et les rencontres déboucheront sur des tas de lots à gagner, ce qui est toujours agréable. Les présentations de modules par leurs auteurs (vous !) sont vivement souhaitées, et la manifestation devrait voir le passage de représentant des divers magazines et d'auteurs de jeux...

Pour participer, inscrivez-vous (c'est gratuit) avant le 20 décembre, auprès de l'une des boutiques Mimicry : Picardie : Tél (22) 92 38 79.

Nord Pas de Calais : tél. (20) 54 01 80. Et même si vous n'êtes que spectateur, vous trouverez à ces numéros tous les renseignements que vous souhaitez.

Clubs

Angers. Un club de Donjons et Dragons fonctionne chaque mercredi soir, de 19 h 30 à 24 h au Centre Jacques Tati, rue Eugénie Mansion, Belle Beille 49000 Angers. Le club n'a pas de nom, mais vous pouvez demander Mr Patrick Mazuret.

Champagne-Ardenne.

Une dynamique association, née à la suite du Week-end Fantastique organisé par Jacques Beaudou de la MLC, regroupe déjà trois clubs ; pour les contacter :

— **Reims** : Zouï Jean Michel, 8 rue du Renouveau 51100 Reims. Tél. (26) 86 53 39. Rabe Daniel, 18 rue de Tayssy 51100 Reims. Tél. (26) 85 42 84.

— **Epernay** : Correia Antonio, 2 square Weber, 51200 Epernay. Tél. (26) 55 09 78.

Un quatrième club se développe sur **Charleville Mézière**, et vous pouvez contacter Maton Philippe, 21 rue du Puits, 08540 Tournes, Tél (24) 35 94 31. Cette association, qui se nomme *Veni Vendi Ludi* (VVL pour les intimes) regroupe des joueurs de toutes les tendances, du jeu de rôle à la figurine en passant par les wargames et autres jeux de stratégie. Une compétition est d'ores et déjà prévue pour le courant de février, mais vous serez aussi bien accueilli si vous recherchez une initiation.

Pour des renseignements sur l'association en général et sur les réunions (fréquentes), une adresse centrale, Thierry Martin, Rte de Dormans, 51170 Courville, Tél (26) 78 10 58.

La Cage aux Rôles, fonctionne déjà depuis plus d'un an. On y joue pratiquement à tout, aussi bien à AD & D, Méga, Légendes, Gamma World, Dragon Quest qu'à Squad Leader, Rommel, Last World et... bien d'autres. Son adresse : 10, rue Chalons - Le Villers 59128 Flers (près de Douai) Tél. 16 (27) 96.16.09.

Il existe maintenant un club qui sévit à **Caen** : *La Tour des Sortilèges*. On y pratique divers jeux de rôle AD & D, RQ, Gamma World, Légendes... etc...) ainsi que des wargames (avec des figurines entre-autres). Le club se retrouve tous les samedis à partir de 20 h 30 à la MJC de la Maladrerie, 25 rue du Général Moulin, 14000 Caen.

Chatenay-Malabry :

« Mobilisation Générale de tous les Diplomates Européens !

Tout d'abord pour une ignoble partie de Diplomacy par correspondance (Paris et Région Parisienne).

Ensuite pour la future organisation d'un Tournoi Open de Diplomacy, bloqué sur un week-end (local : Région Parisienne).

Que vous soyez membre éminent du Corps Diplomatique ou infâme traître du Corps Machiavélique, n'hésitez pas à contacter le CELTE 101 Rue Anatole France 92290 Chatenay-Malabry ou téléphoner après 20 h au 735 05 86 ou 735 85 00 ».

Le Club Le Fer de Lance :

1^o Ouvrir une section réservée uniquement aux *Wargameurs* à Paris 19^e. Contacter : M. F. Armand, Tél. : 240 28 90.

2^o Rappeler l'existence d'une section de *Figurinis* (Napoléonien Rond-bosse 25 mm Les Aigles) à Paris 15^e. Contacter : M. JJ. Petit Tél. : 645 51 77.

Avis aux Figurinisres de Paris jouant sur *LES AIGLES Rond-Bosse 25 mm Napoléonien*

Afin de créer un point de rencontre sur Paris, et sa Banlieue, le FdL a décidé d'ouvrir une permanence à Chatenay-Malabry, dont la périodicité sera mensuelle.

Cette permanence a pour but principal la standardisation des AIGLES, mais aussi et surtout des contacts entre les différents clubs ou indépendants ; des contacts et des parties bien sûr...

Tout renseignement sur les dates et le lieu en contactant :

— M. JJ. Petit : Tél. : 645 51 77.

— M. P. Giacomini Tél. : 668 04 18.

Dans son cadre du développement des jeux de rôles et de simulation en Ile-de-France, le club fer de lance organise des rencontres de D & D à la maison pour tous de Chatou (78). Ces rencontres auront pour but, dans un premier temps, d'initier les personnes présentes. L'encadrement sera pourvu par les joueurs du club « Fer de Lance ».

J'en appelle à toutes les personnes, débutantes ou non, qui seraient intéressées de venir jouer le samedi de 14 heures à 20 (voir 24) heures et cela tous les quinze jours à dater du samedi 20 octobre : venez!!!

Pour tous les renseignements concernant ces rencontres, vous pouvez téléphoner aux numéros suivants :

Maison pour tous de Chatou 105 rue du Général Leclerc 78 Chatou. Tél. : 071-13-73 demandez Denis.

Club « Le Fer de Lance », tél. : 913-13-27 de 17 à 20 heures.



INDIANA JONES

The Adventures of Indiana Jones (*Les Aventures d'Indiana Jones*) est la dernière publication de TSR. Il s'agit d'un jeu de rôle où les joueurs sont invités à incarner Indiana Jones lui-même, ou Marion, Sallah, Short Round, etc... c'est-à-dire les personnages du film. Les aventures jouées sont naturellement du type « Les Aventuriers de l'Arche Perdue ».

La boîte contient le livret de règles, dans lequel, au fil des explications, est fondu un module : **The Ikons of Ikammanen**, un fascicule contenant les formulaires utilisables au cours du jeu ainsi que les fiches des 7 personnages pouvant être incarnés par les joueurs, des plans de sol avec, au dos, une carte du monde, un écran de maître de jeu illustré, des accessoires tels que portes, colonnes et personnages qui, pliés et collés d'une certaine façon, peuvent tenir debout en 3 dimensions, 2 dés à dix faces et un crayon.

Les accessoires sont assez bien faits ; le livret de règles, par contre, est d'un graphisme peu alléchant. L'originalité du jeu consiste en ce qu'on ne crée pas de personnages : ils le sont déjà une fois pour toutes. On ne peut jouer qu'Indiana Jones et ses compères : les « bons » du film. Il y a 6 caractéristiques (Force, Mouvement, Dextérité, Courage, Instinct et Attrait) et les seuls jets de dés du jeu sont des jets sous ces caractéristiques. Il existe aussi des compétences attribuées aux différents personnages, mais elles sont utilisées automatiquement, sans jets de dés. Comme il serait peu « vraisemblable » qu'Indiana Jones meure, on conseille au MJ de faire en sorte que cette issue fatale n'arrive jamais. A la place, on tombe dans un coma de 15 jours, et on se réveille (miraculeusement !) dans un lit d'hôpital.

Une autre originalité consiste en le système d'initiative, le plus simple qui soit. Le MJ demande simplement aux joueurs : « Qui veut agir en premier ? » Lui-même, s'il est un bon MJ fair-play, ne fera agir ses méchants NPCs qu'en dernier.

Des *points de joueur* sont acquis quand on joue bien son rôle (quand on est vraiment *dans la peau* d'Indiana ou de Marion). Une fois acquis, ces points peuvent être dépensés pour limiter le dégât des blessures : un système d'expérience intéressant.

Les règles comprennent des listes d'équipement, des résultats de combat, tir et corps-à-corps, et des tableaux aléatoires pour simuler les poursuites en voiture. De toute évidence, ce jeu s'adresse aux vrais passionnés d'Indiana Jones et des Aventuriers de l'Arche Perdue.

Denis Gerfaud

RINGWORLD

Si l'on en croit ses concepteurs, Chaosium, la firme américaine responsable de *L'Appel de Cthulhu*, vient d'éditer le nec plus ultra des jeux de rôle de S.F. : *Ringworld*. Directement inspirée de « l'ANNEAU-Monde », le chef d'oeuvre de Larry Niven (publié chez OPTA, n° 87 de la collection Galaxie/bis), cette petite merveille se présente sous la forme de quatre livrets (les Livres de l'Explorateur, de la Technologie, des Créatures et du Maître de Jeu), totalisant plus de 190 pages de texte, dont la majeure partie est consacrée à la description de l'Univers Connu de Niven (celui du vingt-sixième siècle). Les règles proprement dites ont largement été influencées par le Jeu de Rôle de Base (*LE* système de jeu de Chaosium) et Runequest. Sans être d'une complexité extrême, ce jeu reste cependant adressé à des joueurs expérimentés avides de découvrir de nouveaux cadres pour les aventures de leurs personnages. Gageons qu'ils ne seront pas déçus : de l'avis des premiers joueurs qui l'ont essayé, *Ringworld* est appelé à devenir un « must » que tout joueur de rôle sérieux se devrait de posséder dans sa ludothèque.

Si vous le désirez, vous pouvez désormais partir à la découverte de l'Anneau-Monde, ce gigantesque planétoïde circulaire qui orbite autour de son soleil à la façon d'une roue tournant sur son axe central.

Mais attention, le prix des tickets d'astronefs a bien augmenté depuis que sa majesté Dollar règne sur les monnaies de ce coin de la galaxie...

Jean Balcezak

CHILL

Chill, Adventures into the Unknown (*Frison, Aventures dans l'Inconnu*) est le nouveau jeu de rôle d'épouvante publié par Pacesetter.

Chill n'est pas fondé sur un mythe en particulier. **L'Inconnu** dont il est question est une sorte de dimension parallèle d'où émanent toutes sortes de forces maléfiques et de monstruosité : vampires, goules, zombis, loups-garous, fantômes, etc.

Les joueurs font obligatoirement partie d'une société secrète visant à contrer et neutraliser ces forces et créatures mauvaises : la S.A.V.E. (Societas Albae Viae Etemitata) ou Société Etemelle de la Voie Blanche. C'est la S.A.V.E. qui confie leur mission aux personnages et les aide, financièrement et parfois légalement. La S.A.V.E. a été fondée en 1844 et existe encore de nos jours. Ainsi, au gré du MF (maître des Frissons), les scénarios peuvent avoir lieu au XIXe siècle, dans les années 20, par exemple, ou maintenant.

La magie joue un rôle assez grand. Appelée ici l'Art (The Art), elle apparaît sous deux formes : la Voie Blanche (The White Way) et la Voie Mauvaise (The Evil Way). Les membres de la S.A.V.E. n'utilisent rigoureusement que la Voie Blanche tandis que les créatures de l'Inconnu utilisent la Voie Mauvaise.

Chill est bien présenté, les règles sont complètes et faciles à assimiler. La boîte ne contient pas moins de 7 livrets : un fascicule d'introduction contenant les règles de base, un module d'introduction pour jouer aussitôt : **Terror in Warwick House**, le **Campaign Book** (les règles complètes), **Horrors from the Unknown** (où l'on trouve expliqué les pouvoirs de la Voie Mauvaise et la description des « créatures »), et 3 autres modules : **Castle Dracula**, **Village of Twilight** et **Highland Terror**. Ces modules sont très complets, avec nouveaux « monstres », cartes et fiches de NPC illustrés. La boîte contient encore une carte du monde avec les principaux sites de manifestation de l'Inconnu, une planche de pions prédécoupés représentant personnages et créatures, 3 dés à dix faces d'excellente qualité (c'est rare) et un écran pour le Maître des Frissons.

Les personnages se définissent par des caractéristiques allant de 26 à 80 et par différentes compétences. L'utilisation des deux se fait sous forme de jets de pourcentage. Une table *unique* et très astucieusement établie sert à la résolution de tous les jets de dés (combats, compétences, mouvement, etc.).

La caractéristique la plus intéressante est la Volonté. Des points de volonté (récupérables) sont dépensés lors de l'utilisation de l'Art. Des « jets de peur » sont faits sous cette caractéristique. Si le personnage manque son jet sous la Volonté, il doit fuir ou, selon les cas, rester paralysé de terreur. Là encore, des points de volonté sont dépensés. Ainsi, à mesure que l'investigation avance, le courage des personnages face à l'Inconnu a tendance à baisser !

Avec *Chill*, on retrouve l'ambiance classique de toutes les histoires d'horreur, de Frankenstein à Dracula, en passant par le Monstre du Loch Ness. Un grand frisson.

Denis Gerfaud

VIETNAM

- 780 pions, 2 cartes
- deux tours de jeu/saison
- division/règlement/bataillon pour chaque pion
- parties de 6 à 100 + heures...

Fabricant : Victory Games Inc. 43 West, 33 rd Street, Suite 603, New-York 10001. L'excellente marque **Victory Games**, formée de survivants de SPI, et désormais chapeautée par Avalon Hill, continue à couvrir méthodiquement les périodes historiques favorites des wargamers US. Après *Civil War* pour la guerre de Sécession, *Hell's Highway* et *Ambush* pour la 2ème GM, *Nato* et *Gulf Strike* pour le futur proche, VG nous propose un *1809* afin de ne plus être absent de la gamme de fabricants occupant le créneau napoléonien toujours florissant. Et aussi, assez récemment, un titre très ambitieux, tant de par son thème que pour le grand bonheur d'un public américain qui a désormais assez de recul pour disséquer les réactions passionnelles de l'époque ; et pour lui permettre de gagner une campagne qui devait être gagnée, et qui a été perdue car la guerre est une affaire trop sérieuse pour être laissée aux militaires...

Le Matériel

La boîte est, comme d'habitude, chez VG, particulièrement décorée. Le dos est consacré comme d'habitude à une fiche d'information (réduction de la carte de jeu, vue de quelques pions, paragraphe introductif, scénarios, etc...). Le côté — c'est important, l'esthétique du côté, quand on regarde fièrement sa collection de wargames alignés sur la tranche — est charmant... mais je trouve le dessus de boîte hideux. A en reposer le jeu. Ce peinturlurage de Vietcongs, hélicoptères mitraillant,

char M48 et GI aux larges épaules et regard attentif, en tons bleu-vert-noir, fait lavis de seconde zone. Peut-être vous en moquez-vous, mais lorsque j'achète un jeu de 300 F., je l'apprécie agréablement à l'œil.

Allons, Messieurs, la Guerre du Vietnam nous a pourtant fourni sa moisson d'images sobres et fortes ! Une de ces photos de Marines luttant pour leur simple survie dans un milieu hostile, face à un ennemi invisible, aurait suffi à me donner envie de jouer. Mais laissons là ces griefs, et ouvrons la boîte.

780 pions imprimés double-face, deux cartes juxtaposables en papier fort, (bouh !), un gros livret de règles et scénarios, un casier de rangement (insuffisant à la tâche, le malheureux) et quinze tonnes de pub pour VG, Avalon Hill et tutti quanti, voilà le matériel débarrassé.

La carte est fort belle, un véritable patchwork de couleurs exotiques et foisonnantes. Le terrain est celui du Sud-vietnam, de la « frontière » (floue) au Delta du Mékong. Sur ses côtés, l'habituelle floraison de tableaux divers et variés : terrains, calendriers, CRT, rappel de la séquence de jeu, caractéristiques des unités, table de moral, situation et « motivation » des leaders sud-vietnamiens, etc... etc... Les pions se présentent en trois planches (US, Sud-Vietnam, Nord Vietnam, et Vietcong) d'honorable aspect et d'une lisibilité parfaitement correcte, étant donné qu'il n'y a pas moins de sept chiffres différents sur de nombreux pions.

Le système

Étant donné la nature de la guerre du Vietnam — guérilla ou combat sur zones, sans véritable front car le Vietcong pouvait apparaître n'importe où et disparaître aisément, et les Américains avaient le potentiel de nettoyer n'importe quel point de résistance fixe — il était nécessaire d'articuler la séquence de jeu autour d'un concept particulier : l'opération.

Séquence de jeu :

- 1 — Phase de support
 - 2 — Phase de désignation
 - 3 — Phase de mouvement
 - 4 — Phase d'opérations :
 - Désignation : des unités activées, du type d'opération, des hexagones-cibles.
 - Déclaration de supports
 - Mouvement
 - Segment d'alerte
 - Segment de combat
 - Segment de retraite
 - Segment de poursuite
- etc... séquence répétée jusqu'à la fin de l'opération concernée.

5 — Phase d'indication du tour de jeu.

Les dites opérations peuvent être de types suivants :

- Opération « Search & Destroy » (on comprend tout de suite, l'expression en anglais est merveilleuse de netteté et de concision).
 - Opération de maintien sur place (Holding)
 - Opération de patrouille
 - Opération « Clear and Secure » : les unités attaquées ont moins de capacité de poursuite qu'en « Search & Destroy ».
 - Opération mouvement stratégique.
- etc...

Ajoutez à tout cela une bonne masse d'autres règles, tactiques et de campagne pour simuler une simple opération comme la guerre entière — 1965-1975 — ainsi que 9 scénarios tactiques et deux scénarios très, très, très longs : toute la campagne, où « seulement » à partir du têt.

Bref, le jeu est ambitieux. Pour ceux d'entre vous qui n'ont pas peur d'étaler la carte pour de nombreuses semaines, pour les aficionados du wargame contemporain monstre. Il était temps que le wargame se lance dans les méandres de la guerre idéologique. Dieu fasse que les dizaines d'heures que vous allez passer à vous débattre dans les pénombres de la forêt vietnamienne ne soient pas le glissement progressif vers la folie que nous a filmé Coppola...

Hervé Hatt



ECHO C.B. 22

Voici un bref sondage, pour nous permettre de mieux cerner vos centres d'intérêt. Répondez-y, même si vous achetez ce Casus Belli longtemps après sa parution. Votre opinion est importante ! Notez simplement de 1 à 9, les articles de ce numéro : 1 signifiant « m'a déçu », 5 « sans plus », 9 « très bien encore ». (Vous pouvez photocopier ou recopier lisiblement ce questionnaire.)

Résultats C.B. 20

La Malédiction	73,7 %
La Lune Vague	73,6 %
Devine	69,2 %
Design	69,0 %
Dragon Quest	67,7 %
Friedland	66,9 %
La Rune du Chaos ..	66,4 %
La Gazette	
Galactique	61,1 %
La Disparition	59,0 %
Amirauté	58,3 %
Ludotique	58,3 %
Fortress Europa	55,4 %
Objectif CCT	49,6 %
Guildford	
Courthouse	49,0 %

☐ La Bataille de la Marne
☐ Amirauté
☐ Ambush
☐ 1914 (jeu)
☐ Squad Leader
☐ Simulez canadien
☐ Ludotique
☐ Devine
☐ Zormilius
☐ Elfquest
☐ Treasure Traps
☐ Formules ou Table
☐ Quel JDJDR êtes-vous ?
☐ La nécropole de Tahad
☐ Kohok
☐ Cthulhu est toujours vivant !
☐ Tout au fond
☐ Les jeux de Lyn

A envoyer à Casus Belli, 5, rue de la Baume, 75008 Paris.

inspiration



BD

● Les fervents de Jamesbonderies apprécieront, chez *Dupuis*, les aventures du nouvel **Agent 421**. Comme de bien entendu, une conspiration internationale s'en prend au monde, à l'aide d'une panoplie d'armes aussi cosmiques que gadgetiformes. Ça ne manque ni d'humour ni de jolies espionnes, et les multiples rebondissements vous laissent l'impression d'avoir lu plusieurs albums à la suite. Scénario de S. Desberg dessiné par E. Maltaite.

● La fin des privilèges ? Eh oui, citoyens et citoyennes, les ouvrages illustrés que MMs les Humanoïdes Associés n'avaient jusqu'alors édités qu'en version de luxe, uniquement à la portée de la noblesse, sont maintenant disponibles pour le tiers-état dans la nouvelle collection « Jackpot ». Il ne vous coûtera que 29 F par album. Un prix dérisoire comme le soulignent MMs les éditeurs. Les six premiers volumes sont le mythique « *L'homme est-il bon ?* » de Moebius, ainsi que, du même, *Arzach*, *le bandard fou*, et de Luc et François Schuiten *Carapaces de Jérónaton Champakou*, de Corben *Ogre*.

Livres

● Le quatrième tome de la saga d'Elric, ***l'Épée Noire***, vient d'être réédité par *Presse Pocket*. Ceux qui ne connaissent pas encore l'albinos maudit peuvent ainsi s'offrir le cycle et le lire d'une traite sans pour autant se ruiner.

● Chez *Denœl* (présence du futur), une autre réédition notable, ***A l'heure d'Iraz*** suite du « Coffre d'Avlen », ou les aventures de Jorian, l'horloger monarque, par Sprague de Camp. De l'heroic fantasy oscillant entre le dramatique et le burlesque sans tomber dans le ridicule, et surtout un foumille de détails à glisser dans vos aventures pour y mettre plus de sel...

● Toujours chez *Denœl*, ***Espoir du Cerf***, de Orson Scott Gard, auteur des

Maîtres Chanteurs. Là aussi, le goût du détail va loin : ambiance, magie, coutumes déroutantes... La magie y vole à un très haut niveau, les mœurs y sont dissolues et cruelles. Ce bouquin est si riche qu'il suffit de l'ouvrir à n'importe quelle page pour y trouver un thème de scénario. Pour devenir monarque de Burland, Palicrovol a tué le tyran Nasilee et épousé sa fille en la violant publiquement. Mais celle-ci va devenir une redoutable magicienne, et il faudra bien attendre la fin du bouquin, pour démêler les mille méandres de ses plans de vengeance...

● ***La Déesse voilée***, de Tanith Lee. Est-elle sorcière ou déesse ? En tout cas, son destin n'est pas banal. D'honneurs en humiliations, celle qui est née adulte et sans mémoire au cœur du volcan va chercher sans cesse son identité et sa raison d'être au sein d'un monde plutôt barbare... Déesse au visage de démon, sa malédiction en fait sa propre ennemie. Une bonne aventure d'heroic fantasy, racontée à la première personne. Là aussi, ça fourmille de détails et les MJ y trouveront sans peine matière à faire courir leurs aventuriers.

La déesse voilée est éditée chez *J'Ai Lu*, qui propose également ***A la poursuite du diamant vert*** le roman tiré du film. Quelques détails varient par rapport au film, mais l'humour reste et ça se lit comme de la confiture de crocodile...

● Novelisation également chez *J'Ai Lu* de ***Sudden Impact*** (Le retour de l'inspecteur Harry) d'après le film avec Clint Eastwood. Écrit en argot correct, c'est un bouquin qui a tellement la pêche que le bruit des balles risque d'incommoder vos voisins. Très bon si vous manquez de vocabulaire dans un Daredevils...

● Tant qu'on est dans l'aventure moderne, un autre thème toujours intéressant, le meurtre en série, la liste noire qui s'allonge sans qu'on trouve le lien... Un exercice de style pour Ellery Queen avec ***Griffe de velours***, le chat étrançleur... Chez *J'Ai Lu*.

Nouveautés

Jeux de Rôle

— *Cthulhu, c'est fou !*

Événement de taille pour cet automne, **L'appel de Cthulhu**, version française du jeu américain qui a remporté trois des plus grands prix américains, et dont les ventes font un malheur aux USA. Dans sa version en anglais, Call of Cthulhu avait déjà bien infiltré le milieu des joueurs français, assez amateurs de ghoulies et de vieilles voitures, de savants illuminés et de tueurs exotiques...

Au moment où j'écris, la boîte de règle (traduction de l'édition révisée la plus récente) et deux scénarios sont parus, et devraient être suivis des autres modules de Chaosium au rythme de un par semaine, puis d'ici peu de la traduction du dernier scénario paru aux États-Unis, *Trail of Tsathoggua*. La boîte est identique à l'édition américaine, contenant le livret de règles (des règles très claires au demeurant) un fascicule sur les années 20 (personnalités, événements, techniques, etc) des feuilles de personnages, une carte du monde et les dés nécessaires.

Les ouvrages additifs sont le **Supplément de Cthulhu** (règles complémentaires et scénarios) et des recueils d'aventures ou des campagnes complètes : **Les Fungi de Yuggoth, la Malédiction des Chtonien, les Ombres de Yog Sothoth, et l'Asile d'Aliénés**.

Pour ceux qui n'ont pas lu notre article du n° 17 (... il est encore disponible...), rappelons que l'Appel de Cthulhu se base sur l'œuvre de HP Lovecraft. Les personnages sont des gens en général instruits et aisés (savants, archéologues, antiquaires, journalistes, etc) qui, intéressés par l'occultisme, découvrent que des choses bizarres se trament : des fanatiques se livrent à d'étranges cérémonies, des gens disparaissent, semblent dans la démence. Et ce parce que ces gens croient à l'existence de dieux ou d'êtres cauchemardesques qui auraient vécu sur notre planète en des âges très anciens... Le jeu se situe dans les USA des années 20, mais ceci n'est pas obligatoire, comme le montre le scénario que vous trouverez dans ce numéro, car les créatures du Mythe de Cthulhu sont intemporelles...

— **Jeux de simulation/les wargames.** Après un historique des jeux de simulation et une description des marchés américain et français, ce livre traite plus particulièrement des wargames, qu'ils soient inspirés de l'Histoire, du Fantastique ou de la Science-Fiction. Plus de 700 jeux en boîte ou sur micro-ordinateur sont répertoriés par ordre chronologique ou par thème. Un chapitre entier est consacré à la stratégie et à la tactique. Les renseignements pratiques comportent une liste complète des clubs et des boutiques, en France, en Belgique et en Suisse. L'auteur de cette petite encyclopédie n'est autre que Duccio Vitale, collaborateur à Jeux et Stratégie et inventeur de *Mai 68* et *Viva Zapata* avec François Nedelec. 130 illustrations. 290 pages. Editions M.A.. Prix public : 85 F.

— On en parlait depuis quelques temps. Cette fois elles sont parues : **les Chroniques de Lynais** rajoute au système de jeu de *l'Ultime Epreuve* de nombreuses règles de détails qui faisaient défaut dans le jeu de base, ainsi que les modalités du passage de cette fameuse épreuve.

Une bonne partie de ces règles est consacrée à la création du personnage et à ses talents, tandis que sont rajoutées des règles de combat et de magie (ainsi que de nouveaux sorts). Tous les tableaux (très clairs) présentés dans l'ouvrage sont repris dans les dernières pages pour une consultation plus aisée. N'oublions pas de citer l'écrin dans lequel tout cela est rangé, une des plus belles couvertures dans le domaine des jeux de rôles, due au graphiste Guy Barriol...

Les Chroniques sont disponibles individuellement ou dans un rangement contenant les règles de base et les Chroniques, plus un scénario.

— Un jeu de rôle de SF français : il se nomme **Empire Galactique** et vient de sortir aux éditions Robert Laffont, par François Nedelec. Il s'agit d'un jeu de base destiné à être étoffé par la suite, et les vieux routards le trouveront un peu léger, mais il présente deux points intéressants.

Son orientation science fiction, pour l'instant limitée aux planètes (le voyage spatial viendra plus tard), le place dans un cadre facile à improviser pour le meneur de jeu, et les métiers proposés aux personnages sont immédiatement compréhensibles par des joueurs novices.

D'autre part sa présentation très structurée et abondamment parsemée d'excellentes illustrations rend sa découverte et son utilisation très agréable. A offrir à quelqu'un que vous voulez initier (surtout s'il fait partie de ces nombreux lecteurs de SF qui coïncident sur l'heroic fantasy). Nous en reparlerons.

— **L'œil de Balor** est un scénario pour *Légendes Celtiques*, un scénario de malédiction et de magie, une expédition contre le pouvoir des fœmoirés. Le livret contient les feuilles de personnages des principaux protagonistes, et de nombreuses illustrations, sous une présentation irréprochable. Notons que ce scénario développe une aventure amorcée dans notre confrère *Runes*.

— **Tortured Souls** est une sorte de revue offrant dans chaque numéro un paquet de scénarios pour divers jeux de rôles, en général médiévaux/fantastiques, avec assez souvent des scénarios solos, et surtout à chaque fois des cartes et des plans en couleurs. Les histoires sont de qualité, comme la présentation, et si vous lisez l'anglais, n'hésitez pas à vous abonner : 1 numéro : 2,5 livres, abonnement 3 numéros : 6,5 livres, à Beast Enterprises LTD. L'adresse : *Beast Enterprises Ltd*, Divinity road, Oxford OX4 1LR, Angleterre.

— Parution du **Companion Set** pour *D & D*, qui fait suite au basic et à l'expert. Plus de détails bien sûr sur les hauts niveaux, mais aussi des précisions intéressantes comme (notées au passage) le combat de masse, les tournois et les titres de noblesse, ou bien les dégâts subis par les objets magiques, les combats sans armes, etc... Les illustrations ne manquent pas et la présentation est claire et agréable. La boîte contient deux bouquins, l'un pour les joueurs, l'autre pour le DM.

— Accompagnant cette parution, le module CM1 s'intitule **Test of the warlords**. Le titre parle de lui-même...

— Le module CB1 (comme Conan the Barbarian), **Unchained**, amènera peut-être des fans de Conan à jouer à AD & D. Comme module, il est plutôt moyen. Il contient d'ailleurs des règles spécifiques et les joueurs sont invités à jouer les persos pré-tirés (Conan et ses copains) qui eux non plus ne suivent pas les règles pour mieux coller à l'esprit de Howard.

— Nous avons reçu **Time Master** trop tard pour en faire une brève analyse. Sachez que c'est fait par les mêmes que *Chill* (des anciens de TSR d'ailleurs), que c'est basé sur les mêmes règles, et que ça aurait tendance à ressembler à *MEGA*...

— **For you Information** est un coffret additif à James Bond destiné au MJ. Il y trouvera des conseils sur les personnages, sur la création de scénarios, des plans de villes, des fiches de vilains, etc... et du superbe papier à lettres à en-tête du M.I.6.

— Pour *Traveller*, le **Adventure 12, Secret of the Ancients** propose de découvrir pourquoi la race qui dominait le cosmos voici 300 000 ans s'est sabordée dans une guerre universelle ou des planètes entières ont disparu. Ça c'est de la quête grandiose !

Après l'expérience du Sorcier de la Montagne de Feu, *Gallimard* frappe fort et en série avec la parution simultanée de six autres versions françaises des *adventure books* de Ian Livingstone et Steve Jackson. On a beau lire l'anglais, l'action est quand même plus agréable à suivre dans notre belle langue ; quant à ceux qui ne pratiquent pas le langage d'outre channel, leur frustration va prendre fin. Les six nouveaux titres de cette collection intitulée en français « un livre dont VOUS êtes le héros » sont : **L'île du Roi Léopard, La Forêt de la Malédiction, Le Labyrinthe de la Mort, La cité des Voleurs** (très bien comme premier contact si vous n'avez jamais pratiqué les aventures en solo), **la Citadelle du Chaos**, et un titre de SF, **la Galaxie Tragique**.

Wargames

— **Hitler's War** semble être une réédition, par AH, d'un titre de Metagaming. Trois jeux en un pour reconstituer la Seconde Guerre au niveau politique et militaire sur une carte stratégique de l'Europe.

— **Banzaï** est le second volet du nouveau jeu de squad *Up Front*, (AH) boudé par les Français, conservateurs, qui trouvent qu'un jeu avec des cartes fait « mille bornes ». Les Américains eux lui ont décerné un prix. Comme son nom l'indique, il s'agit d'ici des combats du Pacifique (12 scénarios). Idéal en solitaire.

— Pour **Squad Leader**, douze nouvelles cartes, qui feront partie des prochaines extensions, sont déjà disponibles séparément. (cartes 16 à 23).

— **Hammer's Slammers**, de Mayfair Games, vous explique comment un jour l'époque des chars reviendra. Chars en iridium, sur coussins d'air, qui sont les héros de wargame futuriste. Un astucieux système de cartes/puzzles modulaires autorise de nombreuses configurations permettant d'inventer de nouveaux scénarios, une fois épuisés les treize proposés dans la boîte.

— **Samourai Blade** fait suite à **Cry Havoc** et **Siège**, wargames thématiques entre le boardgame et le jeu avec figurines, dont il sera plus largement question dans un prochain numéro. Là aussi on se penche vers le Japon, mais médiéval cette fois. Toujours les superbes cartes tactiques plastifiées. Notons que *L'Oeuf Cube* propose séparément les cartes de tous les jeux Standard Games, ainsi que *Cry Havoc* avec les règles en français.

— Très attendues, les rééditions de vieux SPI par TSR : **The creature that ate Sheboygan**, version jeu de Godzilla attaque la ville ; **Leningrad, Chinese farm**, mais surtout **Battle for the Ardennes, Drive on Sta-**

lingrad et Panzer groupe Guderian, des classiques du genre, et des versions remaniées de Monster Games comme **Drough nach Ostend** et **Indes Striden** (ou l'offensive à l'Est, aller et retour). Attention, c'est cher. Réédition également de **Spies**, excellent jeu du style Diplô ou Civilisation, sur l'espionnage dans les années d'avant guerre. On en profitera pour lui consacrer un article.

— **The try of the fox**, ou les aventures de Rommel, peut-être combiné à **The desert fox** paru dans le *Strategy & Tactics* n° 87 et aux règles additionnelles du n° 97 et de l'édition spéciale n° 1 de ce même magazine pour reconstituer toute la campagne d'Afrique du Nord. Un jeu pour les fourneurs.

— Enfin, le **Twilight War** n'a aucun rapport avec la zone du même nom, mais concerne, ce qui est fort rare, les combats de la Résistance.

— **Spécial Crête/Mai 51** est une initiative tout à fait originale et réussie d'*Hexalor* sous la houlette de Xavier Jacus. Sous forme d'un dossier sobre mais au chic très pro, tous les aspects de la bataille sont reconstitués en employant les systèmes de jeu adaptés. Un historique de six pages pose le décor, tant stratégique que matériel ; il est suivi d'une analyse / traduction / explication du jeu d'AH Air assault on Crete, puis d'un scénario aéronaval sur les règles d'Amirauté, et enfin d'un scénario Squad Leader. Un dossier analytique des forces et matériels et une carte complètent le dossier.

— **Hell's Highway** et **Nato**, wargames de Victory Games sont désormais disponibles avec une traduction française. Ambush et Vietnam ne sauraient tarder à prendre le même chemin : à vérifier auprès de votre revendeur habituel.

Une fin d'année d'année en beauté!

VIETNAM
1965-1975

AMBUSH & Move Up

VIETNAM
1965-1975

AMBUSH

JEUX ACTUELS

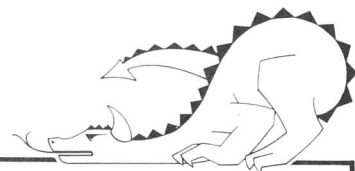
LISTE REVENDEURS

■ **ALBI** — ECHEC ET MAT, 5 bis, rue des Foissants (63) 38.14.01 ■ **AMIENS** — MINICRY, 12 rue Flatters (22) 92.38.79 ■ **ANNECY** — NEURONES, L'Emeraude du Lac, rue de la Préfecture (50) 51.58.70 ■ **AIX** — LIBRAIRIE DES Tanneurs, 26, rue des Tanneurs (42) 26.12.07 ■ **BESANCON** — LIBRAIRIE CAMPOVOVO, 50, Grand-Rue (81) 81.32.01 ■ **BORDEAUX** — PRESTABLE-CHEVILLOTTE, 24, rue Vital-Carles (56) 44.22.43 ■ **BORDEAUX** — JOCKER D'AS, 7, rue Maucoudinat (56) 52.33.46 ■ **BOURGES** — MERCREDI, 22, d'Auron (48) 24.90.90 ■ **BREST** — A LA TOUR D'AUVERGNE, 26, rue de Lyon (98) 44.28.69 ■ **CAEN** — LE PION, 151, rue St-Pierre (31) 85.17.77 ■ **CARCASSONNE** — COLEGRAM, 72, rue Aimé-Ramon (68) 47.16.83 ■ **EVREUX** — LE CERF-VOLANT, 3 bis rue du Docteur-Oursel (32) 39.62.82 ■ **GRENOBLE** — LE DAMIER, 25 bis cours Berriat (76) 87.93.81 ■ **LA ROCHE-SUR-YON** — AMBIANCE, Centre Commercial Les Halles, rue de la Poissonnerie (51) 37.08.02 ■ **LILLE** — MINICRY, 43, rue d'Amiens ■ **LORIENT** — LOISIRS LIBRES, 2, rue du Soubeyran (66) 65.04.24 ■ **METZ** — TOP JOYS, 1, avenue Ney (8) 775.10.95 ■ **METZ** — EXCALIBUR, rue du Pont-des-Morts (8) 733.19.51 ■ **MONTPELLIER** — LE CERF BLANC, 2, rue Crestien (67) 66.28.95 ■ **MONTPELLIER** — POMME DE REINETTE, 33, rue de l'Aiguillerie (67) 60.57.70 ■ **NANTES** — MULTILUD, 14, rue J.-J. Rousseau (40) 73.00.25 ■ **NICE** — CONTESSO, 41, rue Gioffredo (93) 85.43.10 ■ **POITIERS** — DETENTE ET LOISIRS, 158, Grande-Rue (49) 88.00.76 ■ **REIMS** — PASS'TEMPS, galerie de l'Etape, 26, rue de l'Etape (26) 40.34.13 ■ **RENNES** — PASS'TEMPS, Centre Commercial Trois-Soleils, 17, rue d'Isly ■ **ROUEN** — ECHEC ET MAT, 9, rue Rollon (35) 71.04.72 ■ **TOULON** — LE MANILLON, rue Pierre-Corneille (94) 62.14.45 ■ **TOULON** — AU VIEUX GRENADIER, 12, rue Leblond St-Hilaire (94) 62.43.20 ■ **TOULOUSE** — RELAIS DESCARTES, passage St-Jérôme, 14-16, rue Fonvielle (61) 23.73.88 ■ **TOULOUSE** — ART ET JEUX, 1, rue Maurice-Fonvielle (61) 23.36.28 ■ **TOUR** — POKER D'AS, 6, place de la Résistance (47) 66.60.36 ■ **TROYES** — PASS'TEMPS, 38, rue Champeaux (25) 73.22.07 ■ **ST-NAZAIRE** — MULTILUD, 16, rue de la Paix (40) 22.58.64 ■ **STRASBOURG** — PHILIBERT, 12, rue de la Grange (88) 32.65.35

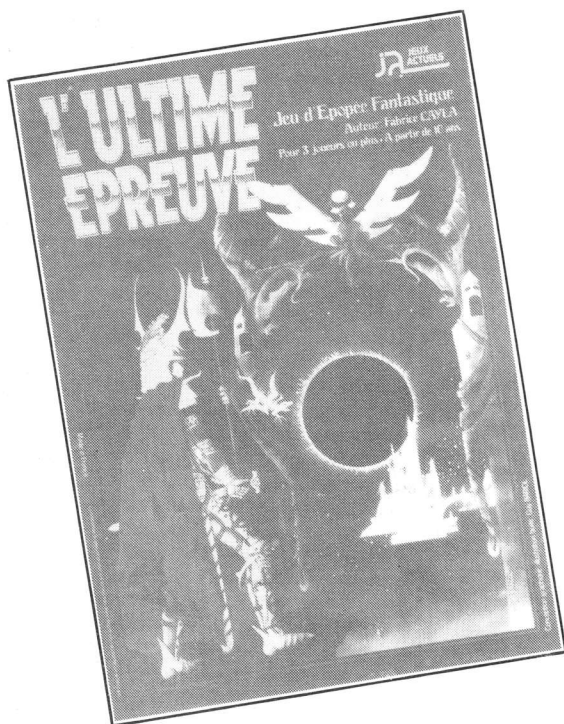
■ **PARIS ET REGION PARISIENNE**
■ **PARIS** — TEMPS LIBRE, 24, rue de Sévigné ■ **PARIS** — LUDUS, 120 bis, bd Montparnasse (1) 322.82.50 ■ **LIBRAIRIE St-GERMAIN**, 140, bd St-Germain (1) 326.99.24 ■ **PARIS** — JEUX THEMES, 92, rue Monceau (1) 522.50.29 ■ **PARIS** — LA SOURCE DES INVENTIONS, 60, bd de Strasbourg (1) 607.26.45 ■ **ENGHIEN-LES-BAINS** — INTERJEUX, 12, résidence du Lac (face Casino) (3) 412.79.30 ■ **ORGEVAL** — LE CERCLE, ART DE VIVRE (3) 975.78.00 ■ **VELIZY** — GAMES, Centre Commercial Velizy 2 (3) 465.18.81

■ **BELGIQUE** — CODACO, 1072 Chaussée de Ninove 1080 Bruxelles.

MAINTENANT*
* fin Septembre 84



UN SYSTÈME COMPLET



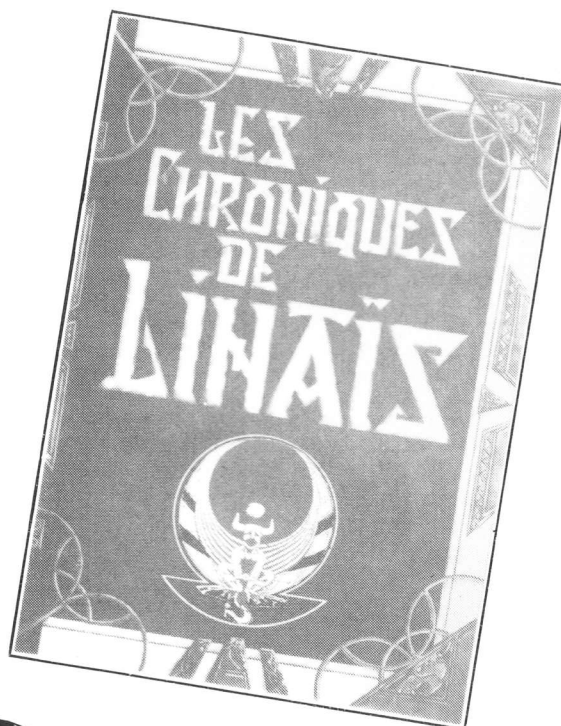
L'ULTIME ÉPREUVE

L'ULTIME ÉPREUVE est le premier volet d'un jeu de rôle se déroulant dans un contexte médiéval. Le livret des règles de base permet une initiation rapide aux jeux de rôle pour les joueurs novices tout en offrant aux joueurs expérimentés un monde cohérent et des règles originales. — 6 SCÉNARIOS DISPONIBLES en 3 modules, en plus du mini scénario fourni avec les règles.

Les CHRONIQUES DE LINAÏS

LES CHRONIQUES DE LINAÏS sont les règles additionnelles de l'ULTIME ÉPREUVE, incluant : • Les croyances de votre personnage • Le combat à deux mains • La localisation des coups • Les bottes et les coups chanceux • L'apprentissage des métiers • 19 talents nouveaux • L'histoire de Véris • De nouvelles règles sur la magie • La création de charmes & enchantements • La défense magique • Les contre-sorts • De nouvelles armes • De nouveaux personnages...

— Attention : il est nécessaire de posséder les règles de base de l'ULTIME ÉPREUVE pour pouvoir jouer avec les CHRONIQUES.



Petites Annonces

Vente, Achat matériel

— Vends **Storm Over Arnhem** - Parfait état - Tél. 209.02.26.
— Achète tous n° de **Wyrms Footnotes**. Tél. (67) 55.64.21. Demander Olivier.
— Hibert J.C. — 1, rue des Chênes Villeneuve - 31270 CUGNAU - vends livres, BE, 2GM, Armes, Maquettes... Jeux, soldats, mini-fig, et autres.
— Cherche wargames pour **Apple 2E** et règles de **Torpedo Fire**. Eric Philippon - 47, rue de Fresnes - 94550 Chevilly-la Rue. Tél. (1) 661.54.09.
— Vends en VF, **Daredevils** (règles) 82 F., **B.E.L.** (book 1) 72 F. **Ambush** (règles) 37 F. ports compris. Offres valables jusqu'au 31.12.84. Alonso F. - 40, Place Ossards - 95150 Taverny.
— Recherche **Dragon N° 59 et 64 - White Dwarf N° 26** - Tél. (76) 38.53.57.
— Vends **ZX 81** + 16 K + Clavier Abs. + Impr. + carte graphique + nombreux livres et programmes 3000 F. Tél. 16 (48) 96.43.63.
— Cherche traduction française de **Runequest**. S'adresser à Aymeric Blanc - 20, rue du Chemin vert - 95610 Eragny-sur-Oise.
— Vends seconde édition de **War in the East** SPI 700 F. M. Denis Hulau - Tél. (6) 015.30.86. 3, rue de l'Yverre - 91700 Fleury-Mérogis.
— Vends **Carwars** très bon état + photocopies de fiches de véhicules + frais d'envois : 70 F. Vends règles traduites de **Carwars** 20 F. Laurent Closier - 81, rue Pierre Brossette - 18100 Vierzon. Tél. (48) 75.52.94 entre 19 h et 21 h.
— Vends **Zargos Lords** très bon état + extension (val. 280 F.) 199 F. et un jeu électronique (val. 220 F.) 99 F. contact Sylvestre. Tél. 586.15.45.
— Vends 88, Air Assault on Crete, 100 F., 88 Solo 40 F. + quelques autres. Liste sur demande. P. Chauvin Tél. 16 (6) 022.03.20 après 20 h.
— Vends wargames. Liste contre timbre. E. Guilloux, 48, Bd Stalingrad - 94600 Choisy-le-Roi.
— Achète à tout prix **Delta Vee** SPI ou photocopie, **Universe** + **Delta Vee** SPI. Alderweireldt - Tongerse stw, 352 - B 3724. Kortsem - Belgique.
— Achète **J & S 1, 2, 3, 4, 6** et **Casus Belli N° 5 à 18**. Philippe Morin - 4, rue de Geyter - 78280 Guyancourt - Tél. 044.05.23. (après 20 h).
— Echange (vend) plans de camion, moto, trike... conçu par moi-même pour **Battle Car** - JM Ponce - 37, Les Barres 13113 Lamanon - Tél. (90) 57.54.49.
— Vends **Légendes, Millénium, Zargo's Lords, 43, Little Big Horn, Risk**, et 3 jeux électroniques, bon prix. J. Philippe Lardinois. Tél. (8) 373.12.29. samedi soir et dimanche.
— **Oric 1**, échange Aigle d'Or + Genius contre Forth + manuel ou super jeu d'aventure (Hobbit...) Tél. (81) 93.40.67. E. Bouvier.
— Vends **Tunnels & Trolls** 100 F. (Français) et **world of Greyhawk** 60 F. TBE. Ecrite M. H. Saudain - Rue Guillaume Michel - 50000 St-Lô.
— Vends plusieurs wargames + carwars, sunday drivers. Prix intéressants. Bouguin. Tél. 051.02.95. Maurepas (78) après 20 h. Cherche partenaires.
— Vends **Sorcier**, jamais servi, très bon état : 100 F. Eric Wannin, 5, Place du Dr Belot - 47200 Ste-Bazeille.
— Vends **Call of Cthulhu, War of the Ring, Space opera**, quasi neuf. Etude toute proposition. Contacter Marc Fontaine. Tél. 205.84.11. à Paris.
— Vends état neuf **Runemaster** 80 F. Thierry Paillard - 46, rue Couilleau - 40270 Grenade/Adour. Tél. 16 (58) 45.17.53.
— Vends **Millénium** 100 F., **Victory in the Pacific** 100 F. Jérôme Bodelle - 4, Av. de Paris - Faches-Thumesnil - Tél. 16 (20) 95.33.27. le soir.
— Vends **WG Flat-Top** ed. 83 + règles français, jamais servi (8 mois). Acheté 270 F. vendu 200 F. T.T.B.E. Contact au 066.46.87. Laurent.
— Recherche le plus grand nombre de figurines pour **AD & D** à bas prix. Ecrite à Paul Rose, 10, av. du Parc - Vanves 92170. Tél. 642.04.97.
— Vends **East & West**. TBE 150 F. Tél. (6) 456.05.33. Laurent après 18 h.
— Vends **D & D, PH, MM** 70 F. l'un, modules : **UK1, S1, C2** 40 F. l'un. **War of the Ring** 100 F. en français, **DM's Screen** 50 F. Luc Aguirre. Tél. (95) 31.64.16.
— Vends **Traveller** Edition de luxe + livre 5 + suppl. 1 et 2. Valeur 480 F. cédé 300 F. Gilles. Tél. (67) 54.42.51.
— Vends **Wargame** 43 : 145 F. état neuf

(possibilité d'échange). Cherche aussi partenaires de wargames. Tél. (79) 70.43.27. 73230 Chambéry.
— Cherche traductions **Bushido, Daredevils** et **C & S**. J. Bocquet - 1, allée des Hérons - 78400 Chatou. Tél. 071.33.42. après 19 h 30.
— Cherche traductions pour **Space Opera** et **Groun & Air Equipment**. Didier Delhoume - Tél. (soir) à Limoges (55) 75.81.69.
— Achète tous jeux de rôle à moins de 50 F. toutes photocopies de jeux de rôle à moins de 30 F. Vends modules personnels pour **D & D** ou échange. Ecrite à T. Tregaro - 18, rue Amiral Ronarc'h - 56530 Queven ou tél. au (97) 05.07.53. Demandez Thierry.
— Recherche traduction du jeu **AD & D** et **Companion** supplément (en français). Rembourse tous frais. Ecrite : Vasco Frei - 115, av. des Cavaliers - 1224 Genève - Suisse.
— Vends wargames **2ème DB** 11 Paris 100 F. s'adressez à Jérôme Neauport - 49, rue Claude Bernard. Tél. 336.46.15.
— Vends ou échange **D & D Basic Set, Sorcier** de SPI, état neuf. Patrick. Tél. (6) 402.18.36.
— Vends **Dragon** 32 complet peritel + Nbx Prog. + Nbx livres : 3 100 F (val. 5 000 F) Vernon J. 95220 Herblay (3) 997.95.84.
— Vends **SL** 150 F. **COI** 110 F. **COD** 120 F. **War of the Ring** 100 F. **Command at Sea** 140 F. Tous en VF sauf CaS. Demander Denis au 797.79.95.
— Vds **Starforce, Which's Caldron, Galactic Grenadiers**, 90 F. chacun. Pierre Brial - Collège - Route de Bedarieux - 34700 Lodève. Tél. 67.44.01.70.
— **Afrika Korps** 35 F. **Gettysburg** 80 F. **43** 70 F. **Risk** 25 F. **Bonaparte** 100 F. Etchade Quart. Belair - 64990 Mouguerre. Tél. 31.89.04.
— Achète modules solo, **D & D, AD & D**. 10, rue de la Concorde - 65000 Tarbes - Tél. (62) 34.47.05.
— Vends **Legio** 100 F. + **Tablin** 50 F. + **Man Myth & Magic** 150 F. Achète **Runes N° 1** et **N° 2** 50 F. chacun. Ph. Poirier. Tél. (99) 57.66.77.
— Vends : **DM Guide, Monster Manual, player Handbook**. Boîte de base, modules : **A2, B3, B4**. Tél. à Nicolas au (3) 965.26.21. (Yvelines 78).
— Vends : règle de base + **Expert Set** 100 F. chaque + scénario : **les îles flottantes** 30 F. Tél. 580.47.17. Vends aussi **Runes** 180 F.
— Cherche règles en français **PH** et **DMG**. B. Voisin - 62, rue de la République - 13002 Marseille. Tél. (91) 91.25.34.
— Vends règles de base de **D & D** avec boîte 80 F. modules **B2** à 50 F. **B3** 55 F. **B4** 60 F. S. Bindner - 4, rue J. B. Schacre 68100 Mulhouse.
— Vends traductions wargames. Ecrite Ph. Villette - 126, av. Desandrouins - 59300 Valenciennes.
— Vends neufs **War of the Ring** 200 F. **Bounty Hunter** 200 F. figurines peintes 1/300e Russes et Allemands. J. Morin. Tél. 062.03.87. après 18 h.
— Vends **Tobrukk, Wizards, Bounty Hunter**, tous en très bon état. Etienne Baërd - 24, rue Vaco de Gamma - 75015 Paris. Tél. (1) 554.63.14.
— Vends **Panzerleader** bon état, peu servi - Bertrand Jacquemart. Tél. (99) 30.79.68 aux heures des rapas.
— Echange **2eDB** normandie contre **Rommel** ou **Amirauté** ou encore **Norge**. Pascal Spanier - 2 bis, rue de Turennes. 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. 973.07.63.
— Cherche bon prix **Dragonquest**. Frédéric Pujolle. Tél. 16 (59) 02.85.07. après 19 h. AD 6, avenue des Sayettes - 64000 Pau.
— Cherche traduction de **Runequest**. M'occuperai photocopie et port. André Ludovic. St-Denis-de Vaux. 71640 Givry. Tél. 44.38.31.
— Achète ou échange règles en VO (accepte photocopies) à très bas prix. Joindre enveloppe timbrée. F. Alonso - 40, Place Ossards - 95150 Taverny.
— Vends **CB N° 14, 17 et 18, Runes N° 2** à 5. Achète revues **Dragon** et **White Dwarf**. Laurent Ryder - Hameau de Lauzette - 30260 St Théodoret.
— Vends **East & West**, **Iéna** 80 F. chacun, **Panzerblitz** 140 F. ou le tout 230 F. Ducatel - 7, rue Stalybridge - 59280 Armentières. Tél. (20) 77.31.11.
— Vends **Legio 7** + **Tablin** état neuf + dés (valant 295 F.) à 220 F. seulement. Ecrite à M. Batut - 43, allée des Auques - 81200 Aussillon - Tarn.
— Vends ou échange contre le **PHB** ou le **MM1** de **AD & D**. **Légendes** à 150 F. (état neuf). Ecrite à M. Batut, 43 allée des Auques - 81200 Aussillon - Tarn.

— Cherche règle en français du jeu **Dragon Quest**. Laurent Baresse 49, rue Gaston Caillavet - 31200 Toulouse.
— Recherche traduction en français livres de règles **AD & D**. Contacter Basso F. 2, la Corvée Royin - 57117 Noisseuille. Tél. 776.75.20.
— Vends wargame **France 1944**, 60 F. Pierre Barthélémy. 12, résidence des Acacias - 91540 Mennecy.
— Cherche **White Dwarf N° 35 et 38**. Frédéric Schaaf - 67 H, rue des Prés - 71200 Le Creusot.
— Achète figurines **Airfix 1/72e 1er empire** même peintes. Michel Lenclos. 11-13, rue Domremy Studio 326 - 75013 Paris.
— Vends **Okinawa, Zargos Lords** 70 F. **Star Force** (neuf) jamais servi 150 F. J.P. Carlier - 6, allée du Bellay 60100 Nogent-sur-Oise. Tél. (4) 474.09.36.
— Vends **Panzerblitz** (VA) assez bon état 100 F. Achète **Anzio** ou **Fortress Europa**, bon état, prix raisonnable. Laurent Favre - 3, rue Victor - 69500 Bron.
— Vends 100 F. l'un, **Machiavelli, Soldier King** (wargame Diplomatique) ent. neufs. M. Lautrette - 6, rue de l'Ouest - ESC. 3, 92000 Nanterre.
— Vends micro-ordinateur **Apple II** +, 48 K + 1, Disquette de jeux. Echangerai nombreux jeux pour **Apple**. Tél. à M. Préaut (29) 45.09.38.
— Vends **D & D Basic Set** 90 F., **World of Wonder** (3 jeux en un) 180 F. Tél. (3) 951.04.31. Stéphane Camail après 18 h.
— Cherche inventeur génial ayant écrit un programme pour aider les **MD** ayant un **Apple II**. Philippe Lè - 6, Place des Bouleaux - 94200 Ivry-sur-Seine.
— Cherche wargames (bon état, prix assez bas) - V. Couverture - C B 20 (Doc.) X. Guimard - 21, allée de la Gambauderie - 91190 Gif.
— Recherche règles les **Dernières Batailles de Napoléon**. Tous frais payés. Dekoster R. - 20, TWEELEEVWENWEG (bt 62) 1800 Vilvorde - Belgique.
— Achète figurines **D & D** non peintes - Reising Guillaume - 23, rue de Tulipier - 1190 Bruxelles - Tél. 344.20.75.
— Achète **War in Europe** (même incomplet) à très bon prix. J.L. Gazeilles, 2 allée Julien Duviour - 69100 Villeurbanne.
— Vds **TI 99 4 A** Basic Ext. + 7 modules + 7K7 (jeux + progr. + 3 manuels + 3 revues TI 99. Auroy Domi. TWél. 907.01.50.
— Vends **Okinawa** + **Kroll & Prummi** (IT) TBE au prix de 100 F. chaque. S'adresser à B. Le Gal - B19, rue de Kerfichant - 56100 Lorient.
— Vends **Panzerblitz, War at Sea, Whorm, Kroll** + **Prummi** ou échange avec matériel **AD & D** et aides de jeu pour **AD & D**. Tél. (97) 57.63.98.
— Vends plus de 100 programmes pour nombreux micros (ZX 81, Spectrum, CBM64... etc...) pour la liste. Ecrite à M. Chastaing - 14, rue J. Michelet - 93800 Epinay.
— Achète boîte de base **Runequest** + traduction en français si possible. Ecrite à Fabien Gautier - 113, rue Wilson - 68170 Rixheim.
— Cherche règle de **V & V** en français ou traduction de certaines parties. C'est urgent ! Stéphane Estève - 15, rue du Torrent. 48000 Mende.
— Cherche traduction **AD & D** (mêmes partielles). M'occuperai des frais. Christophe Vuattier - Rue de la Fontaine. 02000 Leuilly-sous-Laon.
— Recherche règles de **Stalin's Tanks** (français ou anglais). Yann de Sagazan - 19, rue Paul Cézanne - 87000 Limoges - Mercier.
S.O.S. Partenaires
— Cherche joueurs pour **Légendes & Méga** qui pourraient nous initier à **D & D** à Denain. Tél. 31.25.06 et demandez Patrick.
— Cherche partenaires pour wargames (war and Peace, Dernières batailles de Napoléon...) région de Spa, Belgique. Thierry Marthus - Tél. 087.773518 après 20 heures.
— Cherche partenaires pour jeux de simulation (**D & D** - **Runequest** - + wargames à **Anse** ou **Villefranche-sur-Saône**. Xavier Moyec - Le Moneron Lachassagne - 69480 Anse.
— Cherche personnes compétentes pour initiation aux jeux de rôle. Cyril Siortat - 29, rue du Gal Leclerc - 78570 Andres Tél. 974.54.90.
— Cherche partenaires sur **Poitiers - D & D, SL, COI, COD, Amirauté, Encarts J & S**. Franck Parot - 27, rue des Grands Prés - 86360 Chasseneuil.
— Cherche joueurs **Runequest** pour échange scénarios, idées, cultures... Olivier Peeters - 26, rue Paul Gauguin - 40220 Tarnos. Tél. (58) 64.73.04.
— Aventuriers débutants costumés avec local cherchent **MD** pour **Périphe en Alarion - Val de Marne** ou **Paris** - Tél. 590.18.95 après midi.
— Cherche **GM** et partenaires pour **Bushido, Daredevils**, et **C & S**. J. Bocquet - 1, allée Hérons - 78400 Chatou - Tél. 071.33.42. après midi.

— MD 1 an ult. épreuve (20 S scénariis originaux) cherche partenaires pour **D & D, Méga, U.E.** Ai local et jeux. A. Pourreaudhines 07140 Les Vans Tél. 36.94.63.
— Cherche aventuriers pour **Légendes, l'Ultime Epreuve** et **Méga**. Contacter Bertrand Delheil. 10, rue Elysée Reclus - 22000 Saint-Brieuc.
— **Boy Frédéric** cherche ses partenaires pour jouer à **D & D, Méga**, et d'autres jeux de rôle. 34-36, av. du Pdt Kennedy - 94190 Villeneuve-St-Georges.
— Cherche partenaires habitant aux environs **Gramat (Lot)** pour parties de wargames. Environ 16 ans. Tél. 38.75.84. après 20 h.
— Cherche joueurs **Call of Cthulhu** ou **Daredevils** — 16-18 ans ayant expérience JdR. Koeler - 26, rue Lagrange - Chancel 24000 Périgueux.
— Cherche joueurs débutants pour campagne **D & D** habitant **Normandie** ou ses environs. 12, impasse René Bazin - 35000 Rennes. Tél. 36.14.39.
— Cherche joueurs de wargames, **Méga, diplomacy, Bounty Hunter** près de Gagny. Tél. (93) 302.34.47.
— Cherche adversaire région **Recessons** (WG, JdR) et club existant ou à former. Contacter Bertrand Jeandel au 485.05.50 (Orvilliers).
— Cherche partenaires pour **Panzer - 88 - (Almor)** Yaquinto. Possibilité initiation. V. Delanoë - Saint-Aubin du Pavoil - 49500 Segré.

Club

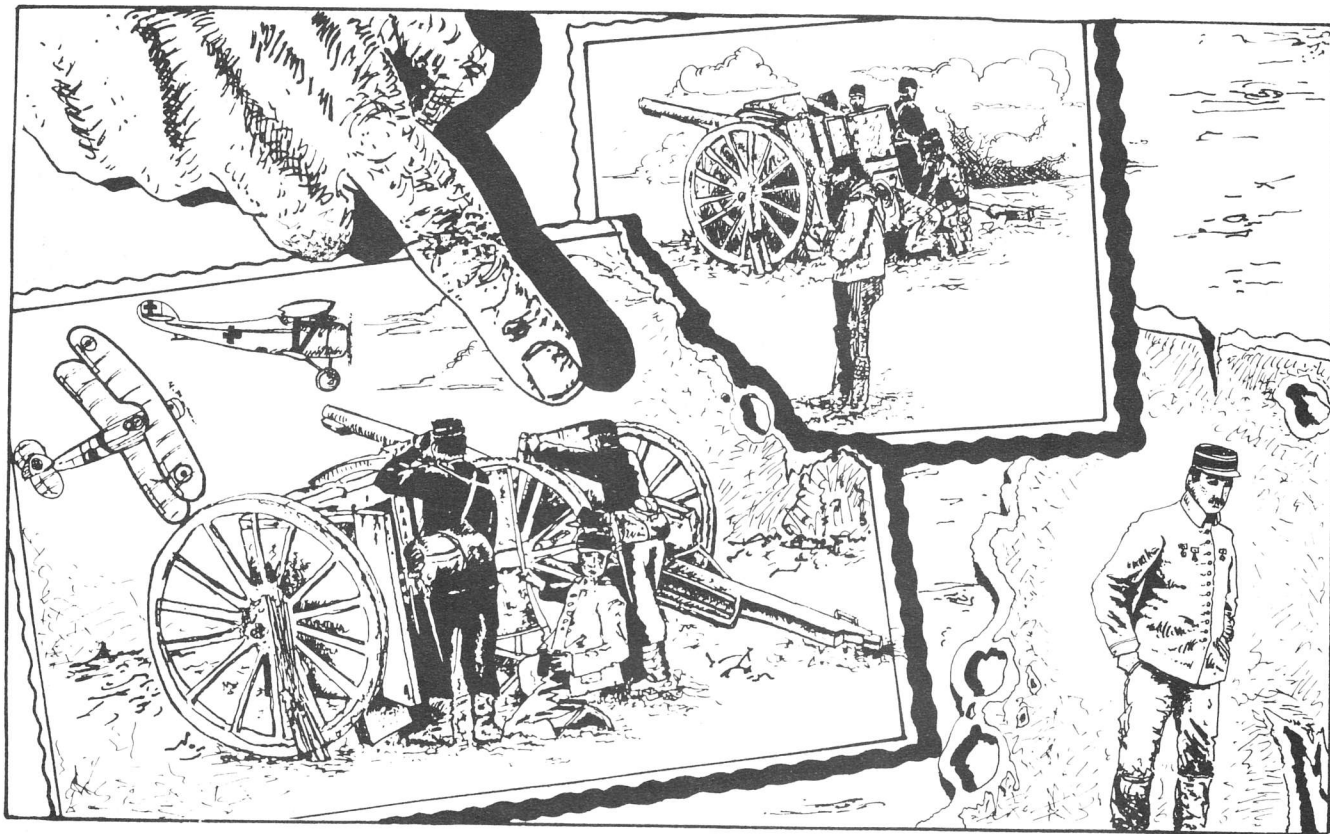
— Club achète d'occasion wargames genre **Armor, Panzer, Wings**, etc. Faire offre à Michel Kaag, 3, rue de Thal. 67200 Strasbourg. Tél. 16 (88) 77.06.85.
— Cherche personnes intéressées par création club **I D & D** et wargames dans région **Stéphanoise**. Tél. 37.19.72 Michel Berna dès 19 h. 42100 Saint-Etienne.
— Cherche personnes pour création d'un club wargames à Villeneuve, **Cugnaux** et les environs. Tél. (31) 92.03.61 Jean-Claude.
— Si la création d'un club de jeux (wargames, jeux de rôle...) à Anecy vous intéresse, appelez Alain Deschomets au (50) 45.72.08.

Divers

— Enregistre nombreuses musiques d'ambiance pour jeux de rôle, au choix, 20 F. la cassette. Philippe Morien Tél. 028.78.65. après 20 h.
— Pour **Apple II**, échange programme, docs, trucs. François Desmay 43, Ch. de la Combe - Sarregosse - 25000 Besançon.

des chevaux morts, marades blessés et des és...
sommes pitoyables, linés de fatigue...

tembre. Date funeste. 44 ans plus tôt, capitulation de Sedan. Pourtant, ce ne de nos patrouilles a capturé un d'Etat-Major allemand. Joie ! les axes l'essence des corps de la 1ère armée y lègués ; et ils recourent nos observations 1ère armée infléchit sa course vers le nous fonçant dessus, mais délaissant sans pratiquement d'échelonnement face à la 1ère armée. Tout ceci est avec la doctrine allemande du « laissez-donnant toute liberté au chef d'armée corps pour conduire les opérations, installé au Luxembourg) se contenter de la doctrine allemande du « laissez-faire » (offensive à outrance) ». Le jour, le gouvernement dégage sur... sans commentaires : on est fatigué, mais pour ma part, l'espoir peu. La 1ère armée allemande n'a pas nous encercler, les Anglais se stabiliseront est démis de ces fonctions au Franchet d'Esperey (comme le furent ron 130 généraux — dont 1 d'armée corps —). Ceci pour retrouver un semicoopération entre la 1ère armée et le



Bataille de la Marne

CHRON DE LIN

LES CHRONIQUES DE LINAÏS
nelles de l'ULTIME EPREUVE, i
de votre personnage • Le con
localisation des coups • Les botte
L'apprentissage des métiers • 19 ta
de Véris • De nouvelles règles s
de charmes & enchantements
Les contre-sorts • De nouvelles
personnages...

— Attention : il est nécessaire d
les règles de base de l'ULTIME J
pour pouvoir jouer avec les CHF



ou Journal
d'un mort
vivant

« ...A Berlin ! » Moi aussi, j'ai
crié cela. Il y a longtemps,
très longtemps ! J'avais
alors la tête pleine de chansons de Déroulède
et d'images d'Epinal, où nos officiers gantés de
blanc et sabres clairs nous conduisaient, telle
une irrésistible marée déferlant sur le Prussien,
ce pleutre qui s'abritait dans les bois. Mais nous
l'en délogions à la baïonnette, soutenus par la
vue de notre drapeau déployé et par les clai-
rons sonnans la charge. D'ailleurs, j'avais bien
lu au chapitre VII du règlement de manoeuvres
des grandes unités « pour le combattant, l'atta-
que est toujours menée avec la résolution
d'aborder l'ennemi à l'arme blanche et de le
détruire » : L'arme blanche ! Quel « ...illis-
ble... » ! Cà et nos cavaliers portant cuirasses,
on se croirait encore à Azincourt !
Et nos tenues, avec cette capote bleue et nos
képis à liseré, ce havresac noir mal pratique au
possible et surtout ce pantalon rouge. (« le
pantalon rouge, c'est la France » s'était écrié un
député, dans un bel élan politique, lorsque des
militaires moins bêtes que les autres avaient
demandé une modification des tenues de
campagne de l'armée.

C'est vrai que l'on était beau dans les défilés ; dans les champs de chaume, face au bois où se retranchait le lâche prussien, on était beau aussi. Même couchés en ligne parfaite, fauchés en pleine course, nos officiers gantés de blanc allongés réglementairement à six pas devant nous, tous morts, nos baïonnettes inutiles brillants sous le soleil de ce début août (j'aurai aimé... *illisible*... ce député).

Castelnau est repoussée de 15 Km ; suite à cette bataille (dite de Morhange), de Castelnau (et la 1^{re} armée par voie de conséquence) doit se replier en-deçà de ses positions de départ. Pendant ce temps, le plan Schlieffen se développe implacablement, les quatre armées allemandes traversant la Belgique, bousculant les Belges et nous rencontrant, le 21 à Charleroi, où c'est un carnage sanglant. Martelées par

alors que « le Matin » titrait la veille « *les Cosaques à cinq étapes de Berlin* ». Cette fausse nouvelle, première d'une longue série nous mine encore plus le moral :

On nous ment, on nous trompe !

J'ai appris aussi, par un camarade, que French

J'appartiens à la VI^e division, du II^e corps, attaché à la Ve armée commandé par le Général Lanzerac.

Notre position de concentration était à l'aile gauche du dispositif français, entre la II^e armée et le CEB (Corps Expéditionnaire Britannique), la IV^e armée en réserve devait s'intercaler entre nous et la III^e armée au cas où le plan Schlieffen serait appliqué.

Ceci rentrait dans l'optique du XVII^e plan conçu en 1913 et approuvé par le gouvernement. Plan d'une stupidité évidente, basé sur le succès inévitable des charges héroïques de l'armée française, dont le Colonel de Grandmaison, chef du 3^e bureau de l'Etat-Major, avait, en 1911 fait l'apologie « *les troupes sautent à la gorge de l'adversaire... (ce qui répond)... à la passion généreuse qui soulève les coeurs dans l'armée comme dans le peuple* ». Il est vrai que mon coeur s'est soulevé ; mais c'était de rage, de dépit et de dégoût devant ces sacrifices inutiles, ces carnages gratuits. Le plan XVII manoeuvrait comme à la parade, étant entendu que les Prussiens se faisaient repousser en masse là où ils étaient attaqués, et lisaient le journal dans les zones où nous avions la gentillesse de les laisser tranquilles. De plus, et pour être franc, il faut dire que le plan en question était surtout un plan de concentration.

Après quoi, on verrait. On pensait attaquer le centre allemand (et l'enfoncer gaiement, cela va de soi) ce qui fait que leur aile droite, contenue par les Belges, le CEB et nous-mêmes se replierait très vite pour aller protéger les villes de Rhénanie.

Une promenade, la guerre sera courte ! presque fraîche et joyeuse.

Le 31 juillet, le Kaiser met son pays en état de mobilisation. Le lendemain, le gouvernement français fait placarder ses affiches blanches avec deux petits drapeaux tricolores entrecroisés, tout en assurant « *la mobilisation n'est pas la guerre* (Poincaré) ».

Des deux côtés, c'est l'enthousiasme.

Le 2 août, un cavalier allemand, le lieutenant Meyer abat le Caporal Peugeot, dans le Territoire de Belfort.

Le 3 août : c'est la guerre.

L'instruction générale N° 1, signée de Joffre et datée du 8 août ordonne : « *l'offensive générale... doit être foudroyante* ».

Les premières attaques françaises se font en Alsace... pas de quoi pavoiser : peu de terrains conquis, beaucoup de pertes.

Le 14, la II^e armée s'ébranle, suivie à sa droite, par la I^{re}. Aveugle (c'est-à-dire sans unité de reconnaissance) et emportée par la fièvre générale, elle se rue dans un piège mortel, une écharpe tendue par les Allemands. Heureusement, la bêtise étant bien répartie entre les peuples, le prince Rupprecht de Bavière refuse de reculer encore plus (sa dignité s'y oppose) et déclenche le piège 24 heures trop tôt, le 20 août. Sévèrement malmenée, la II^e armée de

l'artillerie, fauchées par les mitrailleuses, les pertes sont énormes. Nous attaquons encore, nous attaquons toujours, mais il faut se rendre à l'évidence. « *Le feu tue* ». Nos pertes sont énormes.

Encore heureux que Lanzerac ait vu le danger, et qu'il ne nous ait pas engagés, comme le prescrivaient les ordres, dans les forêts ardennaises où nous nous serions faits encerclés. J'ai appris avec stupeur qu'une mauvaise estimation des forces ennemies fait que les armées allemandes sont deux fois plus fortes que prévu. [Un corps de réserve double chaque corps d'active.]

Conscient de l'inutilité de sa position et du risque de la conserver, Lanzerac ordonne la retraite le 23 août à 21 heures. Ce qui nous sauve, mais provoque la stupeur au GQG à Vitry-le-François.

Le 24, c'est l'heure du bilan.

Les conceptions tactiques françaises ainsi que leurs attaques ont été balayées, soufflées par la puissance de feu allemande.

Joffre garde la tête froide, et tire les leçons de ces bains de sang.

Instruction 2083 : pas d'attaques en formations massives et jamais avant une bonne préparation d'artillerie. L'attaque se fera par lignes d'infanterie mince soutenue à fond par l'artillerie.

De plus, il décrète la retraite générale des II^e, III^e, IV^e, et Ve armées ainsi que la constitution de la VI^e armée autour de Paris, armée créée afin de constituer la masse de manoeuvre qui lui manque. Une nouvelle armée, la IX^e du Général Foch viendra s'intercaler entre nous et la IV^e.

Depuis le 23, nous marchons. Menacés de débordement par Von Kluck et sa première armée, situés le plus à gauche du pivot de retraite (Verdun), nous marchons, écrasés par le soleil, par les trente kilos du sac et les reins sciés par des cartouchières mal disposées. Nous marchons en moyenne plus de 40 Km par jour, mal nourris, bivouaquant à la belle étoile, mal remis du choc de Charleroi et avec l'Allemand sur nos talons, qu'il nous faut essayer de retarder au maximum.

C'est pour cela que le 28, sur les injonctions de Joffre, nous contre-attaquons à Guise, où l'on stoppe enfin les Allemands ; mais la retraite reprend, car les Anglais à notre gauche ont continué à se replier, découvrant ainsi notre flanc, ce qui n'arrange pas le climat déjà tendu entre Lanzerac et le Maréchal French, commandant le CEB.

La retraite continue, toujours à marche forcée, avec notre seul courage, alors que derrière nous, les Allemands marchent aussi vite, mais poussés par l'exaltation de la victoire proche. Le 30, les nouvelles ne sont pas très rassurantes. Les Russes, sur qui l'on comptait beaucoup, se sont faits massacrés à Tannenberg,

craint le désastre et tente de se désolidariser de l'armée française, prétextant un besoin de repos de 10 jours pour le CEB. Il a annoncé son intention de se replier derrière la Seine, à l'ouest de Paris. Cependant, Joffre lui demande d'éviter de couper les axes de retraite de la VI^e armée, et donc de contourner Paris par l'Est, ce qui conserve les Anglais dans le dispositif allié : habile manoeuvre, joignant la stratégie à la diplomatie. Les seules bonnes nouvelles de la journée sont que Von Kluck, à l'air d'obliquer vers l'Est, nous poursuivant et semble oublier la VI^e armée de Maunoury, qui se retrouve sur son flanc droit. Ceci, au lieu de poursuivre l'encerclement du camp retranché de Paris (commandé par Gallieni), comme le prévoyait le plan Schlieffen ; de plus, deux corps allemands sont retirés du front et dirigés vers le front russe sur ordre de Moltke.

Le 1^{er} septembre, on recule toujours. J'apprends que le GQG est transféré de Vitry à Bar-sur-Aube, et qu'un corps de cavalerie est dirigé sur notre gauche pour éviter les encerclements, car les Anglais sont peu sûrs. Heureusement, Kitchener (le célèbre ok de Fachoda) fait revenir French sur sa décision. La cohésion des Alliés semble être retrouvée.

Mais nous, nous marchons toujours, de plus en plus fatigués, de plus en plus sales, au milieu des chevaux morts, des camarades blessés et des réfugiés...

Nous sommes pitoyables, hallucinés de fatigue...

Le 2 septembre. Date funeste. 44 ans plus tôt, c'était la capitulation de Sedan. Pourtant, ce matin, une de nos patrouilles a capturé un véhicule d'Etat-Major allemand. Joie ! les axes de progression des corps de la I^{re} armée y sont indiqués ; et ils recoupent nos observations. La I^{re} armée infléchit sa course vers le sud-est, nous fonçant dessus, mais délaissant Paris ; et sans pratiquement d'échelonnement sur son flanc face à la VI^e armée. Tout ceci est en accord avec la doctrine allemande du « *laisser-aller* », donnant toute liberté au chef d'armée et de corps pour conduire les opérations, le GQG (installé au Luxembourg) se contentant d'indiquer les grandes lignes (doctrine aussi inepte que notre « *offensive à outrance* »). Ce même jour, le gouvernement dégage sur Bordeaux... sans commentaires : on est fatigué, trop fatigué, mais pour ma part, l'espoir renaît un peu. La I^{re} armée allemande n'a pas réussi à nous encercler, les Anglais se stabilisent. Lanzerac est démis de ces fonctions au profit de Franchet d'Espèrey (comme le furent déjà environ 130 généraux — dont 1 d'armée et 9 de corps —). Ceci pour retrouver un semblant de coopération entre la VI^e armée et le CEB.

Le 3 septembre, Gallieni fait apposer sa proclamation sur les murs de Paris. Nous reculons

toujours. Les nouvelles de la VI^e armée sont floues : marche, contre-marche ; que se passe-t-il ?

Le 4 septembre. La disposition générale des armées allemandes me rappelle la bataille de Cannes en 216. Est-ce que nos chefs auront la même maestria qu'Hannibal ? Les Allemands réagiront-ils comme les Romains ! Nous marchons toujours, peu de nourriture, pas de contact avec les Prussiens. Vers midi, un « taube » nous survole, déclanchant un feu frénétique. Pour une fois que l'on voyait l'ennemi !

Le 5 septembre, la division est placée sur la carte, que je connais bien, pour l'avoir parcourue pendant toute cette longue marche.

Mon « pion », commandé par le général Pétaïn, est mis en place dans l'hex HH 25 (le système de repérage des hexagones chez Jeux Descartes n'est vraiment pas pratique NDR). Qu'il est beau le pion de la 6^{ème} division, tout bleu, avec tous ses renseignements : identification de l'unité par code OTAN, désignation de l'unité du corps d'armée, de l'armée, potentiel de force, de mouvement et d'artillerie divisionnaire (intégré). Il y a aussi le nombre de « pas », de pertes que nous pouvons supporter (4 pas, 2 pions nous représentent).

Nous sommes disposés en arc de cercle, entre Coulommiers et Romilly, avec à notre gauche le CEB et à notre droite la IX^e armée.

Face à nous, la 1^{ère} armée allemande et l'aile gauche de la II^e.

C'est l'après-midi de ce 5 septembre. [tour 1 ; chaque jour est divisé en 3 tours : matin, après-midi, nuit]

On s'arrête enfin, recevant l'ordre « défense » [en début de tour, chaque corps reçoit un des ordres suivants : attaque (4), défense (2), redéploiement stratégique (1), retraite (0) ; on fait la somme des coefficients symbolisés entre parenthèses, que l'on divise par le nombre de corps ; le plus fort rapport joue en premier. Toutes les unités du corps doivent exécuter l'ordre reçu (de 1 à 4 pions par corps). En défense, on ne doit pas bouger d'un pouce que ce soit comme mouvement ou comme résultat de combat (on prend des pertes à la place), et on avance pas, même en cas de victoire ; par contre, l'artillerie peut tirer. Quand elle est inhérente à la division, c'est le PAD-potential d'artillerie divisionnaire — ; sinon, elle est représentée par un pion, pour l'artillerie lourde du côté allemand, pour l'artillerie lourde et l'artillerie de campagne du côté français. Portée de l'artillerie PAD et artillerie de campagne : 2 hexagones ; artillerie lourde : 3 hexagones — ligne de visée à respecter]

On apprend que la VI^e a ordre d'attaquer [toutes les unités doivent foncer sur l'ennemi et essayer de l'engager au corps à corps ; l'artillerie peut soutenir le combat et les unités victorieuses peuvent avancer du maximum comme résultat de combat].

Enfin ! Cà y est ! La bataille va s'engager. La VI^e armée a en face d'elle le IV^e corps de réserve (CR) sous les ordres du général Von Gronau.

La bataille de l'Ourcq s'engage vers 12 h 30. Mais ça commence mal. La CCLXXVI^e est envoyée pour soutenir la brigade marocaine repoussée suite à une attaque mal engagée.

Le Ve bataillon envoie ses compagnons pour briser une contre-attaque allemande. Ils y réussissent, mais à quel prix ; le premier lieutenant Péguy vient de tomber, sa compagnie, la XIX^e, n'a plus d'officiers et peu de ses soldats sont

indemnes. Ceci se passait du côté de Montyon (au nord de Meaux). Les combats restent incertains face à la VI^e armée, mais Von Gronau signe un ordre de retraite vers 17 h 30 [retraite : toutes les unités doivent sortir des zones de contrôle ennemi, l'artillerie de campagne peut tirer pour protéger. Pas d'avance].

Le manque de renseignements lui fait craindre un encerclement ; de plus les pertes allemandes sont sévères, en grande partie grâce à notre artillerie [l'artillerie peut, soit bombarder seule et infliger des pertes, soit faire une préparation et soutenir l'attaque de l'infanterie auquel cas elle rajoute des « + » sur le reste du front au dé de combat] ; seuls quelques combats de blocage sur les avant-gardes se sont déroulés lors de cet après-midi.

Le 6 septembre. Pendant la nuit, le corps de Von Gronau bat en retraite (non sans quelques mises à sac). La VI^e armée, comme le reste du front, ne bouge pas. Au matin, nous recevons enfin un ordre, ou plutôt une proclamation « au moment où s'engage une bataille dont dépend le salut du pays, il importe de rappeler à tous que le moment n'est plus de regarder en arrière. Tous les efforts doivent être employés à attaquer et refouler l'ennemi.

Une troupe que ne peut plus avancer devra coûte que coûte garder le terrain conquis et se faire tuer sur place plutôt que de reculer. Dans les circonstances actuelles, aucune défaillance ne peut être tolérée. Signé Joffre.

Enfin ! oubliés la fatigue, les privations, les coups durs et les camarades tués.

Cà y est, on contre attaque

Magie des mots, le moral remonte en flèche, surtout chez nous qui fuyions depuis trop longtemps. Pour aujourd'hui nous recevons l'ordre d'attaque, ainsi que la VI^e et les Anglais. A l'Est, s'engage la « bataille des Princes » assez confuse, où la IV^e et la Ve armée allemande attaquent le front Verdun-Toul. A l'Ouest, se continue la bataille de l'Ourcq (1^{ère} et II^{ème} armées allemandes).

La III^e armée, au centre, aidera tantôt à droite, tantôt à gauche. Chez nous, la VI^e armée fonce en direction de Château-Thierry.

Ils arrivent au contact vers 10 heures avec la LXIII^e division de réserve et la XIV^e division en bonne position pour déborder par le Nord, mais les Allemands reçoivent le II^e corps d'active en renfort [redéploiement stratégique, déplacement libre, avance après combat de un hexagone maximum, l'artillerie ne peut pas tirer], qui vient conforter la position allemande, sur lequel se brise un assaut du CCXXXVI^e régiment de la LV^e division de réserve à Varreddes (musique et drapeaux en tête), charges sur 1 500 m en terrain découvert ! Les Allemands ont pu tirer 200 cartouches par homme !

Sur ce front, seule la présence de notre artillerie, magnifiquement menée, intervenant à courte distance (jusqu'à 800 m), brise les contre-attaques allemandes qui suivaient et refoulaient presque toutes les attaques françaises. Cependant, les Allemands sévèrement malmenés, paniquant un peu, supplient qu'on les renforce. Von Kluck cède, et envoie dans la nuit le IV^e corps d'active au secours des IV^e et II^e corps, ce qui crée une brèche sur son front Sud, mais il compte sur la passivité, disons sur l'immobilité des Anglais qui progressent plus que lentement [ils ont — 1 point au potentiel de mouvement jusqu'au tour 5]. Mais, prudents, ils laissent quand même 2 divisions de cavalerie pour faire écran, ce à

quoi ils réussissent parfaitement puisque les Anglais n'arrivent au grand Morin que le soir. Chez nous, c'est la volte-face tant attendue : nous progressons, faiblement soit, mais on reprend du terrain. Nous avons, nous la VI^e division, reconquis Montceaux-les-Provins, fortement défendue, presque sans perte grâce à l'excellent comportement tactique de notre Général : repérage par avion, matraquage par artillerie (75 et 120), puis attaques, toujours soutenues par les 75. Quelle différence avec les carnages de la LV^e division.

Au centre, Foch tient la région des marais de Saint-Gond. Exhortant ses troupes, (déjà décimées par des combats incessants, car si les Anglais et nous avons fui, les autres armées se sont battues pied à pied). « attaquez... crampez-vous au terrain... tenez... vous n'avez rien d'autre à faire » dit-il à ses officiers, et ils tiendront, face à la droite de la II^e armée allemande, heureusement peu soutenue par la III^e (le chef de celle-ci avait décrété, toujours sans aucune concertation avec ses voisins, un repos de 24 heures pour ses hommes). Sur l'aile droite, de violents combats opposent les deux Princes à Sarraill et Langle-de-Cary, ce dernier malmenant suffisamment le Duc de Wurtemberg pour que celui-ci demande à Van Hansen (chef de la III^e armée) de venir le soutenir. Ce dernier, déférant aux ordres d'une altesse (encore ce manque de coordination à l'échelon supérieur) va scinder son armée, ouvrant un trou dans son front ; hasard de la guerre, ce trou fait face au nôtre situé entre la IX^e et la IV^e dans lequel la IX^e division de cavalerie s'efforçait de faire de la présence. Si ce trou avait été localisé et si la III^e armée s'y était engouffrée, le front français était désagrégé.

À la fin de cette journée, les Allemands, pour la première fois, ne publient pas de bulletin de victoire. Nous avons bloqué ce torrent « irrésistible » qui balayait tout sur son passage.

Notre Joffre a repris l'initiative ; l'espoir a « changé de camp » et le combat va « changer d'âme ».

Le 7 septembre. La nuit fut limpide et belle. Nous avons dormi à Monceaux. Au matin, j'ai appris que pas mal d'unités allemandes avaient marché pendant la nuit, pour aller consolider le front de l'Ourcq. Quels soldats que ces Prussiens, marchant la nuit et se battant le jour ! Vers 9 heures, nous sommes prêts à repartir ; d'après les ordres, nous devons attaquer la gauche de la II^e armée allemande. Il paraît que la VI^e a été renforcée par le IV^e corps, transporté par les taxis parisiens [un pion « taxi » peut transporter une division et une seule fois. Le pion a 12 de potentiel de mouvement au lieu de 4 pour l'infanterie, 5 pour la cavalerie et 2 ou 3 pour l'artillerie]. Mais on m'a dit qu'en fait, seul un régiment a pris les taxis, les autres sont venus par voie ferrée. Cette VI^e armée a repris l'attaque dès 6 heures mais avec un peu moins de témérité et un peu plus d'artillerie. Les Allemands accusent le coup et fléchissent à plusieurs endroits, l'encerclement prévu pour la LXI^e division de réserve ne peut s'effectuer car elle se heurte à la VIII^e division du IV^e corps d'active, qui les repousse mais recule aussi, par manque d'information sur la réalité de leur victoire (ce qui arrive souvent de part et d'autre). Un bon exemple : Etrépilly sera pris et repris tout au long de la journée, et laissé libre la nuit, chacun le croyant occupé par l'autre.

A la nuit, le bilan de la bataille de l'Ourcq ressemble à ceux des deux journées précédentes. Attaques de la VI^e, sans résultat apparent, mais front et moral allemands ébranlés. De notre côté, les Anglais ont enfin traversé le Grand Morin, mais ils s'arrêtent pour la nuit à quelques kilomètres de là. A la V^e, notre XVIII^e corps n'a même pas vu le trou béant (15 km) qui s'ouvrait devant eux, trou laissé par le départ de deux corps, (II^e et IX^e), retirés à destination du front de l'Ourcq. Témérité d'un côté, prudence excessive de l'autre. Au centre et à l'Est, des accrochages nombreux mais disséminés, n'ont pas beaucoup modifié le front. Le seul gros problème de ce jour fut le risque d'effondrement de la II^e armée française mais heureusement Joffre calme le jeu, interdit une retraite précipitée et sauve une fois de plus la situation.

Le 8 septembre, coup dur sur le front de la IX^e armée. Pendant la nuit, les saxons et la garde allemande de la III^e armée [garde : unités d'élite + 1 au dé pour les combats], attaquent en pleine nuit [pas de zone de contrôle, — 1 au potentiel de mouvement, potentiel d'attaque divisé par deux, pas d'artillerie]. Ils surprennent complètement les Français, et repoussent, en leur infligeant d'énormes pertes, les XVIII^e, XXI^e et XXII^e divisions. Le front est irrémédiablement enfoncé. Seul le courage de quelques unités isolées et la vaillance des artilleurs et autres mitrailleurs empêchent un désastre et ralentissent, autant que faire se peut, l'avance ennemie. Les officiers du QG du XI^e corps d'armée essaient d'enrayer la fuite (la déroutent plutôt), et y réussissent vers 13 heures, uniquement parce que les Allemands, exténués, se battant depuis 3 heures du matin, arrêtent d'eux même leur marche en avant. Ils ont conquis 7 à 8 km et surtout ils ont pris la Fère Champenoise. Le XI^e Corps d'Armée se rétablit tant bien que mal sur les rives de la Maurienne.

Sur le front de l'Ourcq, la VII^e division descend enfin de ses taxis, après un déplacement de nuit. Le placement de cette division aurait pu être décisif mais, comme l'autre division de ce corps d'armée, elle est insérée dans le dispositif général et est absorbée par la bataille. Bataille rageuse, qui comme les jours précédents se solde par un nul tout au moins dans l'esprit français.

Les Français en effet, accusent quatre jours de batailles, les Allemands quatre jours de marche et de combat incessants.

La nuit, un violent orage éclate, éteignant les feux de combat. Les Français ont peu progressé, et dans l'ensemble le front allemand tient toujours. Chez nous, nos voisins anglais, opposés à deux divisions de cavalerie, se contentent de timides attaques, qui évidemment réussissent, mais qu'ils n'exploitent pratiquement pas. Notre cavalerie elle-aussi, attendant toujours une charge « *crinière au vent et sabre clair* », est inutile. Heureusement, les corps d'infanterie montrent un peu plus de vigueur et nous refoulons de quelques kilomètres, l'aile droite de la II^e armée, la menaçant de rupture. On n'est pas loin de percer à la jonction des I^{ère} et II^e armées allemandes. Peut-être demain ?

(et pourtant les Français sont handicapés par un tableau de combats au contact qui est moins favorable que le tableau de combats allemands ou anglais).

Au centre, la IX^e armée vit des heures difficiles. Foch, exhortant une fois de plus ses troupes à l'attaque, sollicite quand même notre aide que notre général lui accorde, promettant un mouvement du X^e corps d'armée pour remplacer la XXXII^e division, ainsi que l'attaque du centre de la II^e armée, afin de soulager son voisin. Quel bel exemple de solidarité, et quelle différence avec les Prussiens, n'agissant que par calcul personnel. Foch, malgré la difficulté, attaque pour se dégager (on lui attribue « *ma droite est enfoncée et ma gauche recule ; situation excellente : j'attaque !* » Il n'a jamais dit ça, tout au moins à la lettre ; mais l'esprit y était). En fin de journée, il a stabilisé son front.

A l'Ouest, Sarraill est obligé de décrocher de Verdun, laissant la place se débrouiller toute seule, afin d'éviter une percée de la jonction de son armée et de la IV^e. Toutes deux ont subi les assauts répétés des princes prussiens, et malgré les légers reculs, ils tiennent bon. Du côté allemand, ça à l'air de paniquer un peu. A la I^{ère} armée, Von Kluck qui rameutait toutes ses forces pour écraser Maunoury est averti que les Anglais ont l'air de vouloir bouger. Il annule donc à regret les ordres prévoyant l'envoi de nombreuses troupes vers l'Ourcq. Von Richthofen (commandant une des divisions de cavalerie opposée aux Anglais), ajoutant à l'inquiétude, signale que le Petit Morin est passé. Tout l'arrière de la I^{ère} armée est ouvert aux Franco-Anglais. L'anarchie qui règne dans le commandement allemand crée une situation complexe, l'un ordonnant la défense de la Marne, l'autre retirant les effectifs prévus à cet effet pour se renforcer, les unités sont laissées seules sans commandement central. [une unité doit tracer une ligne de 15 hexagones jusqu'à son QG, sinon elle n'est plus commandée, ne bouge plus, et ne peut plus utiliser son artillerie]. Au soir du 8, la situation s'établit comme suit. A l'Est rien de nouveau ; au centre, manœuvre de bascule, les Français repoussent l'aile droite allemande, mais les Allemands repoussent l'aile droite française. C'est probablement à l'Ouest que tout va se jouer.

Le 9 septembre. Von Kluck s'obstine. Il veut écraser la VI^e armée. Pour se faire, il a déjà ouvert son front, se séparant volontairement de la II^e armée. Il faut qu'il anéantisse la VI^e avant que les Anglais n'arrivent sur son aile gauche (on dirait un mauvais remake de Waterloo, où les Anglais jouent Blücher). Von Kluck compte sur la brigade Lepel qui arrive à marche forcée par le Nord-Ouest, après avoir parcouru 80 km en 2 jours, afin de prendre la VI^e armée en tenaille. Mais, sur le front de la IX^e armée française, une bataille acharnée se déroule autour du château de Mondemont. Les Français, sublimes d'abnégation (et encore une fois grâce à leur 75 — j'aurais aimé un tableau de tirs plus favorable pour les Français à l'image des tableaux de combats au corps à corps), réussissent à le conserver après l'avoir perdu. Ceci en parti grâce à nous, qui attaquons sans relâche la droite de Von Bulow. Le XVIII^e CA prend Chateau-Thierry (malgré les ordres) et le 1^{er}, que nous renforçons continu à poursuivre la II^e armée. Celle-ci sévèrement ébranlée, commence à décrocher, découvrant le dos de la I^{ère} allemande, qui, face à la défense désespérée de Maunoury, n'a pas encore réussi à le massacrer. La brigade Lepel s'est fait stoppée par nos 75. Von Kluck comprend qu'il a perdu. A deux doigts de la victoire (la VI^e armée n'est plus que l'ombre d'elle-même), il ordonne le repli pour se reconnecter avec la II^e armée ; en effet, les Anglais franchissent la Marne, bien qu'ils le fassent sans témérité excessive.

Les Allemands sont repoussés, mais non vaincus

Le 10 septembre. Après 5 jours et 5 nuits de luttes, décimés, harassés, affamés, nous nous sommes couchés à même la terre nue, n'ayant au fond de nos âmes que la résolution de nous faire tuer. Gallieni fait renforcer les défenses de Paris, il pense que la VI^e armée va plier. Personne ne sait qu'un officier du GQG allemand, prône depuis plusieurs jours le repli sur des positions préparées, et que les chefs d'armées, dont la situation n'est pas brillante lui ont cédé.

Au matin, sur le front de l'Ourcq, c'est le silence... inquiétant. Mais non !

Les Allemands ont foutu le camp

Sur tout le front, à l'exception de la V^e du konprinz, les armées allemandes reculent. Notre marche recommence, et vers l'avant. Chaque pas que je fais libère un peu de mon sol. Quelle différence avec le pas qui cède un peu de ce sol sacré sur lequel sont couchés tant d'hommes que nous découvrons au fur et à mesure de notre marche. Des cadavres, des milliers de cadavres, Français et Allemands confondus, côte à côte. Mais aussi des villages dévastés, des otages fusillés, des pillages.

Le 11, la poursuite continue sous une pluie froide. Seules, quelques attaques contre la III^e armée de Sarraill marquent les dernières vellétés offensives des Allemands. Nous poursuivons, ou plutôt nous suivons les Allemands et seuls quelques combats fugitifs, combats d'arrière-garde, nous rappellent les dures journées passées. Le soir, nous arrivons à Ville-en-Tardenois. Depuis le 6, nous avons parcouru 40 km. Les Anglais sont sur la Cuise, petite rivière au Nord de Soissons. Les avant-gardes de la VI^e armée ont dépassé le bois de Retz. Foch occupe la position entre Epemay et Châlon-sur-Marne, quant à la IV^e, elle réoccupe Vitry-le-François. La victoire est acquise.

Aujourd'hui, 12 septembre, toujours soutenus et dirigés par Joffre, nous continuons notre avance. Les Allemands sont tous en retraite ; nous avons tous ordre d'attaque. Joffre envoie un communiqué de victoire.

La bataille de la Marne s'achève en victoire incontestable

Nous, nous sommes en repos et j'en profite pour écrire ces quelques lignes. « *Demain, nous repartons ; il reste encore beaucoup à reconquérir, beaucoup à faire. J'ai perdu tous mes camarades du début, tous ceux qui étaient avec moi sous ce beau soleil d'août, mais peut-être arriverais-je à Berlin ? Pour eux !* » (Le 13, les Alliés étaient bloqués. Arrêtés. Il faudra 4 ans pour s'en sortir et 1 million 500 mille morts). □

*Le Fer de lance
Patrick Giacomini*

Présentation du jeu La Bataille de la Marne :

Concepteur : Jean-Jacques Petit

Editeur : Jeux Descartes

Niveau : opérationnel

Possibilité en solitaire : bonne

Equilibre : le meilleur joueur doit prendre les Allemands

Réalisme : 6/10

Remarque : une bonne lecture est indispensable pour résoudre les quelques points litigieux (malgré un errata assez volumineux).

Les Flottes de 1940



DR

Si les conditions de la guerre sur mer se sont radicalement transformées depuis une dizaine d'années il n'en a pas été de même entre les deux guerres mondiales. Dans la plupart des domaines les éléments constitutifs des flottes étaient les mêmes — améliorés certes, mais de même nature — en 1940 qu'en 1918 et relativement pour cela bien connus du public. Il semble aujourd'hui opportun d'en rappeler les grands traits, non pour les anciens qui ont le souvenir de l'époque, mais pour les jeunes plus à l'aise avec le vocabulaire contemporain de fusées et de sous-marins nucléaires du conflit des Malouines qu'avec celui de la Seconde Guerre Mondiale, sujet d'AMIRAUTE.

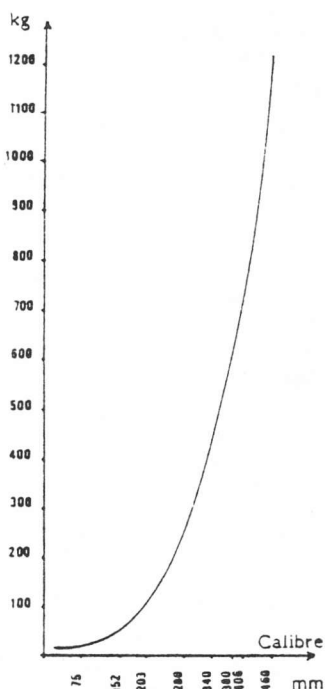
Les grandes marines étaient constituées, ou tendaient à être constituées, selon un même schéma issu des accords de Washington de 1922 qui limitaient le nombre, la taille et la frappe des unités dont une brève revue analytique des différentes classes précisera les caractéristiques.

Les CUIRASSES

Ils étaient incontestablement, dans l'esprit de la plupart des responsables, l'épine dorsale d'une flotte digne de ce nom : seuls capables de frapper vite, loin et fort ils devaient en principe — la leçon du Jutland était toujours présente — pouvoir encasser avec leur cuirasse les projectiles équivalents à leur calibre. Le canon était roi et bien peu osaient en discuter la suprématie. Une courbe simple du rapport entre le calibre et le poids du projectile qui montre bien l'importance de celui-là dans son efficacité obnubilait tous les E.M. et explique bien leur choix.

Les escadres de bataille comprenaient dans toutes les grandes marines une majorité d'anciens bâtiments de la guerre précédente refondus et un petit nombre d'unités neuves. Des formules un peu divergentes avaient conduit çà et là à des solutions diverses : ainsi on pouvait trouver des cuirassés lents fortement armés et protégés et des cuirassés plus rapides mais souvent moins armés et protégés. Après quelques notables excep-

Poids projectile



tions avec les « Cuirassés de poche » allemands, tout le monde considérait que le « 35 000 tonnes » armé du calibre maximum autorisé (380) était le fin du fin en 1939 et toutes les marines avaient en essais ou en construction ces magnifiques réalisations, aboutissement parfait de la technique et des idées du moment.

Les PORTE-AVIONS

L'utilité de s'assurer une protection aérienne ainsi que d'allonger la frappe s'était formée peu à peu mais l'arme aéro-navale était si nouvelle que bien des scepticismes restaient encore à ébranler. Les Italiens n'y croyaient pas du tout, les Allemands assez peu et les Français guère plus. Par contre les Anglais, les Américains et surtout les Japonais avaient mieux prévu l'importance de tels navires spécialisés et ajoutaient aux échantillons de navires transformés avec plus ou moins de succès des séries de navires neufs spécialement construits comme tels, puissants, rapides et bien armés qui devaient constituer les « P.A. de combat » aptes avec les cuirassés à tous les affrontements en haute mer. En réalité leur importance devint si prépondérante qu'ils surclassèrent sans appel ces derniers et en 1945 personne ne leur contestait plus la première place. A côté de ces grands navires précieux et sophistiqués, la nécessité d'étendre la protection aérienne à toutes les formations à la mer, spécialement les convois marchands menacés par les s/m, et les flottes de débarquement conduisit à la construction de P.A. d'Escorte à partir le plus souvent de cargos ou de pétroliers transformés. Ces navires plus petits, non protégés, plus lents et moins équipés en avions étaient faciles à réaliser et bien meilleur marché. Ils rendirent néanmoins tous les services que l'on attendait d'eux.

Les CROISEURS

Ils devaient répondre à des missions assez spécifiques. Descendants des frégates d'autrefois ils en avaient recueilli le rôle : soit attachés à une escadre dont ils assurent l'éclairage et la protection, soit détachés au loin pour leur compte dans des actions d'attaque ou de défense des routes lointaines. Il fallait donc au croiseur :

- une vitesse élevée pour échapper aux cuirassés et se mesurer si nécessaire aux flotilles de torpilleurs adverses ;

- une grande endurance : c'est un navire de croisière ;
- une taille lui assurant une bonne tenue à la mer par mauvais temps et permettant de porter un armement suffisant pour combattre tout opposant autre que les cuirassés.

Par convention issue des accords internationaux les croiseurs se classent en 2 catégories :

- Les Croiseurs Lourds étaient des bâtiments dont la longueur égalait souvent celle des cuirassés (mais non la largeur), armés de canons de 203 mm (obus de 100-110 kg) ; certains étaient protégés par une ceinture blindée qui devaient les mettre à l'abri de leurs similaires, d'autres — à tort — ne l'étaient pas, en particulier presque tous les Français...
- Les Croiseurs Légers étaient des navires un peu plus petit en général mais surtout moins armés (pièces égales ou inférieures à 152 mm — obus de 50 kg). On trouvait aussi des nettes différences de protection selon les théories prédominant chez les responsables : ainsi la vitesse fut souvent privilégiée au détriment de la protection chez les Français et les Italiens. L'expérience allait rapidement démontrer l'erreur de cette conception. Ajoutons que les croiseurs pas plus que les cuirassés n'étaient équipés pour le grenadage anti-s/m, tâche ingrate laissée aux unités plus petites.

Les CONTRE-TORPILLEURS et TORPILLEURS

Groupés dans l'appellation des DESTROYERS par les Anglo-Saxons, ils représentaient en 1940 les catégories les plus nombreuses dans chaque flotte : véritables chiens de berger aux missions très variées ils pouvaient eux-aussi se distinguer par une différence de taille :

- Les grands (grands Destroyers DD et Contre-Torpilleurs CT) étaient plutôt destinés à coopérer avec les escadres de navires plus lourds. Ils devaient surtout combattre leurs similaires et lancer si l'occasion s'en présentait de dangereuses attaques à la torpille. Très rapides et dotés d'un bon armement certains approchaient de la conception des Croiseurs Légers bien que leur rayon d'action ait été nettement plus court. Ils pouvaient tous éventuellement attaquer aussi les s/m par grenadage.
- Les petits (petits DD, Destroyers d'Escorte DE et Torpilleurs) étaient davantage prévus pour un rôle d'escorteurs anti-s/m ou anti-aérien bien que pourvus de torpilles. Leurs caractéristiques étaient plus modestes et variaient notablement selon les types. Leur taille en particulier les rendaient souvent trop vulnérables au mauvais temps qui pouvait diminuer considérablement leur valeur combative...

Les ESCORTEURS

Le besoin d'assurer efficacement la protection des convois marchands vitaux avaient conduit les responsables surtout britanniques à la construction de très nombreux navires d'escorte sous des noms variés (appelés parfois « corvettes » puis « frégates » par reprise de vieux termes mais avec une identité nouvelle...). Ces navires assez lents mais simples à construire et à armer n'avaient pas d'utilisation courante avec les navires « nobles » des escadres. Leur rôle spécifique d'escorteurs anti-s/m était peut-être moins brillant mais n'en fut pas moins essentiel dans la victoire des Alliés.

Les SOUS-MARINS

De conception classique ils n'étaient dans l'ensemble qu'une amélioration des excellents s/m allemands de 1918. La taille des navires était en général dictée par le théâtre d'opération prévu : les petits avec des rayons d'action très limité pour les mers resserrées, les grands pour les équipées océaniques. Ce n'est que dans les derniers moments de la guerre que la Kriegsmarine utilisa des types nouveaux. Ces essais ne restèrent qu'à l'échelle expérimentale et s'ils n'eurent pas le temps de changer le cours des événements ils furent suffisamment démonstratifs dans leur succès pour marquer toute la génération des submersibles ultérieurs jusqu'à la révolution des moteurs nucléaires.

L'arme principale des s/m est la redoutable torpille dont le meilleur type fut sans conteste la japonaise électrique dite « Longue Lance ». Si les autres se valaient à peu près toutes, il faut noter cependant les sérieux déboires techniques des Allemands et des Américains avec les premières mises à feu magnétiques qui équipaient une partie des armements des s/m.

Les AVIONS

Ils étaient différenciés comme de nos jours selon leur utilisation :

- Les avions de reconnaissance, d'exploration et de recherche demandaient essentiellement une grande autonomie de vol. Ils pouvaient éventuellement être armés de bombes dans une certaine mesure mais cette surcharge limitait leur rayon d'action. Les grands multimoteurs étaient basés à terre et avaient de grandes possibilités à la différence des petits monomoteurs embarqués sur les Cuirassés et les Croiseurs qui en avaient de beaucoup plus réduites.

Signalons enfin que dans cette catégorie on trouvait un certain nombre de monomoteurs embarqués sur les P.A. qui avaient des performances situées entre les deux.

- Les bombardiers : les multimoteurs ne pouvaient être basés qu'à terre, les monomoteurs à terre ou sur P.A. Selon le type ils pouvaient attaquer seulement en vol horizontal ou en piqué.
- Les avions-torpilleurs : spécifiques de l'aéronavale étaient des appareils assez lents souvent fragiles mais terriblement dangereux : monomoteurs sur P.A. quelquefois bimoteurs mais basés à terre.
- Les chasseurs en général monomoteurs, à terre ou sur P.A. se caractérisaient à peu près tous par un rayon d'action assez réduit. Leur vitesse et leur armement conditionnaient leur valeur. Ils étaient construits pour attaquer toutes les autres catégories d'avions et échapper aux attaques de ceux-ci.

Ce rappel schématique de la physionomie des moyens aéronavals de la 2^{ème} Guerre Mondiale pourrait sembler un peu simple à certains mais la distance est devenue telle avec les flottes de combats actuelles que cette esquisse n'est pas inutile pour intéresser les plus jeunes amateurs désireux de mieux se mettre dans la peau des acteurs d'une époque qu'ils n'ont pas pu connaître. □

Paul Bois

La boîte à Réponses

Question :

« ... en effet, il n'est pas fait état de la façon dont virent les navires. L'auteur note, tout à fait justement, que les tailles des navires diffèrent d'un navire à l'autre. Mais comment simuler un changement de cap en fonction de la taille, de la puissance, de la vitesse, etc..., du navire considéré ?... »

Réponse :

La question posée est tout à fait pertinente et me donne l'occasion d'en préciser la place car le problème de la giration des navires, en particulier en phase de combat, tout en étant secondaire mérite d'être éclairé.

Si je n'ai pas pris en compte les performances détaillées des différentes classes de navires c'est pour ne pas noyer l'amateur sous un déluge de chiffres qui au total ne présenteraient qu'un intérêt très relatif. Elles dépendent en effet essentiellement des formes de carène, du gouvernail et des hélices, mais contrairement aux avions elles ne varient pas énormément d'un type à l'autre dans les mêmes classes et la question peut être facilement simplifiée.

Il faut retenir les principes suivants :

- Pour des vitesses inférieures à 25 nœuds la valeur du rayon de giration (RG) est à peu près indépendante de la catégorie de bâtiment (vedettes exclues)

- Pour un angle de barre optimum il faut diminuer la vitesse par l'effort de la giration ;

- Les petits fonds augmentent considérablement le RG et par contre-coup la durée de cette giration ;

- Au dessous de 5n les navires ne sont pratiquement pas manœuvrants.

Concrètement je propose :

- Jusqu'à 25n prendre un RG de 300 m pour les petits navires jusqu'aux destroyers et assimilés et 500 m pour les plus gros ;

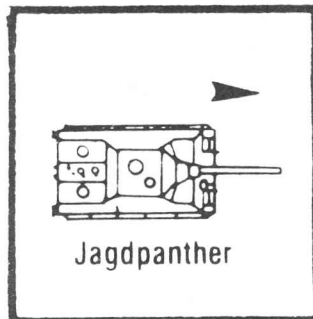
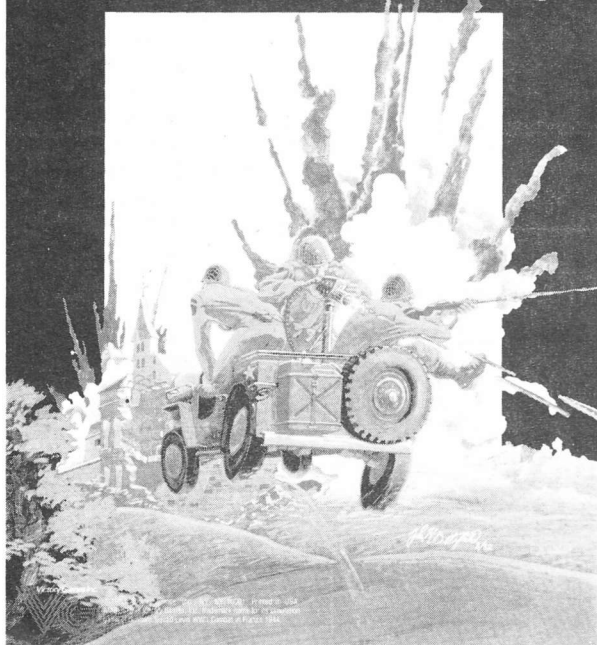
- Au dessus de 25n le RG augmente rapidement : prendre par exemple à 30n : 400 m pour les petits et 600 m pour les gros...

- Diminuer de 25 % la vitesse maximale de giration (par exemple un navire ayant une vitesse maxi de 32n ne pourra virer effectivement à plus de 24n).

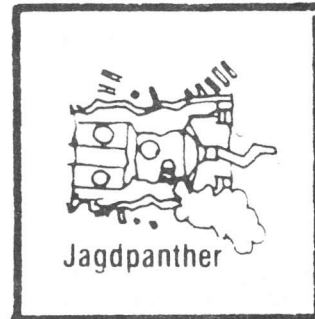
- Tenir compte éventuellement des petits fonds

Solitaire Squad Level WWII Combat
France, 1944

AMBUSH!



Jagdpanther



Jagdpanther

Ambush

Ambush est une simulation de combat d'infanterie au niveau individuel, conçu pour être joué en solitaire. Le joueur manipule un « squad » US, soit 8 soldats et sous-officiers...

Mes intentions sont claires : desosser le combat d'infanterie au niveau individuel.

Le mode : un joueur face au système.

Le système : les paragraphes du genre livre d'aventure.

L'intérêt : c'est diablement bien fichu...

En gros : un jeu solo pour squad leader en mal de partenaire...

Pour attaquer, l'extérieur, la boîte, les éléments constitutifs : Soyons dès le départ basement matérialistes.

Le premier élément frappant est le prix. *Gasp*, diront d'aucuns... et de ranger leur porte-monnaie. Passons rapidement sur ce détail anodin et mentionnons simplement que trois modestes Delacroix sont une bonne base de départ (il a baissé : vu à 180 F. à Londres). Une fois ce premier obstacle surmonté, prenons la boîte en main. Lourde et pesante.

Que diable peut-elle contenir ?

De l'ancien et du neuf. De l'ancien pour deux cartes en papier fort (bouh, que cela se déchire vite...), un livret de règles et scénarios de 40 pages, et deux planches de pions, combattants individuels, armes co., ponts détruits, bunkers et marqueurs divers. Du nouveau, pour un livret à paragraphes — style « *Warlock of Firetop Mountain* » — et surtout un gros tas de *cartes* en carton, pleines de chiffres et de lettres incompréhensibles. En sus, un paravent porteur de toutes les tables de jeu nécessaires, et un registre d'enregistrement pour chaque squad créé.

Suffit. Vivement le fracas des armes sur le terrain. Les règles sont vite avalées. En fonction du scénario proposé, on utilise l'une des deux cartes (10 m par hexagone, route dans la campagne pour la carte 1, village entouré de collines sur la carte 2), on entre à tel endroit, et l'on doit remplir telle mission.

Un mot sur lesdits scénarios : depuis l'avance prudente pour s'emparer de quelques tas de pierres d'intérêt bien entendu « stratégique », jusqu'à la mission de commando résolument « destroy » qui tourne à l'orgie de dynamitage, en passant par quelques défenses stoïques face aux panzers contre-attaquant près d'Avranches — le style Clint Eastwood, j'attends que le Tigre soit passé à trois mètres de moi, sans me voir, je bondis et glisse incognito une petite grenade des familles dans la trappe du Chef de Char.

Avec une mention particulière pour le scénario « D-Day », dans lequel 3 ou 4 de vos hommes (sur 8) se font fréquemment descendre le temps de déboucler leurs parachutes. M'enfin, on peut s'en tirer et gagner la partie face au « système », en faisant preuve d'un minimum d'héroïsme, d'esprit kamikaze et de férocité, qualités bien connues des troupes américaines de WW II.

Avec ça, n'ayez crainte, le jeu abonde en scènes grandioses ; celles durant lesquelles votre tireur d'élite réussit enfin à faire dégringoler le Sniper germanique, planqué, dans le clocher, ou quand votre Rambo de service, grommelant quelques jurons dans le fracas assourdissant de son fusil-mitrailleur déchaîné, déchiquète les pneus de la Jeep allemande tentant de fuir le village et lui fait faire trois tonneaux. Enfin, le jeu est plus prosaïque, mais il suffit de faire appel à votre imagination pour animer les scènes.

Mais comment tout cela fonctionne-t-il, s'écria le wargamer tâtilon et sceptique. J'avoue qu'un mot d'explication s'impose, comment jouer les fantassins US en solo face aux Allemands manipulés par le système ?

Tout d'abord, le joueur choisit les membres de son squad. Soit huit bonshommes, plus ou moins bons tireurs (*Weapon Skill*), plus ou moins observateurs (*Perception*) et inspirés (*Initiative Rating*). A chaque occasion, on testera la réaction individuelle en faisant un *Characteristic Roll*, ou un *Check* (bonjour les Role-Players !...) Sur huit bonshommes (que l'on « achète » en fonction de leur initiative et du « budget » total dont on dispose), un ou deux seront des leaders, c'est-à-dire des sous-officiers. Puis on passe à « l'achat » des armes, avec un choix intéressant mais toujours difficile : une mitrailleuse coûte la peau des fesses, mais risque d'arracher celle de pas mal d'Allemands, un bazooka reste abordable mais les « sucres d'orge » nécessaires sont hors de prix, et l'on peut se procurer fusil-mitrailleurs Bar, fusil semi-auto Garand, carabines USM-1, PM « Thompson » et l'inusable Colt 45. Ajoutons-y quelques « ananas » — grenades — et des chargeurs supplémentaires, et l'on inscrit dans la case de chacun, tout le matos dont il est bardé. Dans certains scénarios, le joueur peut disposer d'une Jeep, ou même, luxe suprême, d'un Sherman...

Une fois vos bonshommes équipés, ils peuvent entrer sur la carte. Tant qu'aucun Allemand n'est apparu, les soldats US peuvent avancer case par case, au gré du joueur, et changer d'attitude à volonté : debout, accroupi, couché. A chaque fois qu'un trouper quelconque entre dans une nouvelle case, le joueur repère sur la **carte de situation** du scénario, en fonction des coordonnées de cette case, le renvoi à faire dans le livret de paragraphes. Ainsi, en fonction de l'avance US, les Allemands vont plus ou moins se manifester, et plus ou moins tardivement. Si, dans le

« Tant qu'il ne s'est pas rendu ou n'a pas été désarmé, l'ennemi doit être impitoyablement supprimé ».

scénario X, un soldat US passe inconsiderément sur la case Y, la carte de situation indiquera à la référence Y, le report au paragraphe Z, qui annoncera sur un ton suave : « une mitrailleuse ouvre le feu. Activez les Allemands 47 et 61, dans l'hexagone A, dans telle attitude... »

On entre alors dans les « rounds » de combat... Durant ces rounds de combats, en fonction d'un dé et de sa capacité d'initiative, chaque soldat US et chaque Allemand qui s'est dévoilé, disposent de 0, 1 ou 2 tours de jeu, soit capacités d'action. Ils peuvent bouger (selon leur potentiel, le terrain, etc...), bouger et tirer rapidement, ou tirer soigneusement... Et pourquoi pas lancer une grenade, ou se lancer dans un corps à corps. Si l'on a un degré d'initiative trop faible, on risque de paniquer et de ne strictement rien faire durant tout le round. Quant aux leaders, ils peuvent « donner leur tour » à leurs hommes.

Bien sûr, les soldats US appartiennent au joueur. Les soldats allemands, quant à eux, une fois dévoilés, agissent en fonction de la situation globale... et d'un dé. Le résultat est l'envoi à un paragraphe, qui précise sans ambiguïté l'action de ce soldat allemand. Il peut ainsi s'accroupir et tirer, avancer rapidement, faire le mort, lancer une grenade. Les actions des soldats allemands sont cependant différentes au fur et à mesure que la « situation » évolue : au long de la partie, le joueur utilisera plusieurs cartes de situation, de la N° 1 à la N° 6 par exemple.

Changer de carte de situation, signifie des réactions différentes pour les Allemands à chaque fois qu'un soldat US bouge — puisque la carte de situation indique un renvoi à tel paragraphe descriptif en fonction de la case sur laquelle un soldat US vient de se mouvoir —, mais aussi des actions différentes pour ces mêmes Allemands, lorsque vient leur tour d'agir... en fonction du numéro de la situation. La situation 1 dans le scénario D-Day fait peu réagir les Allemands, et les « active » rarement. Par contre, la situation 4 chronologiquement postérieure — les fait se dévoiler et agir systématiquement...

Pour bouger, chaque troupier dispose d'une *Movement Allowance* de 3, 4, ou 5, dépendant de son *Initiative Rating*. Le terrain coûte un certain nombre de points : 2 pour terrain boisé 1 pour terrain clair par exemple. Rien que de très classique. Mais le joueur pourra bouger simplement, ou combiner avec un tir précipité, qui lui coûtera la moitié de son potentiel mouvement. Il peut ainsi tirer sans bouger (tir ajusté précis), échanger des munitions ou des armes avec un camarade... ou un cadavre, lancer une grenade, tirer ou charger un bazooka, essayer de réparer une arme endommagée, se lancer dans un corps à corps...

Pour le tir, le système est simple : la probabilité de toucher dépend de la distance sur lequel se trouve la cible, et la nature du tir : ajusté ou précipité. Et si vous touchez la cible, alors l'arme utilisée a son importance. A la mitrailleuse lourde le malheureux touché a toutes les chances d'être transformé sur le champ en charpie. Au colt 45 ou au Luger, par contre, la blessure peut n'être que bénigne ou légère. Bref, les dommages possibles sont : panique (bénin), blessure légère, incapacitation, mort. Après quoi, le tireur devra peut-être mettre un nouveau chargeur. Que manque-t-il ? Oh, bien sûr, je vous laisse imaginer les habituels problèmes et subtilités de Line of Sight/Line of Fire.

Ajoutez-y quelques chromes et enluminures, comme le maniement des armes collectives et bazookas... sans oublier les grenades et charges de démolition. Qui, bien entendu, peuvent tomber dans un autre hex que celui visé, et font plus de dommages en intérieur qu'en extérieur. Ajoutez-y des règles de close-combat et de capture... quelques mines et « attrape-bobets » et l'utilisation du matériel capturé... et attaquez le scénario N° 1. Enfin, pour le N° 2, les véhicules arrivent. Il y a eu peu, ce sont des Sherman et Jeep pour les US, des Panzer IV, Jagdpanther (bizarre), Kubewagen et voiture d'état-major pour nos cousins germains. Je vous fais grâce des règles qui lui accompagnent, sinon en mentionnant que les véhicules allemands sont manipulés par le système en fonction d'un dé, de... divers paramètres, et de la situation en cours dans la partie.

Voilà, vous savez tout. J'allais oublier qu'une règle de « campagne » vous permet d'utiliser d'une partie à l'autre les soldats qui ont survécu... et qui, bien sûr, s'améliorent, tirent mieux, et ont plus d'initiative.

Pour terminer cette revue, il ne me reste plus qu'à éreinter le jeu. Evidemment, le premier aspect négatif est le prix. Il a atteint plus de 300 F, mais semble être redescendu : vu à 15 livres sterling à Londres, soit 180 F, après avoir valu 20 livres. Il semble que Victory Games baisse ses prix, l'absorption par Avalon Hill a peut-être du bon.

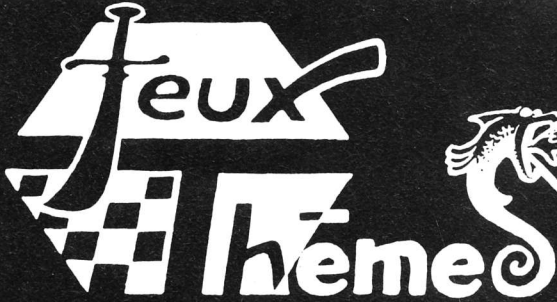
Mais cela n'est qu'un « détail ». Le jeu lui-même a ses faiblesses, comme « l'abus » simplification des règles de véhicules : mêmes canons pour Sherman et Jagdpanther, blindages schématiques... Cependant, le jeu met surtout l'accent sur le combat individuel d'infanterie, et les blindés ne font office que d'accompagnement. Et « enfin », le défaut le plus dérangeant : l'absence de tout tir d'opportunité, du fait même du système de jeu. Durant les « rounds » de combat, les actions d'un soldat (mouvement ou tir, etc...) ne peuvent être interrompues. Personne ne peut tirer sur lui durant son mouvement. A chacun son tour. *Aïe, Aïe...*

Il vous reste à faire la synthèse. Oui ou non... ? Le jeu est cher, parfois un peu simple. Huit scénarios seulement, durant chacun certes 4 heures à jouer. Evidemment, on peut les rejouer, mais certains éléments de la surprise (emplacements initiaux des Allemands) sont perdus.

Mais un intérêt incontestable, celui d'agir comme une véritable équipe de grenadier-voltigeurs sur un terrain hostile, face à un ennemi caché, où la moindre erreur de progression — au sens littéral du terme — peut être mortelle. Cet aspect est unique, le jeu le rend exceptionnellement bien. Mais lisez plutôt les conseils tactiques qui suivent...

Conseils tactiques

Je ne saurais mieux faire que vous conseiller un manuel de conduite tactique de l'infanterie. Pour ceux qui sont réellement motivés, les faucons et « survivors » de tout poil, il faudra jouer des pieds et des mains pour s'offrir un manuel à un officier d'active, ou de réserve ayant passé par exemple le Certificat Inter-Armes. Ceci, vraiment pour ceux nés avec le clairon entre les dents. Les autres se contenteront du bon sens et d'une expérience qui ira grandissante, proportionnelle au nombre de cadavres US... ou peut-être des leçons de City-



Jeux à Hème

SPÉCIALISTE JEUX DE SOCIÉTÉ

92, RUE DE MONCEAU - 75008 PARIS - Métro Villiers

Grande variété de jeux de rôle,
wargames, règles, figurines...
nombreuses traductions,
arrivages fréquents,
vente par correspondance
ouvert tous les jours
tél. 522.50.29

Fight, Sniper ou Patrol, les ancêtres SPI.

En attendant, quelques leçons de base feront la différence entre un certain X, gagnant le scénario 1 avec 1 tué de son côté, et un Y obligé de retraiter dans le même scénario après avoir eu cinq hommes mis hors de combat, et sans avoir l'opportunité de tirer un coup de feu efficace (garanti authentique).

Ce qui sépare ces deux joueurs, c'est que l'un a adopté une technique de progression rigoureuse, et l'autre pas.

Entrons dans le détail : dans les scénarios supposant une avance US contre des positions allemandes inconnues, les méthodes correctes sont toujours les mêmes. Prenons un squad standard, avec deux leaders, un bon tireur maniant le fusil-mitrailleur, deux ou trois « voltigeurs » honnêtes (en initiative et Weapon Skill) équipés éventuellement de PM « Thompson », mais surtout de grenades, et deux ou trois « touristes » peu doués, ne sachant trop quoi faire de leur Garand. Voilà l'équipe de base de toute armée, et également la vôtre. (Susceptible d'améliorer avec le système de campagne). La division des tâches est effectuée : les leaders vont gueuler (et donner leurs tours au FM, ou aux voltigeurs allant à l'assaut), le bon tireur au fusil-mitrailleur (FM ou Bar) restera accroupi dans les bois, tirera sur tout ce qui bouge pendant que les voltigeurs progressent pas bonds de couvert en couvert. Si possible, aucun soldat ne s'éloigne des leaders, pour ne pas paniquer et recevoir éventuellement des tours supplémentaires. L'idéal est ainsi d'avoir un leader avec le servant du FM, et un autre avec les voltigeurs.

La progression en terrain inconnu se fait selon le bon vieux rythme binaire : séparez plus ou moins deux groupes de (3 hommes + 1 leader), qui progressent eux-mêmes en binômes : deux bougent toujours accroupis (*crouching*) tandis que deux autres (également accroupis) couvrent à côté, abrités, avec l'angle de tir le plus large possible. Et si l'on craint les armes automatiques (pouvant toucher plus d'une cible dans un même hexagone), on peut ne bouger qu'un homme à la fois, couvert par un ou deux autres accroupis, et le quatrième le plus abrité possible. (Inutile de prévoir des « feux d'enfer » : un bon tireur abrité est plus efficace et offre moins d'opportunité de feu que plusieurs plaisantins tirant à qui mieux-mieux). Le leader devra

« s'opposer à un resserrement de ses hommes autour de lui »

donc éviter de s'empiler sur une même case (menace des armes auto), mais les déployer à 1 ou 2 cases. Puis il forme son équipe (par 8 ou en 2 groupes de 4) :

— en colonne par un (les hommes progressent dans les mêmes traces) en empruntant des chemins abrités (bois, buissons...), d'où l'avantage de réduire les *Paragraph Checks* et d'avancer avec moins de risques de déclencher la réaction allemande. Mais peu de possibilité de déploiement.

— en ligne, en cadrant le leader :

« Cette formation est surtout destinée à permettre l'utilisation d'un couvert de forme linéaire perpendiculaire à la direction à laquelle l'équipe fait face... »

A noter qu'une progression depuis le Nord-Ouest de la carte A peut se faire en combinant les deux : 4 hommes en ligne dans le rideau d'arbres Nord-Sud, dont le Bar, et 4 autres progressant en colonne dans les fourrés en contre-bas de la route. Cependant, les 4 qui avancent vont trouver un terrain moins abrité en approchant de la rivière et du pont : des buissons plutôt que des arbres. Toujours couverts par 2 — 4 hommes en ligne dans les bois Nord-Sud, ils vont chercher des « Cover » plus efficaces sur le terrain plat (au-dessus d'eux) et progresseront alors en essaim.

— en essaim :

« les grenadier-voltigeurs s'éparpillent sur une zone de (3 à 5 hex) de largeur et de profondeur. Chaque homme utilise tout accident du sol à sa propre initiative. Cette formation est prise quand le chemin n'offre aucun cheminement pour progresser en colonne... »

J'arrête là ces petits commentaires de progression, car ce sera le corps d'un ou plusieurs articles consacrés aux Principes de Manœuvres de l'Infanterie, au niveau de l'équipe et du groupe de combat (squad/platoon), utilisables pour Ambush mais aussi pour d'autres jeux. Je me contenterai de quelques avis autorisés (de l'Armée Française) sur la méthode d'assaut contre un abri « léger » — type bunker d'Ambush — et sur l'armement.

Le blockhaus dans Ambush...

Voulez-vous mon avis ? Comme toute fortification permanente, il est à terme condamné. Rien ne vaut, d'après moi, pour assurer une défense, de bonnes positions dans les bois ou dans une maison, avec de larges angles de tir, des positions que l'on n'hésite pas à abandonner le moment venu, avec des itinéraires de repli soigneusement repérés. Mais enfin, Puisque les Allemands tiennent à s'offrir à vos hommes sur un beau plat d'argent... Mais je plaisante, je plaisante, et j'oublie de dire qu'un bunker mal attaqué risque de hâcher menu vos hommes, alors que faire ?

« Pour attaquer un abri léger, il peut être intéressant de modifier l'armement du groupe... il est tenu compte de ce que les lance-roquettes antichars... peuvent être utilement employés à la destruction des ouvrages légèrement bétonnés... Le fantassin... doit pouvoir disposer d'un très grand nombre de grenades... »

L'opération doit être précédée d'une étude détaillée du terrain... Les angles morts doivent être soigneusement repérés. Le moment venu, le groupe s'approche... de l'abri dont il prend l'entrée et les embrasures sous ses feux (FM en position + leader à distance) pendant que deux

ou trois hommes se glissent aux entrées (accroupis à côté du bunker) et lancent des grenades défensives (ou des charges de démolition)... »

Voilà c'est tout simple.

Quant à l'armement de votre groupe, il dépend de la mission. Quand vous partez en commando, êtes parachuté (chacun pour soi) ou combattez avec peu de visibilité, inutile d'acheter un Bar, à plus forte raison une mitrailleuse. Equipez-vous de Thompson, bien qu'elle soit odieusement chère, et de grenades. Quand vous devez progresser de jour, articulez alors votre équipe autour d'un Bar, et de 2-3 bons voltigeurs équipés de pistolets-mitrailleurs + grenades. Les autres se contenteront de Colt-45 (un bon leader est un leader qui ne tire pas un coup de feu mais fait agir les autres) et de Garand. Inutile de les barder de chargeurs. Et s'il vous faut tenir le terrain, retraiter en infligeant un maximum de pertes et monter une embuscade, planquez-vous... et faites tonner la mitrailleuse Browning de 12.7 mm.

D'une façon générale, placez l'arme collective-Bar ou Mitrailleuse dans le meilleur emplacement. Comme dans la réalité, c'est au corps à corps, à la grenade et au fusil-mitrailleur que vous éliminerez l'ennemi, la plupart du temps. Les armes à feu individuelles seront... occasionnellement efficaces. Ne comptez pas trop dessus, donnez de préférence des chargeurs au Bar qu'aux fusilliers équipés du Garand.

Allez, les derniers conseils : ne relâchez jamais votre attention. C'est après avoir surmonté un difficile obstacle que, fatigué, le joueur pousse ses pions avec négligence en oubliant les précautions élémentaires de progression... Et crac, deux Allemands insoupçonnés se révèlent et hachent vos hommes, clouant au sol les survivants. Vu trop souvent dans les scénarios où le joueur doit avancer... Et enfin, si vous ne devez retenir qu'une chose, que ce soit cette injection des Manuels d'Infanterie Française :

« Tant qu'il ne s'est pas rendu ou n'a pas été désarmé, l'ennemi doit être impitoyablement supprimé ».

Dernières nouvelles

— **Move Out**, la suite d'Ambush, est sorti. Quelques détails sont clarifiés au niveau des règles, et quatre nouveaux scénarios sont introduits. Je l'ai acheté 10 livres à Londres, mais n'ai pas encore eu le temps de le tester à ce jour.

— Et surtout, incessamment sous peu, j'attaque une nouvelle rubrique pour les amateurs de wargame tactique, mais aussi les Role-Players passionnés d'histoire, bref, tout le monde : Principes du Combat d'Infanterie, au niveau individuel. Applicable à vos jeux préférés, d'Ambush à Squad Leader. Des articles traitant à chaque fois d'un thème différent : l'armement de votre équipe, l'élaboration d'un plan de progression, l'embuscade, etc... Et à chaque fois, des exemples sur cartes de différents jeux, ou tirés de situations réelles et originales : Indochine et Algérie. La polémique est recherchée ! □

Hervé Hatt

Dernière minute : Ambush et Move Out sont désormais disponibles avec leurs traductions.



Ce jeu faisant suite à celui du n° 21 de Casus Belli, nous avons eu de dilemme de republier ou non les pages de règles. Finalement, consommer trois pages pour réécrire rigoureusement la même chose nous a semblé un peu aberrant, même si l'intention de l'auteur était de créer deux jeux séparés mais jouables à la suite l'un de l'autre. Vous trouverez donc les règles complètes avec la première partie du jeu (1914 Nord) dans le n° 21 de Casus Belli. Nous demandons à nos nouveaux lecteurs d'être compréhensifs envers cette solution visant surtout à vous offrir un maximum d'articles.

Cet encart fait suite au n° 21, il peut néanmoins être joué indépendamment de ce dernier.

REGLES PARTICULIERES AU N° 22

Position de départ des unités

Armée française

II GDR 2303 - 10 Cav. 2203 - 2 Cav. 2403 - XX 2302 - XVIII 2005 - IX 2305 - XV 2306 - XVI 2206 - QG II 2003 - VII 2510 - 8 Cav. 2512 - IGDR 2311 - VIII 2306 - XXI 2506 - XIII 2207 - XIV 2308 - 6 Cav. 2605 - QGI 2408 - 61-62 R 0402 - T 0302 - T 0303 - P 0303.

Armée allemande

Vie armée, 2402-2502-2602-2503-2603. Le 1er B.R. en couverture en 2702, il ne pourra être offensif qu'au 3ème tour. Ville armée à l'est du Rhin. CH Rhin 2910. 3 OR à Strasbourg - Ersatz 2810 et 2811 - Ersatz et CH Rhin ne pourra quitter l'Allemagne. La 3 OR ne pourra être offensive qu'au 3ème tour.

Les unités offensives au 3ème tour peuvent se défendre mais ne peuvent avancer comme résultat de combat.

Séquence de jeu

La partie se joue en six tours.

Qui gagne

En fin de partie on fait le total des potentiels combats des pions restant en jeu. Les Allemands se trouvant en France ou les Français se trouvant en Allemagne doublent les points. Chaque ville ennemie prise marque 3 points, les places fortes marquent ces 3 points plus le chiffre indiqué dans l'hexagone.

Une différence de 8 points et moins en faveur d'un des joueurs est un match nul, une autre différence est une victoire.

Une unité ne pouvant tracer une ligne de communication vers son QG qui doit faire de même, ne marque aucun point. Une ville est en possession du dernier joueur qui a fait passer une unité dessus.

Ligne de communication

Une petite rectification est à noter par rapport au texte du précédent numéro. Il faut désormais lire :

— Le QG d'une armée doit tracer une ligne de communication illimitée jusqu'au bord Ouest ou Sud pour les Français, vers le bord Est et Nord de son pays pour l'Allemand.

1914 NORD ET SUD

Assembler les encarts du n° 21 et 22, la ville de Chalon S/Mame servira de point de repère car le numéro 22 est légèrement décalé vers la droite. Les règles et les positions de départ sont celles des n° 21 et 22.

Séquence de jeu

La partie se joue en 25 tours.

A partir du 18ème tour, 1 point mouvement en moins à chaque unité.

A partir du 23ème tour, 2 points mouvement en moins à chaque unité.

Option

Les joueurs placent les unités comme ils le désirent en respectant pour le Français et pour l'Allemand l'organisation de base de chaque armée. Les options du n° 21 restent valables.

Qui gagne

Même principe que le jeu individuel mais il faut une différence de plus de 36 points pour gagner.

Jean-Jacques Petit

AMIENS

12, rue Flatters
Tél. : (22) 92.38.79

mimicry

LILLE

43, rue d'Amiens
Tél. : (20) 57.01.43

**WARGAMES - JEUX DE ROLE
PUZZLES - CASSE TETE
FIGURINES pour Jeux de rôle et Wargames**

Squad Leader



Une ère nouvelle s'ouvre avec ce numéro de Casus Belli. En effet, nous voulons vous faire participer plus encore qu'à l'habitude à la rubrique Squad Leader que vous aimez, comme vous en témoignez souvent.

Donc, dans ce numéro et dès les suivants, vous trouverez un problème de Squad Leader à résoudre dans les deux mois après la parution. Ce problème sera la base d'études techniques de phases du jeu pour les numéros ultérieurs. Comment répondre ? C'est très simple. Décrivez toutes vos actions en les rangeant par phases (Prep Fire, Advance etc.). Si vous effectuez un mouvement, dites par quels hexagones vous passez.

Que gagnerez-vous ?

Des abonnements gratuits (ou des anciens numéros, si vous le préférez et s'ils sont encore disponibles), ainsi que des accessoires de jeu, cartes, planches de pions, offerts par *Jeux Actuels*.

De plus, Casus Belli lance un grand concours de scénario doté de nombreux prix !

C'est très simple, faites vous-même un scénario. Pour être conforme, le scénario devra être dessiné de la manière standard (et non pas décrit par texte), accompagné d'un historique, des conditions de victoire, des règles spéciales et d'un épilogue.

Deux grandes catégories :

1. Le scénario historique qui devra être rigoureusement conforme à la réalité historique (nom des unités, des officiers, engins conformes, historique et épilogue complet).

2. Le scénario imaginaire qui devra présenter une situation de jeu inattendue.

Vous avez jusqu'au 1er mars 1985 pour nous envoyer vos scénarios à Casus Belli.

PROBLEME N°1

1. LA CARTE :

C'est la carte n° 3 de Squad Leader dont vous ne gardez que le quadrilatère : AA3 — AA9 — W3 — W9.

2. LES PIONS :

Allemand



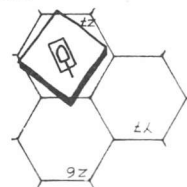
placé sur Z7 orienté sur Z6
Y7

Russe



placé sur Y4 orienté sur Y3
Z3

Voici le schéma type du placement :



3. TEXTE :

Vous êtes le joueur soviétique dans un scénario imaginaire où l'Allemand doit détruire complètement tous les chars russes pour gagner. C'est le dernier tour russe dans ce scénario commencé par le joueur allemand. En sachant que tous les lancers de dés seront égaux à 9 sauf l'un de ceux-ci égal à 2 pour le joueur russe, que faites-vous pour gagner ? Les deux joueurs ont décidé de n'utiliser que les règles jusqu'à 99 inclus.

Vous avez jusqu'au 15 décembre 84 pour répondre en recopiant le formulaire ci-dessous :

Rally Phase	
Prep fire phase	
Movement phase	
Defensive fire phase	
Advancing fire phase	
Advance phase	
Close Combat phase	



DR

Summy, 120 kilomètres de Koursk, 17 juillet 1943. La grande contre offensive décisive ordonnée par Hitler a débuté depuis trois jours. Objectif : réduire l'immense saillant soviétique dont le centre de gravité est Koursk, une petite ville touristique du centre de l'URSS. Pour cela, l'OKW a monté deux opérations simultanées. L'une au nord du saillant avec le 47ème Panzerkorps (5 Panzer Divisionen) et 4 autres Armee Korps. Au sud, Manteufel dispose du Panzerkorps des Waffen SS (3 Panzerdivisionen) et trois autres Panzerkorps. En tout, les Allemands engagent 41 divisions dont 18 de Panzers. La 1ère SS Panzer Leibstandarte Adolf Hitler part donc du sud en constituant du fer de lance du groupe d'armée sud. Elle est équipée des nouveaux chars Panthers et chasseurs de chars Ferdinant.

Conditions de victoire

Les Allemands gagnent s'ils arrivent à sortir 5 blindés et 5 groupes de combat par le nord ou s'ils éliminent plus de groupes de combat russes qu'ils n'en ont eux-même perdus. Sinon, les Russes gagnent.

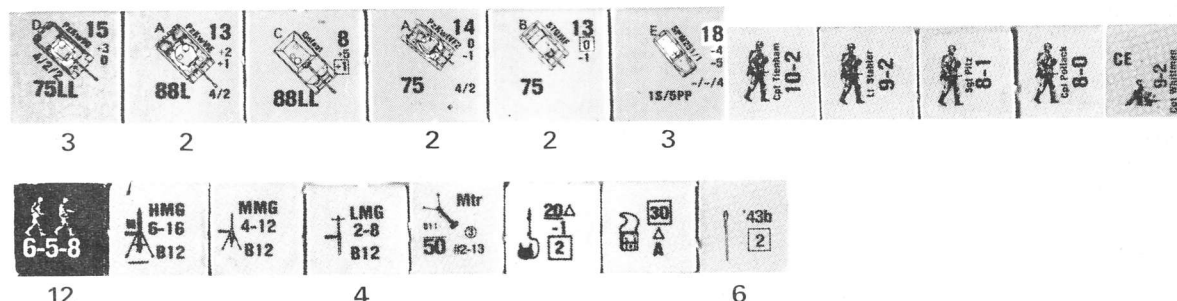
Les Russes se placent
Les Allemands bougent les premiers



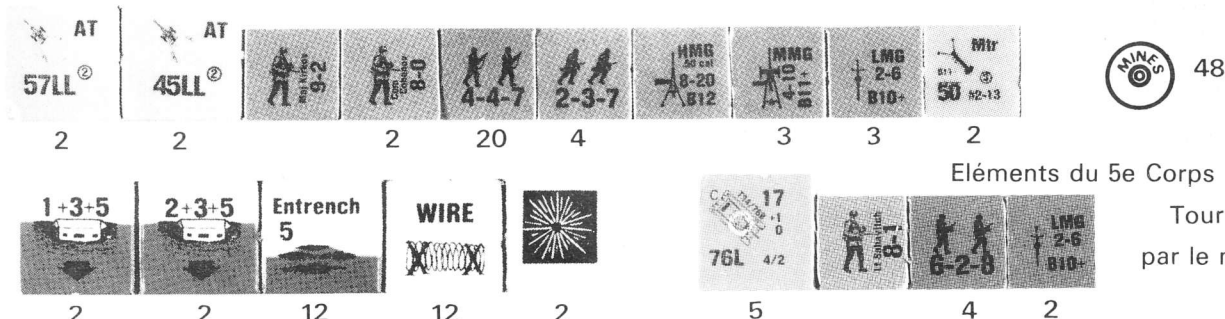
4	2
3	5

1	2	3	4	5	6★	7	8	9	10	11	12	END
---	---	---	---	---	----	---	---	---	----	----	----	-----

Eléments mixtes de la 1ère SS Panzer entrent au tour 1 par le sud



Eléments de la 39e Div. des Gardes Ne pas placer plus de 36 pions sur les cartes 4 et 3 ou 2 et 5



Eléments du 5e Corps blindé
Tour 6
par le nord

Règles spéciales

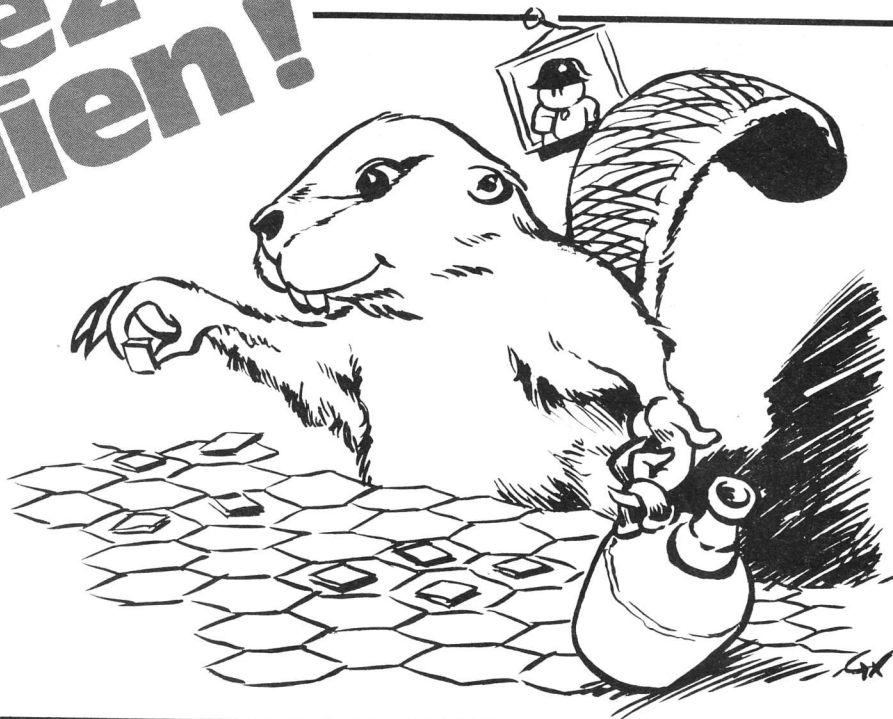
1. Les collines des cartes 2 et 3 n'existent pas. Tout est au niveau 0 et les collines représentent en fait des étendues boisées.
2. Toutes les maisons sont en bois.
3. Les Allemands peuvent recevoir l'appui des Stukas dès le tour 1.

Epilogue

Sans gros problème, les premiers éléments réussissent à jaillir des bouchons russes. Mais très vite, il apparaît que les défenses soviétiques sont supérieurement organisées, en lignes successives, quelques

fois au nombre de 20. L'offensive allemande sera un échec irrémédiable. En fait, Staline fut prévenu du Plan allemand jusqu'aux moindres détails (dont le jour et l'heure du début de l'offensive) par un espion surnommé *LUCIE*. Quarante ans après, personne ne connaît son identité exacte, sinon qu'il ne pouvait s'agir que d'un officier supérieur de l'état-major général allemand. Dès le 17 juillet 1943, Staline lancera sa grande offensive d'été, la première, qui provoquera un recul pour ne plus s'arrêter qu'à Berlin moins de deux ans plus tard !

Simulez canadien !



L'injustice est flagrante ! Si nous analysons fréquemment les jeux des « gros » éditeurs, nous restons plus discrets sur d'autres, estimant d'après de fréquentes observations, que tels jeux n'intéressent que peu de personnes en France (c'est le cas en outre des Yaquinto, dont, quelle que soit la valeur du jeu, la présentation déroute et rebute et rend donc leur distribution assez restreinte) ; ou bien que malgré la présence de quelques exemplaires dans une boutique, il est difficile de les considérer comme étant « distribués en France ».

C'était le cas pour Simulation Canada, dont nous limitions les échos aux Nouvelles du Front. Cette situation commençant à évoluer, levons le voile sur cette marque, jusqu'à présent domaine réservé des plus frureteurs...

I will fight no more forever

Matériel : une carte de 67 x 43 cm représentant différents Etats des U.S.A. Plusieurs petites cartes où se disputent les batailles opposant la cavalerie aux guerriers indiens. 255 pions représentant les groupes de Nez Percés et les unités de l'U.S. Army lancées à leur poursuite.

Sujet : la retraite des Nez Percés jusqu'au Canada durant l'hiver 1877.

Système de jeu : phases de mouvement, de recherche et de combat qui se disputent sur des cartes qui diffèrent selon le terrain où se déroule la bataille.

Complexité : faible.

Nombre de joueurs : 2.

Possibilité de jouer en solitaire ou par correspondance : bonne et excellente.

Date de publication : 1980.

Ce que je trouve avant tout plaisant dans ce jeu, c'est que ce soit des Canadiens qui l'aient produit. Enfin, voici un jeu sur les guerres indiennes ! J'entends déjà les protestations des spécialistes : « Et *Custer's Last Stand* de

Battle Line ? et *Little Big Horn* d'International Team ? Oui, ces deux jeux (ou du moins pour *Custer's Last Stand* c'est sûr) existaient bien avant *I will fight no more forever*, mais on peut remarquer que ces deux jeux (exploitant tous deux le même sujet) ne sont pas des jeux sur les guerres indiennes mais plutôt sur un épisode de celles-ci : le massacre du 25 juin 1876. Evidemment, *I will fight no more forever* ne prétend pas simuler toutes les campagnes des guerres indiennes, mais il possède au moins une dimension que les deux autres n'ont pas : la dimension stratégique, et comment simuler un génocide (ce que furent les guerres indiennes) autrement que stratégiquement. Enfin, dans *I will fight no more forever*, les deux camps ont des chances au moins égales de triompher, ce qui n'est pas le cas dans *Custer's Last Stand*, près de deux mille Peaux Rouges tombent sur le dos de soixante-cinq misérables cavaliers. Espérant vous avoir convaincu de la différence existant entre *I will fight no more forever*, et ses prédécesseurs, examinons la situation historique.

En 1877, les Nez Percés, tribus du Nord-Ouest des Etats-Unis expulsés des territoires de leurs ancêtres, se mettaient en marche sous la conduite de leur chef, vers le Canada. Chemin faisant, ils

parcoururent près de 2 500 km, traversant cinq états et battant à plate couture une bonne dizaine de commandants de la célèbre US Cavalry au cours de 13 engagements. Mieux que la Longue Marche n'est-ce pas ? C'est l'originalité du thème qui a tenté Simulation Canada.

Le jeu est un wargame d'un type nouveau ; un mélange de niveaux stratégique, tactique et opérationnel. Chaque tour représente cinq jours et chaque hexagone couvre une distance d'environ 40 km. Les unités opérationnelles (Les différentes bandes de guerriers composant les tribus et les camps chez les Nez Percés, les unités lancées à leur poursuite du côté des visages pâles) manœuvrent sur une carte à grande échelle mais se battent sur de plus petites cartes en fonction des forces engagées de part et d'autre. Une procédure de recherche permet à la cavalerie US de trouver les Indiens (qui eux n'en ont pas besoin, et ne peuvent donc jamais être surpris). En cas de rencontre des forces adverses, on déplace les pions nécessaires sur une plus petite carte représentant le champ de bataille où les forces engagées combattent. Une chose très intéressante, c'est que quatre cartes de champs de bataille sont fournies, une pour chaque type de terrain sur la carte opérationnelle, où se produit la rencontre. Les deux joueurs déploient en tout environ deux cents pions représentant les unités de cavalerie et les « braves » de la tribu, à quoi s'ajoute une cinquantaine de marqueurs. Les pions sont imprimés recto-verso pour indiquer les unités à pied ou montées et la formation de tir qu'elles ont prise. Simulation Canada s'est considérablement améliorée en ce qui concerne la production de ses jeux qui sont devenus en peu de temps aussi plaisants (du moins en ce qui concerne les pions) que ceux d'A.H. ou de S.P.I. (ancienne version avant que le dragon ne les bouffe). Seul point noir, la carte aurait gagné à être tricolore, certains types de terrain sont en effet d'une identification hasardeuse.

Une fois le contact établi, les joueurs se reportent à une table pour savoir dans quel type de bataille les forces ennemies vont s'affronter. La cavalerie américaine est-elle tombée dans une embuscade,

les troupes étaient-elles alertées, les Nez Percés vont-ils être surpris ? Les possibilités varient suivant le type des unités, cependant aucune règle ne permet de faire varier le type de bataille en fonction de la supériorité de recherche de l'attaquant, ce qui est dommage. Pourquoi ? Tout simplement à cause de la procédure qui fait que le nombre de mouvements permis pour un joueur sur les cartes du champ de bataille dépend entièrement du type de bataille provoqué par la rencontre ; et comme le nombre de mouvements est à la base très faible (2 par tour), les combats tendent à s'éterniser. Autre point faible de *I will fight no more forever*, l'inventeur a oublié de fournir des « mini-cartes » représentant un fort de la cavalerie US et le plan d'une petite ville du Far West, deux lieux pourtant traditionnels du Western.

Enfin, on trouve les éternels problèmes de règles (aucun jeu ne serait complet s'il n'y en avait pas), en ce qui concerne l'empilement par exemple. Dans les règles, on nous dit qu'une seule unité américaine au maximum (ou deux indiennes) ne peut se trouver dans un même hexagone alors que sur la table des résultats de combat on peut trouver des résultats qui impliquent jusqu'à trois unités. Mais cette légère ambiguïté peut être réglée entre les différents protagonistes avant la partie ; tout comme peut se régler le problème du nombre de mouvements permis sur le champ de bataille durant un tour.

I will fight no more forever est un jeu intéressant, rapide, bourré d'actions, qui m'a donné une excellente impression. Le problème du déplacement du camp indien est nouveau et le but du joueur indien : retarder le mouvement de la cavalerie lancée à sa poursuite, change agréablement des conditions de victoire d'autres wargames.

Scourge of God

Sujet : les invasions mongoles aux XIII^{ème} siècle.

Matériel : 1 carte représentant des territoires allant de l'Europe au Japon, 200 pions symbolisant des bandes mongoles, des troupes arabes, chinoises, japonaises, russes, etc...

Système de jeu : alternance des phases de mouvement et de combat, règles pour le recrutement (centres de recrutement), les difficultés du mouvement à travers de trop vastes territoires etc... Un livret de règles en anglais de cinq pages.

Complexité : faible

Nombre de joueurs : 2

Possibilité de jeu en solitaire ou par correspondance : Excellente dans les deux cas.

Date de publication : 1982

Scourge Of God est un jeu sur les campagnes de Genghis Khan et de ses descendants au XIII^{ème} siècle.

Le jeu est du format standard des autres jeux publiés par la même compagnie, avec une carte et deux cent pions. La carte recouvre des territoires qui vont de l'Italie et de la Suisse à la Sibérie et au Japon en passant entre autre par le Nord Vietnam, et l'Arabie. La carte est fonctionnelle, claire, bien que l'on confonde souvent les bords d'hexagone de montagne qui sont pourtant importants puisqu'ils bloquent le mouvement. Les pions sont de différentes couleurs en fonction de la religion

des troupes qu'ils représentent (religion qui d'ailleurs affecte le mouvement des troupes), le nom de la nation auquel les troupes appartiennent ainsi qu'une silhouette du guerrier type de ce peuple ornent aussi les pièces ; enfin la puissance au combat de chaque unité est imprimée au verso. Le livret de règles ne comprend que cinq pages remarquables de densité et qui doivent être lues très attentivement. La partie commence en 1206, dure 11 tours et se termine en 1259.

Bien que présenté comme un jeu pouvant se jouer à deux - après tout le joueur mongol est opposé à un joueur « empires » comme dans *Jihad, Scourge Of God* est avant tout destiné à se jouer en solitaire. En effet le joueur mongol se bat plus contre le système de jeu que contre son adversaire, qui pendant tout le début de la partie passe son temps à admirer les exploits de son adversaire plutôt qu'à jouer ; cependant des règles ont heureusement été ajoutées qui lui permettent de participer un peu plus.

D'autre part *Scourge Of God* est un jeu rapide, on peut en disputer une partie en une ou deux heures, et le livret de règles conseille aux joueurs d'interchanger ensuite leurs rôles, comme ça chacun peut s'amuser un peu.

Il est vrai que rien n'empêche les hordes mongoles de galoper à perdre haleine à travers l'Asie et l'Europe, pillant, violant, massacrant sans répit ; mais parfois difficilement car certains peuples sont décidés à ne pas se laisser faire.

Le joueur mongol dispose de 30 pièces représentant autant de bandes mongoles, et avec celles qu'il n'a pas à laisser en garnison sur les centres de recrutement des empires, il peut pousser vers l'Est, le Sud, le Nord, et l'Ouest, attaquant tout ce qui ose se mettre en travers des sabots de ses petits chevaux mongols. Chaque empire ne devient actif que lorsqu'une unité mongole s'est trop approchée de sa frontière, ce qui produit des situations amusantes ; pendant que l'armée du Khan submerge les Xiaxia (peuple de la Chine du Nord), les Jin (peuple de la Chine du sud) n'ont d'autres alternatives que de voir leurs pauvres voisins se faire réduire en esclavage. Si les Mongols ne placent pas de garnisons sur les centres de production de l'empire qu'ils viennent de vaincre, ils s'exposent à une rébellion qui ira en s'intensifiant alors que de plus en plus de rebelles se soulèveront durant la phase de recrutement de chaque tour de jeu. Les Mongols n'iront cependant pas loin avec les pions dont ils disposent, la plupart des empires comprenant quatre centres de recrutement ; ainsi au début du jeu il est plus intelligent de n'occuper que quelques uns des centres d'un empire.

Scourge Of God est un jeu où l'on jette souvent le dé : pour chaque unité qui se déplace, pour le terrain qu'elle traverse etc... Heureusement le faible nombre de pions empêche ces procédures de devenir fastidieuses. Les déplacements des troupes se font pratiquement de centre de recrutement à centre de recrutement, les seuls lieux où des combats peuvent se produire. Durant ces batailles, le défenseur a le choix entre deux tables de résultats de combat, l'une plus meurtrière que l'autre. Les affrontements peuvent durer trois « rounds ». Des points de victoire sont accordés pour chacune des unités ennemies éliminées ainsi que pour les centres de recrutement contrôlés soit par un camp soit par l'autre. Et le joueur mongol est pénalisé s'il n'envahit pas (ou plutôt s'il n'active pas) certains empires.

Le joueur mongol est principalement handicapé

par l'usure de ses forces alors qu'elles progressent à travers l'Asie centrale et par les restrictions qui lui sont imposées quant au mouvement de ses guerriers mais là où il rencontre le plus de problèmes reste la création de garnisons sur les centres de recrutement et dans le maintien de celles-ci dans un territoire hostile. Pour le joueur des Empires la stratégie reste simple, il n'a qu'à attendre, il peut même renoncer à défendre des centres trop mal placés pour frapper en retour lorsque le joueur mongol l'aura capturé, y aura installé une garnison et se sera éloigné pour d'autres conquêtes.

Scourge Of God est un jeu intéressant surtout en solitaire. Les Mongols peuvent essayer différentes stratégies dans le but d'optimiser le nombre de points de victoire qu'ils récoltent, mais il leur est difficile de recréer leur historique chevauchée.

Scourge Of God est presque un Wargame pour Micro Ordinateur, le système de jeu y fait irrésistiblement penser. Simulation Canada produit maintenant des jeux pour Micro-Ordinateur, une telle ressemblance n'est donc pas étonnante.

Assault on Tobruk

Sujet : la bataille de Tobruk, le 20 juin 1942.

Matériel : une carte représentant la forteresse de Tobruk et ses environs, 200 pions.

Système de jeu : alternance des tours des deux joueurs avec la traditionnelle succession mouvement, combat. Règles pour les bombardements par Stukas et artillerie.

Complexité : faible.

Possibilité de jouer en solitaire ou par correspondance : bonne.

Date de publication : 1981.

Assault on Tobruk retrace l'attaque réussie de l'Afrika Korps contre Tobruk, le 20 juin 1942 après la victoire de Rommel dans la bataille de Gazala. Il offre aux joueurs un scénario historique et six situations hypothétiques.

Bien que chaque tour ne représente que deux heures, que les hexagones ne couvrent que 650 m et que les pions soient des compagnies, Tobruk est surtout un jeu opérationnel ; qui plus est, rapide, une partie ne demandant que deux ou trois heures.

La forteresse de Tobruk formait à peu près un demi-cercle adossé à la côte, avec la ville en son centre ; ce demi-cercle couvre à peu près toute la carte : celle-ci est fonctionnelle, de couleur ocre et bleu avec six types de terrain en plus de fortifications et des champs de mines.

Les Alliés s'installent sur la carte et les forces de l'axe y arrivent durant le premier tour. Les Allemands et les Italiens pénètrent sur la carte en différents endroits ; leur objectif est de capturer les quatre hexagones de la ville ou de détruire, ou de capturer un maximum d'unités britanniques.

Le manque de coordination entre les différentes forces alliées fut l'un des facteurs décisifs de leur défaite de l'été 42. Ceci est représenté par les différentes restrictions qui sont imposées au joueur allié. Les unités alliées commençant le jeu sur des positions fortifiées le long de la côte ou le long d'une section du périmètre défensif de Tobruk qui n'est pas attaquée, ne peuvent être déplacées avant que l'ennemi ne s'approche à moins de 4 hexagones de leur position.

Les Alliés sont donc placés devant l'alternative, ou de lancer petit à petit leurs réserves dans la bataille, ou de les laisser là où elles sont. D'autres restrictions empêchent le joueur allié de combiner de façon efficace ses unités dans les combats.

Dans les situations hypothétiques, le joueur allié se voit libéré plus ou moins de ses restrictions. Il peut même installer ses troupes où il le désire, ignorant leur placement historique. D'un autre côté, les troupes de l'Axe sont alors libres de choisir quelle section du périmètre de Tobruk elles vont attaquer.

La partie se déroule selon l'habituelle alternance des tours des deux joueurs ; la séquence de jeu est conventionnelle, s'ouvrant par une phase de bombardement suivie de celle de mouvement puis de combat et terminée par une seconde phase de mouvement concernant les unités hors des zones de contrôle de l'adversaire.

Les bombardements, par l'artillerie qui se trouve sur la carte autant que par celle à l'extérieur, ainsi que par les Stukas, annulent complètement les avantages dont pouvaient bénéficier les troupes alliées grâce à leurs fortifications ; ce qui reflète très bien l'intense matraquage qui ouvrit l'assaut du 20 juin. Cependant, l'importance de ce pilonnage diminue lorsque l'attaquant perce le périmètre.

Les unités combattantes sont divisées en deux catégories : les unités dotées d'engins blindés et l'infanterie. Chaque unité possède deux potentiels d'attaque, un potentiel de défense, et un potentiel de mouvement. Le premier potentiel d'attaque est utilisé contre les empilements composés d'unités dotées d'engins blindés et d'infanterie, le second contre l'infanterie seule. Le terrain affecte les mouvements et les combats de diverses façons suivant les différents types d'unités. Ces effets se traduisent par des modifications au dé. Comme l'on pouvait s'y attendre un pion représentant Rommel est fourni et le joueur de l'Axe peut bénéficier d'un « Bonus Rommel ».

Du point de vue graphique, *Assault on Tobruk* est typique de Simulation Canada qui réussit à faire du bon travail avec un budget limité. N'attendez donc pas la prodigalité des plus grosses compagnies.

La carte et les règles sont parsemées de coquilles ainsi que différentes erreurs sur la table de bombardement, tout ça a été corrigé dans l'errata fourni dans le jeu. On constate aussi d'autres coquilles sur les pions mais elles ne méritent pas que l'on s'y attarde (dans une unité, il y a deux

compagnies C mais pas de compagnie D). La planche de pions est prédécoupée mais pas suffisamment aux coins des pièces, aussi faites attention, découpez-les au lieu de les détacher, sinon vous aurez des pions fantaisie.

Les conditions de victoire de l'Axe (qui ne nécessitent pas la prise de Tobruk), reflètent bien la situation désespérée des défenseurs ; Rommel pouvait en effet prendre son temps pour s'emparer de la ville ; ne venait-il pas d'anéantir la VIII^e armée à Gazala quelques semaines plus tôt. D'un autre côté, il devait se dépêcher ; chaque jour qu'il passait devant les défenses de Tobruk permettait aux Anglais de se renforcer à El Alamein. Les conditions de victoire ne rendent pas de tout compte de cet impératif. Si vous voulez le représenter, vous devrez les modifier vous-mêmes.

Assault on Tobruk est un jeu court, simple, clair, bien construit et bénéficiant d'excellentes recherches historiques, un jeu qui devrait intéresser les passionnés de la guerre en Afrique du Nord.

Seapower and the State

« Une étude stratégique de la troisième guerre mondiale sur mer ».

Les joueurs (deux ou plus) sont placés dans la situation des commandants en chef des marines occidentales et soviétiques.

Devant eux s'étale une carte du monde sur laquelle se déplacent les pions représentant les plus importants navires de surface ou des groupes de plus petits navires, des sous-marins d'attaque et des sous-marins nucléaires lance-engins.

La flotte marchande occidentale et l'aviation navale du même bord interviennent dans le jeu d'une façon plus abstraite ; enfin, sont imprimées sur la carte des illustrations représentant les différents satellites de commandement jusqu'aux satellites de surveillance en passant par les satellites tueurs.

Tous les scénarios se jouent sur l'ensemble de la surface de jeu et simulent le conflit tel qu'il pourrait se dérouler à différents stades ; la qualité des navires sous-marins, des avions disponibles dans les deux camps étant différente à chaque fois. Il est regrettable de ne pas trouver de petits scénarios simples permettant aux joueurs de maîtriser parfaitement le système de jeu qui, bien que simple dans ses détails, constitue tout de même un gros morceau pour un seul joueur. En fait,

l'inventeur du jeu conseille, dans le cas où les règles optionnelles seraient utilisées, de constituer des équipes de joueurs.

Le but du joueur soviétique est simple, il s'agit pour lui de couper les différentes routes maritimes représentées sur la carte en coulant un certain nombre de navires de commerce, gagnant ainsi des points de victoire qu'il peut aussi glaner en mettant hors de combat les bases ennemies. Il doit aussi chercher à placer ses sous-marins lanceurs d'engins de façon à les protéger des groupes de navires tueurs occidentaux, tout en assurant qu'ils sont tout de même capables de tirer leur bordée de missiles nucléaires ; si les choses devaient empirer jusqu'à l'échange stratégique. On peut noter cependant que les règles du jeu imposent sagement et de façon très réaliste des limites et des conditions qui feront réfléchir par deux fois les joueurs tentés d'utiliser l'arme nucléaire.

Du côté occidental, on essaiera surtout de contrôler les voies maritimes et d'empêcher toute interférence soviétique sur celles-ci, on devra aussi déployer les sous-marins lanceurs d'engins afin que leur effet potentiel soit maximum.

Les mécanismes de jeu sont intelligents et présentent de nombreuses nouvelles idées ; néanmoins les règles sont relativement courtes. Au début du jeu, on peut remarquer ceux déjà utilisés dans un ancien jeu de Simulation Canada : « Raketny Kreyser ». Dans un jeu qui prend pour un thème des opérations maritimes et où chacun peut localiser n'importe quel navire ennemi, l'aspect aérien du jeu est déséquilibré par de nombreux facteurs en faveur des Soviétiques.

Ceux-ci peuvent par exemple faire décoller à chaque tour, toutes leurs forces aériennes de n'importe quelle base. Ils peuvent ainsi accabler n'importe quelle Taskforce d'une multitude d'avions, de façon à ne subir presque aucune perte. En fait, l'une des tactiques les plus efficaces durant la partie reste de lancer sur un hexagone autant de points de combat que possible puisqu'il n'y a pas de limite. On voit donc les joueurs se contenter de manipuler d'énormes empilements et de calculer des niveaux de points d'attaques ou de guerre électroniques.

Finalement, les règles trop concises contiennent de nombreuses ambiguïtés, notamment en ce qui concerne la guerre sous-marine. On peut être déçu par ce jeu très ambitieux, à conseiller néanmoins à tous ceux qui sont intéressés par les aspects stratégiques et navals de la troisième guerre mondiale. □

Frédéric Armand



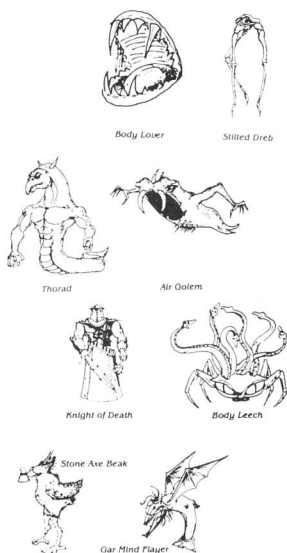
Quoi de neuf à STRAT ?

- The handbook of traps & tricks 110 F
- Livret de nouveaux monstres 89 F
- Fantasy Gamer's compendium 120 F
- Endless plans 44 F
- Warhammer 99 F
- Aftermath 240 F
- Bushido 175 F
- et ses figurines (25 mm) 6 F pièce
- Lots de 5 et 6 figurines D&D (25 mm) 20 F
- Imperial Dragon (Ral Partha) 150 F

Ludotique

QUESTRON A Fantasy Adventure Game™

Questron



On aurait pu croire qu'avec Ultima 3, le summum en matière de jeu du rôle sur ordinateur était atteint, ou presque. Pourtant, le monopole de Lord British (créateur de la série Ultima) semble menacé avec Questron, un jeu du même type, qui présente des qualités que ne possède pas la dite série. Mais voyons plus en détail !

La création du personnage : A l'instar d'Ultima 2, un seul personnage participe à l'aventure. (*Cette partie du jeu aurait pu être mieux traitée !*). Tous les personnages débutants sont identiques : Humains, toutes leurs caractéristiques égales à 15 (on retrouve la Force, l'Intelligence, la Dextérité, le Charisme, ainsi que la « Stamina », capacité du corps à absorber des coups), 35 pièces d'or, 75 points de nourriture, et 200 points de vie (ces trois derniers concepts étant les mêmes que dans Ultima). (*On aurait aimé intervenir dans la création du personnage*). Apparait sur l'écran : sommairement, il est originaire de la campagne et doit devenir fort pour neutraliser le vilain magicien qui veut détruire le monde. (*On apprécie que le personnage ait une histoire définie, plutôt que d'être parachuté sans introduction dans un monde hostile.*)

Puis le jeu commence vraiment : au centre de l'écran apparaît la silhouette du personnage, ainsi que le paysage environnant, et à gauche, la liste des commandes accessibles au joueur. Il suffit d'en taper la première lettre pour l'exécuter. (*Signalons que l'on peut jouer avec les manettes de jeu, mais cette solution s'avère peu confortable à l'usage.*)

Le paysage est classique (montagnes, plaines, forêts, marais, mers...), mais on trouve aussi des étendues de brouillard où l'on peut errer assez

longtemps, les déplacements étant aléatoires. Le personnage ne peut pas aller dans les montagnes au début du jeu, mais peut acquérir le matériel nécessaire pour s'y aventurer.

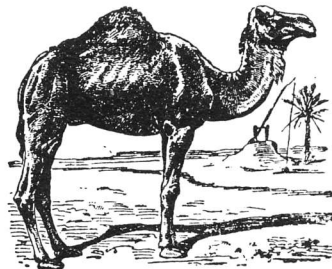
Un premier point intéressant : dans la campagne, le personnage n'est pas obligé de taper sur tout ce qui bouge : il peut parler avec les créatures qu'il rencontre. Celles-ci peuvent lui fournir des renseignements, des armes et armures à des prix défiant toute concurrence, des soins... mais aussi attaquer le joueur : la silhouette du monstre apparaît, et le combat se résout de façon textuelle (*on regrette les somptueux combats d'Ultima 3*). Mais le combat n'est pas à mort : le personnage peut tenter de s'enfuir, en se déplaçant. Mais le monstre peut s'interposer. Un excès cependant : en combattant un monstre marin, le personnage ne peut fuir vers l'intérieur des terres car le monstre sort de l'eau pour s'interposer !

Un autre point intéressant : les villes apparaissent entièrement sur l'écran, ce qui permet de se repérer rapidement. On peut trouver armes, armures et nourriture, mais aussi jouer à la roulette, au blackjack, à qui perd gagne...

Un facteur important dans le jeu est le temps : au fur et à mesure que le personnage joue, on trouve en ville des armes et armures de plus en plus performantes. On peut d'ailleurs noter quelques innovations intéressantes au niveau des moyens de déplacement : on y trouve le cheval, mais aussi le dromadaire qui peut aller dans les montagnes, le radeau, le grand bateau trois mâts, l'aigle domestiqué...

C'est une fois que le personnage est devenu plus fort qu'il entend l'appel de Mesron, le gentil magicien qui aide le joueur. Celui-ci doit alors se rendre dans le château du roi, pour y rencontrer ce magicien, qui lui augmente son statut social. Le personnage, serf au début du jeu devient ainsi écuyer, page, soldat puis chevalier. Il doit, après avoir récupéré une trompe magique, se rendre au pays du Mal, vaste continent situé au-delà des mers, repaire du vilain magicien. Et là, on découvre une nouvelle innovation : après avoir joué assez longtemps, le joueur croit connaître tous les monstres. Sur le pays du Mal, il y en a plein d'autres ! Cela renouvelle donc l'intérêt du jeu. Sur ce même pays du Mal, on trouve aussi des catacombes remplies de trappes, de trésors et de monstres, dont le dessin fait parfois trembler même le joueur. On doit explorer les trois donjons pour enfin trouver Mentor, et le détruire. De plus, il y a encore plein de ville dans ce pays, et on peut y acheter des sorts que l'on utilisera dans les donjons.

En définitive, Questron est un jeu du même type qu'Ultima, avec un seul joueur, et qui présente beaucoup de petites innovations assez bien pensées. Notons son prix (765 F) somme toute un peu excessif, mais le jeu en vaut vraiment la peine.



Sands of Egypt

Il s'agit ici d'un jeu d'aventure graphique, animé, en anglais : le personnage, un éminent archéologue (Sir Buckingham III lui-même) est perdu dans le désert, sans vivres ni eau : pire, sans récipient pour boire éventuellement cette eau (comme le précise le programme : vous êtes un aventurier civilisé, si vous n'avez pas de récipient, vous ne boirez pas, même si vous êtes dans un oasis). Le désert égyptien est un véritable labyrinthe, et on peut y trouver toutes sortes de choses en y creusant (il faut pour cela avoir une pelle, mais c'est une autre histoire...).

C'est un jeu animé, dans le sens où lorsque le joueur bouge, l'image bouge aussi ; et même si le personnage reste immobile, le sable tourbillonne, c'est assez réussi. Lorsqu'enfin, on met la main sur un objet, on peut commencer à faire un plan en le laissant dans un endroit et en bougeant. On s'aperçoit alors que les connections entre les divers endroits du désert n'ont rien d'euclydien : en posant un objet à un endroit, et en allant à l'Est, on se retrouve au même endroit ou dans un tout autre endroit. Et tout le désert est comme ça !

Après avoir fait un plan méthodique mais indispensable, avoir tué un serpent qui traînait par là, et récupéré le fameux récipient, sans lequel on meurt de soif, on finit par trouver un oasis, avec une pyramide et un chameau (superbe dessin par ailleurs), et l'aventure commence vraiment.

Au niveau de la syntaxe, il n'y a pas d'innovation : un verbe et un nom en anglais. C'est en définitive un bon jeu d'aventure, qui nécessite beaucoup de réflexion.

Olivier Tubach

WAR IN RUSSIA

Donnerwetter ! Où diable Mein Führer nous a-t-il fourvoyé ? Quinze jours déjà que le froid a fait éclater les thermomètres et rien n'avance plus... et nous ne sommes que début décembre... et Moscou est encore si loin ! Il paraît que les éléments de la 9^{ème} armée sont littéralement gelés à l'Est de Briansk, sans

appui aérien possible, parce que le plafond est trop bas. Von Bock n'est plus vert de gris, il est vert de rage ! Et vous wargamers fanatiques je vous vois d'ici rouges d'excitation : voici *War in Russia*, le Wargame absolu, et la victoire par K.O. de la disquette sur le carton !

Pour une somme non modique, votre Apple truffée de blindés et en grand uniforme vous attend par un petit matin de juin 41 pour une des plus formidables raclées de l'histoire : la campagne de Russie dans son intégralité de juin 41 à décembre 44, reconstituée au niveau divisionnaire avec un luxe de détails et un foisonnement de facteurs stratégiques qu'aucun système de jeu classique ne permettrait raisonnablement d'approcher : expérience et fatigue des unités, approvisionnement, développement des centres industriels, construction de voies ferrées, attaques de partisans, transports maritimes, couverture aérienne etc... sans oublier naturellement l'abominable météo.

Kolossal ! cette énorme fresque est une production de la célèbre SSI, *Strategic Simulation Incorporated*, et le fruit du travail acharné de Gary Grigsby, le Cecil B. de Mille du wargame sur micro, l'auteur de Guadalcanal Campaign et Carrier force.

Mais, à la différence de ces autres géants du soft, déjà réputés pour leur qualité de reconstitution, *War in Russia*, élève le jeu à une autre dimension, celle de la sensation.

Moi qui ai déjà beaucoup voyagé dans les méandres du jeu historique, rarement j'avais éprouvé à ce point là le sentiment de vivre ce que je jouais : j'ai foncé avec Guderian, j'ai piétiné avec Strauss, j'ai grelotté avec Von Kluge, j'ai battu des ailes avec Kesselring et tout compte fait je n'ai guère fait mieux que Von Brauchitsch.

Car l'ordinateur joue bien et même très bien le bougre ! Le système de combat s'articule entre les déplacements stratégiques immédiats et les mouvements tactiques programmés à l'avance. Les retraites et avances après combat compliquent encore l'organisation de votre plan de bataille. Autant dire que l'ensemble demande une perspicacité et une conception stratégique de haut niveau. Débutants, gardez le sourire. Vétérans, allez-y sur la pointe des chenilles : foncez quand le ciel est clément, mais attention à maintenir vos lignes d'approvisionnement, car sans carburant vos magnifiques blindés s'enliseront lamentablement. Et dès qu'il fait froid, très froid, alors faites le gros dos, creusez vos tranchées et n'en bougez plus, car les divisions soviétiques n'attendent que le premier gel pour se livrer à de cuisantes contre-attaques. Pour le reste, à votre génie du jouer !

Pour ma part, après avoir fidèlement respecté les grandes lignes de l'opération Barborossa : attaque sur Smolensk puis débordement par les ailes, au Nord vers Leningrad et au Sud vers l'Ukraine, j'aimerais bien essayer d'une manière plus napoléonienne ce que le Führer avait rageusement refusé : une bonne attaque franche et directe sur Moscou... bref, quelques nuits blanches en perspective car le jeu est long.

C'est la contrepartie des superproductions : de 20 à 30 minutes pour un tour de jeu. Chaque tour simulant une semaine de guerre sur plus de trois ans, faites les comptes : plus de cent heures pour jouer toute la campagne, et même si vous ne jouez que l'un des quatre scénarios « courts », il vous faudra une bonne trentaine d'heures... mais rassurez-vous, ce n'est pas grave puisque votre Apple lui n'est jamais fatiguée !

OBJECTIF KURSK



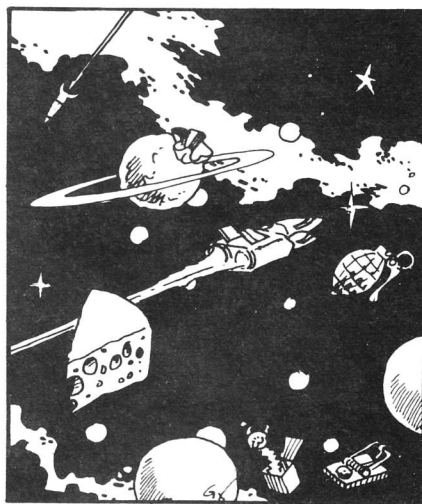
Même auteur, même bonheur. *Objectif Kursk* c'est toujours la campagne de Russie, toujours la SSI et toujours Gary Grigsby (c'est entendu on lui votera la croix de fer) Alors, restons ensemble, mais cette fois en zoom avant comme disent les cinéastes : on passe du stratégique au tactique, du tour de jeu d'une semaine à celui d'une demi-journée et de l'hexagone de 80 km à celui de 5 km. Changement d'échelle donc, mais pas changement de décor, car question couleur locale, encore une fois Gary Grigsby fait mouche. Le détail de la simulation est d'une sophistication sans précédent : à l'escadron près pour l'infanterie, à l'unité près pour les blindés et l'artillerie ! Si l'on songe que près de 4 000 blindés se sont retrouvés face à face pour cette formidable empoignade que fut l'opération Citadelle, vous avez une petite idée de l'ampleur du scénario !

4 juillet 1943, vous êtes trop jeune pour avoir vécu cela ? Et bien vous allez le vivre en Apple. Hitler rassemble ce qu'il a de meilleur (c'est-à-dire pas mal) pour enlever la position clef de la ville de Kursk. Opération coup de poing avec prise en tenaille classique par le Nord avec la 9^{ème} armée, et par le Sud avec la 4^{ème} Panzer. Hélas le coup de poing était attendu : par une puissante concentration de troupes et de blindés, par un réseau de champs de mine qui fait de toute progression un calvaire, et enfin par la pluie (hé oui toujours la météo !) qui, en noyant le terrain dans un océan de boue, paralyse à peu près totalement l'approvisionnement de vos unités. *Objectif Kursk* se concentre sur le front Sud de la bataille (au Nord, la 9^{ème} armée reste à la réalité clouée sur place). Vous avez quinze jours pour enlever la ville de Kursk. Les blindés allemands avant d'être battus ne réussissent à avancer que de 40 km.

A vous de faire mieux. Quelle galère ! Et quel plaisir ! Celui de pouvoir suivre au char près la progression de vos unités. Celui de pouvoir gérer vos attaques en intégrant tous les systèmes d'armement présents sur les chars de bataille et leurs interactions spécifiques : chars anti-char de 50, 75 ou 88 mm, obusiers de 75 à 203, mortiers de 81 à 120, panzers 2, 3, 4, 5 et 6 (les formidables Tigres) SG III et JP2IV face aux T34, KV 1, SU-76, SU-85, SU-152 etc... etc... ! Plaisir également de pouvoir disposer d'une grande complexité tactique grâce à quatre modes de combat : route, statique, assaut, mobile, ayant chacun des implications particulières sur la capacité de défense et de tir de vos unités. Et la possibilité d'organiser des opérations de reconnaissance, et le génie, et les appuis aériens... bigre !

Face à une telle richesse tactique, je regrette simplement (et cette remarque vaut aussi pour *War in Russia*), que l'auteur ne nous ait pas livré, en fin de règles, les tableaux qui récapituleraient la totalité des nombreux critères qui déterminent la décision. Certes, l'ordinateur fait tous les calculs, mais on est tout de même content de comprendre. Pour mon plaisir personnel, je me suis appliqué à dresser moi-même ces tableaux. Et bien m'en a pris puisque je suis arrivé aux portes de Kursk. Victoire tactique ! A deux doigts de la grande réussite ! La prochaine fois, je veillerai à mieux dégager ma ligne d'approvisionnement et surtout à la nettoyer de tous champs de mine, en détachant quelques régiments du génie. Contrairement à ce qui s'est passé, moi j'ai choisi l'attaque par la gauche, vers la ville de Sadzta : sans doute le chemin le plus long mais le moins attendu par les Soviétiques.

Je sens que mon Apple boude un peu sa défaite. Je lui proposerais bien une revanche, d'autant plus que ce jeu-ci est un peu plus rapide que *War in Russia*. Mais à ce propos, pourquoi donc les logiciels made in USA donnent-ils toujours les Soviétiques à l'ordinateur ?



REACH FOR THE STARS

Fatigué de l'odeur de poudre de ce 20^{ème} siècle ? Transi par trop d'hivers russes ?

Alors foutez le camp. Remontez dans votre machine à voyager dans le temps et poussez énergiquement le levier en avant : 1000, 2000, 3000 ans ouf, le silence des espaces infinis me calme. Le silence ? ah, non, pas du tout, erreur mon Colonel ! les lasers trouvent l'Apple et la petite planète peinarde où je venais de débarquer s'embrase brusquement. *Reach for the stars* ce n'est pas une sinécure, loin de là, mais c'est drôlement excitant.

Ce wargame galactique nous vient d'Australie où il n'y a pas que les kangourous qui font des bonds en avant. On savait déjà qu'ils aimaient la science-fiction, voir Mad-Max, voici maintenant que leur créativité délirante souffle aussi dans le software. Le *Strategic Studies Group* a réussi avec *Reach for the stars* le meilleur jeu stratégique de science-fiction que je connaisse. C'est même bien mieux que *Cosmic Balance 2* qui n'était pourtant pas mal. Un wargame sur fond d'étoiles ? Oui mais pas seulement. C'est aussi un jeu de diplomatie, un jeu économique, un jeu écologique, un jeu socio-politique. Cela tient de Civilisation et aussi de Géopolitique 1990.

Mais reprenons l'histoire au départ. Vous vous retrouvez dans un lointain avenir à la tête d'un système planétaire quelque part sur Orion, Rigel, Arcturus ou l'un quelconque des cinquante autres systèmes qui habitent notre univers. Au début, tout va bien, les usines tournent, les populations satisfaites consomment leur bonheur et vos astronefs pas très rapides mais confortables sillonnent agréablement votre empire. Hélas, le capitalisme de demain a les mêmes problèmes que celui d'aujourd'hui ! La population augmente, les réserves naturelles diminuent, l'économie ne suit plus et c'est le chômage, la grogne... bref vous connaissez le scénario. Une seule solution : l'expansion. Le hic c'est que vous n'êtes pas le seul dans l'univers à devoir affronter la CGT, on s'en serait douté. Trois autres empires, aussi dynamiques que le vôtre et dont naturellement vous ignorez tout, entreprennent au même moment la même croisade. Le choc est inéluctable. Vous pouvez jouer cette histoire à plusieurs, mais l'ordinateur peut aussi prendre en charge un, deux ou trois adversaires. Là où le programme m'a vraiment épaté, c'est que lorsqu'il gère plusieurs adversaires il réussit à les doter chacun d'une

personnalité et d'une stratégie différente. L'astuce c'est de savoir discerner qui est qui et qui joue comment. Pas facile ! La réussite de votre conquête des étoiles passe par un équilibre extrêmement subtil entre les différents objectifs que vous allez vous assigner. Exploration, à l'aide de navires super rapides et ultra légers, car naturellement, rares sont les systèmes qui recèlent des planètes à la fois riches en ressources et propices à la colonisation. Colonisation, avec d'immenses et lourds vaisseaux qui courent les plus grands risques s'ils ne sont escortés. Exploitation, difficile quand les conditions d'habileté de la planète sont franchement détestables. Défense, nécessaire pour protéger vos colonies mais épuisante sur le plan économique. Conquête militaire, méthode forte et radicale mais extrêmement coûteuse et plutôt risquée. Développement économique, obligatoire pour assurer à la fois la production des arsenaux et le bonheur des populations (et entre les deux, que choisir ?) Recherche scientifique, totalement indispensable si vous ne voulez voir vos astronefs battus à plate couture par des vaisseaux étrangers plus rapides et mieux armés.

Etc... etc... Le casse tête stratégique est immense et je souhaite bien du plaisir à nos arrière-arrière-petits enfants (il faudrait écrire beaucoup d'« arrière », si l'on considère que chaque tour de jeu représente environ une cinquantaine d'années). Mais le déroulement du jeu est palpitant et le dépaysement total, quand par exemple, il vous faut évacuer dare-dare un système solaire parce que son étoile commence à se transformer en nova !

L'ensemble du jeu est plutôt longuet, bien qu'on puisse le réduire à un nombre limité de tours, mais il perd alors un peu de saveur stratégique. Bref un nouveau monstre est né, monstre de l'espace, prêt à envahir vos nuits. (A ce propos, pour les divorces, je connais un excellent avocat).

P.S. : Reach for the stars, objectif Kursk et War in Russia sont en vente chez Sivea, le paradis des joueurs sur Micro, 33, Bd des Batignolles. Demandez de ma part la Frau Mauduit ou herr Doktor Couvriil qui se feront un plaisir d'aggraver votre virus.

Minuit Quai du Dome

Car Wars est un jeu qui nécessite quatre heures pour la création de deux voitures et 10 mn pour jouer avec ; temps au bout duquel les voitures terrain en 2 secondes 7 dixièmes de temps réel. programme permettant de créer soi-même une

pour la création de deux voitures et 10 mn pour sont inutilisables ; tout cela se déroulant sur le Voici donc, pour alléger la première phase, un voiture, sans y passer 4 heures.

Ce programme a été écrit dans un Basic assez simple, avec plusieurs instructions par ligne (on peut néanmoins le transformer pour ne garder qu'une instruction par ligne...). L'utilisation de l'instruction « DATA » contraint les utilisateurs de ZX 81 à utiliser une routine simulant cette instruction. Les tableaux à une dimension, de longueur inférieure à 9, n'ont pas été dimensionnés. Les noms des variables ont été choisis en fonction de leur rôle : ainsi CA est le numéro de la carrosserie, SU celui de la suspension. SR vaut 0 si le châssis a 4 roues, et 1 si le châssis en a 6. On peut retrouver la signification des variables en parcourant le programme.

L'utilisateur de ce programme devra effectuer 6 choix : la carrosserie (et le blindage), le châssis, le moteur, la suspension, les pneus et les accessoires (et armes). Ces choix peuvent être effectués dans n'importe quel ordre, mais il y a certaines contraintes : il faut choisir la carrosserie avant le châssis, etc...

Un détail à noter : le programme ne donne pas la possibilité d'avoir deux pneus différents sur le même essieu (ce qui fait baisser la HC du véhicule de 1). Après avoir fait ses 6 choix, alors qu'il est au menu (auquel on peut revenir en tapant 0 (zéro) où que l'on soit), l'utilisateur doit taper 0 (zéro) pour que le programme calcule l'accélération, et dresse une fiche du véhicule. En bas du menu, figure le nombre d'espaces occupés actuellement sur le nombre d'espaces maximums, ainsi que le poids actuel sur la charge maximale du véhicule.

Vous pouvez écrire à CASUS BELLI, rubrique Ludotique, pour de plus amples renseignements sur ce programme, ainsi que pour formuler toute remarque ou question.

Olivier Tubach

```

1 REM *****
2 REM *
3 REM * CAR WARS CREATION *
4 REM *
5 REM * PAR OLIVIER TUBACH *
6 REM *
7 REM * CASUS BELLI 22 *
8 REM *
9 REM *****
10 TR$ = "-----"
11
14 CH$ = ">>> CAR WARS <<<"
15 :CU$ = "CREATION D'UN VEHICU
LE"
16 TEXT HOME : REM
17 EFFACE TOUT L'ECRAN
18 PRINT TR$:AS = CU$: GOSUB 410
19 :PRINT AS = CU$
20 GOSUB 41000: PRINT TR$:PR = 4
: GOSUB 42000

```

```

22 AS = ">> AFFUYEZ SUR UNE TOUC
HE <<": GOSUB 41000
24 PR = 3: GOSUB 42000
26 AS = "DAIS TOUS LES CAS,": GOSUB
41000
28 PR = 2: GOSUB 42000: PRINT " A
PFUYEZ SUR '0' POUR REVENIR
AU MENU"
30 PR = 3: GOSUB 42000
32 PRINT TR$:AS = ">> PROGRAMME
PAR OLIVIER TUBACH <<"
34 AS = " A DETERMINER..."
36 GOSUB 41000: PRINT TR$
38 DIM CA(7,5),MO(4,5),SU(3,1),
SU(3,2)
39 DIM PH(4,4),AC(8,3),AR(12),A
R(12,7),AP(6,1)
40 FOR I = 1 TO 7: READ CA(I,J): FOR
J = 0 TO 5: READ CA(I,J): NEXT
: NEXT

```

```

42 FOR I = 1 TO 4: READ CH$(I,0)
,CH$(I,1),CH$(I,2): NEXT
44 FOR I = 1 TO 4: READ MO$(I)
46 FOR J = 0 TO 5: READ MO(I,J):
NEXT
48 NEXT
50 FOR I = 1 TO 3: READ SU$(I,0)
,SU$(I,1)
52 READ SU(I,1),SU(I,2): NEXT
54 FOR I = 1 TO 4: READ PH$(I): FOR
J = 1 TO 3
56 READ PH(I,J): NEXT : NEXT
58 FOR I = 1 TO 8: READ AC$(I),A
C(I,0),AC(I,1),AC(I,2): NEXT
60 FOR I = 1 TO 12: READ AR$(I),
AR(I,0),AR(I,1),AR(I,2)
61 READ AR(I,4),AR(I,5),AR(I,6):
NEXT
62 FOR I = 1 TO 6: READ AP$(I),A
P(I,0): NEXT
64 FOR I = 1 TO 6: READ PO$(I): NEXT
92 GOSUB 40000
100 HOME :PRINT TR$:AS = CU$: GOSUB
41000: PRINT AS = CU$
105 GOSUB 41000: PRINT TR$
140 PRINT :PRINT "--- DE COMBIE
N D'ARGENT DISPOSEZ VOUS,"
145 PRINT :PRINT "EN DOLLARS, P
OUR CREER VOTRE VEHICULE": PRINT
150 PRINT "----->": INPUT DO$
:DO = VAL(DO$): IF DO = 0 AND
DO < > "0" THEN 100
152 IF DO > 1179 THEN 165
155 PRINT :PRINT "ACHETEZ AU MO
INS UN CHASSIS, UN MOTEUR"
160 PRINT "ET DES PNEUX (COUT MI
NIMAL : 1180)": GOSUB 40000
: GOTO 100
165 IF DO > 999999 THEN PRINT "
N'EXAGEREZ PAS !": GOSUB 400
00: GOTO 100
196 DO = DO: REM
197 REM *****
198 REM ** MENU **
199 REM *****
200 HOME :AS = "CHOIX A EFFECTUE
R": GOSUB 41000
205 PRINT TR$: PRINT "1 -> CAROS
SERIE ET BLINDAGE"
210 IF CA = 0 THEN PRINT AD$: GOTO
220
215 PRINT CH$(CA)," ,BP," POINTS
DE BLINDAGE"
220 PRINT TR$: PRINT "2 -> FORCE
DU CHASSIS"
225 IF FC = 0 THEN PRINT AD$: GOTO
340
230 PRINT "CHASSIS "CH$(FC,0):
235 IF SR = 1 THEN PRINT " (SIX
ROUES),"
240 PRINT :PRINT TR$
245 PRINT "3 -> PUISSANCE DU MOT
EUR": IF MO = 0 THEN PRINT
AD$: GOTO 255
250 PRINT "MOTEUR "MO$(MO)
255 PRINT TR$
260 PRINT "4 -> SUSPENSION": IF
SU = 0 THEN PRINT AD$: GOTO
270

```

```

265 PRINT "SUSPENSION "SU$(SU,0)
270 PRINT TR$: PRINT "5 -> PNEUS
"
271 IF PC = 0 THEN PRINT :PRINT
AD$: GOTO 320
275 PRINT " ("(SR + 2) * 2" ROU
ES)"
280 IF P(1) = 0 THEN PRINT MID$
(AD$,6,12): GOTO 290
285 PRINT LEFT$(PH$(P(1)),12):
290 IF P(2) = 0 THEN PRINT TAB(
13)"/" MID$(AD$,6,12): GOTO
300
295 PRINT TAB(13)"/" LEFT$(PH
$(P(2)),12):
300 IF SR = 0 THEN 315
305 IF P(3) = 0 THEN PRINT TAB(
26)"/" MID$(AD$,6,12): GOTO
315
310 PRINT TAB(26)"/" LEFT$(PH
$(P(3)),12):
315 PRINT
320 PRINT TR$: PRINT "6 -> ARMES
, ACCESSOIRES, ET MUNITIONS"
325 IF AA = 0 THEN PRINT AD$: GOTO
335
330 PRINT "FAIRE 'A' POUR VOIR L
A LISTE ACTUELLE"
335 PRINT TR$: PRINT "0 -> CALCU
LS FINAUX (ACCELERATION...)"
340 PRINT "VOUS AVEZ 'DO' $, ESP
ACES PRIS, 'EA'/'ES
345 GOSUB 45000:PI = CA AND FC AND
MO AND SU AND PP
350 PRINT "-----> VOTRE CHO
IX ----->":
355 GOSUB 40000
360 IF AA < > 0 AND Z$ = "A" THEN
1300
365 IF Z$ < "0" OR Z$ > "6" THEN
365
370 PRINT Z$: ON VAL (Z$) + 1 GOTO
3000,500,700,900,1000,1100,1
300
375 GOTO 150
437 REM -----
498 REM CARROSSERIE
499 REM -----
500 HOME :AS = "CHOIX DE LA CARO
SSERIE": GOSUB 41000: PRINT
TR$
505 PRINT TAB(33)"/"ARMURE"
510 PRINT " "MODELE " , TAB(18):
"/" POIDS MAX ESP! $ LBS"
515 PRINT TR$
520 FOR I = 1 TO 6
525 PRINT I" "CA$(I): TAB(17)CA
(I,0) "CA$(I,1) "CA$(I,2)
530 PRINT TAB(23)"/" "CA$(I,3):
TAB(33)"/"CA$(I,4)"/"CA$(I,
5)
535 NEXT
540 PRINT "7 VAN" TAB(16) "1000"
"/" 2000 6000 30/30/14
545 PRINT TR$
550 PRINT "8 -> BLINDAGE : ",BP:
TAB(25)"/" $="DO

```

```

555 PRINT TR: PRINT "CARROSSERIE
ACTUELLE : ";
560 IF CA = 0 THEN PRINT MID$ (
"CAR", 8, 4) GOTO 570
565 PRINT CA$(CA)
570 PRINT "COUT CARROSSERIE TAB(
21)";
575 IF PA < 0 THEN PRINT "MO
DIFIE PAR CHASSIS" TAB(21)
: "PA + 100 * SR
576 IF PB < 0 THEN PRINT "MO
DIFIE PAR SUSPENS" TAB(21)
: "PB
580 PRINT "COUT BLINDAGE" TAB(2
1) "BC
585 PRINT : PRINT "----- VOTRE C
HOIX -----";
590 GOSUB 40000: IF Z$ < "0" OR
Z$ > "8" THEN 590
595 IF Z$ < "0" OR CA < 0 THEN
605
600 PRINT : PRINT "CHOISISSEZ UN
E CARROSSERIE D'ABORD -->"; GOSUB
40000: GOTO 500
605 PRINT Z$
610 IF Z$ = "8" THEN 650
615 IF Z$ = "0" THEN 200
620 Z = VAL(Z$): IF CA(Z,0) < =
DO + CA(CA,0) + BC THEN 627
625 PRINT : GOSUB 40000: GOSUB 4
0000: GOTO 500
627 DO = DO + CA(CA,0) - CA(Z,0) +
BC
628 CA = Z
629 IL = CA(CA,2): ES = CA(CA,3)
630 PRINT : PRINT "QUELQUES INST
ANTS SUP...";
631 BC = 0: BW = 0: BP = 0: CI = 0: S
= 0: IF PC < 0 THEN DO =
DO + PA + 100 * SR - PC
632 PC = 0: SU = 0: DO = DO + PB: FE
= 0: PA = 0: PC = CA(CA,0): FH
= 0: IF P(1) = 0 THEN 634
633 DO = DO + PH(P(1),1) * 2 * P(1)
= 0
634 IF P(2) = 0 THEN 636
635 DO = DO + PH(P(2),1) * 2 * P(2)
= 0
636 IF SR = 0 THEN 639
637 IF P(2) = 0 THEN 639
638 DO = DO + PH(P(3),1) * 2
639 SR = 0: P(3) = 0: PG = CA(CA,1)
+ MO(MO,1)
640 FOR I = 1 TO 12: PG = PG + AR
(I,1) * AR(I,3) + AR(I,6) *
AR(I,7): NEXT
641 FOR I = 1 TO 8: PG = PG + AC
(I,1) * AC(I,3): NEXT
642 DO = DO + MO(MO,0): PG = PG -
MO(MO,1): EA = EA - MO(MO,2)
643 MO = 0
648 GOTO 500
650 INPUT "COMBIEN DE POINTS DE
BLINDAGE ?"; BL$ B = VAL(BL
$)
655 IF B < 0 OR B > INT(B) THEN
500
660 CB = CA(CA,4) * B
661 MB = CA(CA,5) * B
665 IF CB < 0 DO = DO + BC THEN 670
666 BI = INT((DO + BC) / CA(CA,
4))
667 PRINT "VOUS NE POUVEZ ACHETE
R QUE 'BI' POINTS"; GOSUB 4
0000: GOTO 500
670 PG = PG - BW: DO = DO + BC: BC =
CB: BW = MB: BF = B
675 PRINT "COUT 'EC' $, POIDS
'BM' LBS."
680 DO = DO - BC: PG = PG + BW
681 GOSUB 45000
683 GOSUB 43000
685 GOSUB 40000: GOTO 500
697 REM -----
698 REM CHASSIS
699 REM -----
700 IF CA < 0 THEN 712
704 HOME AS = "CHOISISSEZ UNE C
ARROSSERIE D'ABORD"
705 GOSUB 41000: GOSUB 40000: GOTO
200
712 HOME AS = "CHOIX DU CHASSIS
" GOSUB 41000: PRINT TR$
716 PRINT "TYPE DE TAB(14) 'M
ODIF DU' TAB(27) 'PRIX (% DE
LH'"
720 PRINT "CHASSIS" TAB(14) "P
OIDS PORTE" TAB(27) "CAROSSE
RIE"
724 PRINT TR$
725 FOR I = 1 TO 4: PRINT I "CH
(I,0) TAB(17) CH(I,1) TAB(
29) CH(I,2)
732 NEXT : PRINT TR$
736 PRINT "CARROSSERIE : " CA$(CA)
740 PRINT "CHASSIS : " : IF P
C = 0 THEN PRINT MID$(AD$
,6,1): GOTO 748
744 PRINT CH$(PC,0): IF SR = 1 THEN
PRINT " (SIX ROUES)";
748 PRINT : PRINT TR$: GOSUB 430
00: PRINT
752 PRINT "----- VOTRE CHOIX
-----";
756 GOSUB 40000: IF Z$ < "0" OR
Z$ > "4" THEN 756
760 PRINT Z$: IF Z$ = "0" THEN 2
00
764 Z$ = Z$
768 IF CA < 0 > 6 AND CA < 0 > 7 THEN
SS = 0: GOTO 800
770 PRINT TR$
772 IF Z$ < 0 > "4" THEN 780
776 PRINT "VOUS DEVEZ AVOIR 6 RO
UES : + 100 $" SS = 1: GOTO
800
780 PRINT " (4) OU (6) ROUES ? --
";
784 GOSUB 40000: IF Z$ < 0 > "4" AND
Z$ < 0 > "6" AND Z$ < 0 > "0" THEN
784
788 PRINT Z$: IF Z$ = "0" THEN
784
793 SS = 0: IF Z$ = "6" THEN SS =
1: PRINT "COUT : + 100 $";
790 PRINT
800 P2 = VAL(Z$): IF PC = 0 THEN
810
805 DO = DO + (PA - PC) + SR * 10
0
810 IF CH$(P2,2) = "AUCUN" THEN
PA = PC: GOTO 825
815 P1 = PC * VAL(LEFT$(CH$(P
2,2), LEN(CH$(P2,2)) - 1)) /
100
820 PA = P1 + PC
825 SR = SE: PC = P2: DO = DO - (PA
- PC) * 100
830 CI = 0: IF CH$(PC,1) = "AUCUN
" THEN 840
835 CI = IL * VAL(LEFT$(CH$(P
C,1), LEN(CH$(PC,1)) - 1)) /
100
840 PRINT TR$
845 PRINT "COUT DE LA CARROSSERIE
INITIAL : " PC
850 PRINT "COUT DE LA CARROSSERIE
MODIFIEE : " SR * 100 * SR
855 PRINT "CHARGE MAXIMALE INITI
ALE : " ML
860 PRINT "CHARGE MAXIMALE MODIF
IEE : " ML + CI
861 IF P(3) = 0 AND SR = 0 THEN
870
862 IF P(3) = 0 AND SR = 1 THEN
870
863 PRINT "ON REMBOURSE LE TROUS
TEME ESSIEU "
864 P3 = PH(P(3),1) * 2: PRINT P3
DO = DO + P3: PG = PG - PH(P
(3),2) * 2 * P(3) = 0
870 GOSUB 43000: PRINT
875 PRINT TR$: GOSUB 40000: GOTO
700
880 HOME AS = "CHOIX DU MOTEUR"
GOSUB 41000: PRINT TR$
900 PRINT TAB(30) "POM. UIT."
910 PRINT "TYPE PRIX POIDS"
: "ESP DP FACT MAX
915 PRINT TR$: FOR I = 1 TO 4: PRINT
I "MO(I,1)
920 PRINT TAB(10) MO(I,0) TAB(
10) MO(I,1)
925 PRINT TAB(23) MO(I,2) TAB(
26) MO(I,3)
930 PRINT TAB(30) MO(I,4) TAB(
36) MO(I,5)
935 PRINT : NEXT : PRINT TR$
940 PRINT "MOTEUR : " : IF MO =
0 THEN PRINT MID$(AD$,6)
GOTO 950
945 PRINT MO$(MO)
950 GOSUB 43000: PRINT
955 PRINT "----- VOTRE CHOIX
-----";
960 GOSUB 40000: IF Z$ < "0" OR
Z$ > "4" THEN 960
965 PRINT Z$: IF Z$ = "0" THEN 2
00
970 IF DO + MO(MO,0) - MO(VAL(
Z$),0) < 0 THEN GOSUB 44000
: GOSUB 40000: GOTO 980
972 EA = EA - MO(MO,2)
973 PG = PG - MO(MO,1)
975 MO = VAL(Z$): DO = DO + CM -
MO(MO,0)
977 EA = EA + MO(MO,2)
978 PG = PG + MO(MO,1)
980 GOTO 900
985 END
1000 IF PC < 0 AND CA < 0 THEN
1005
1003 HOME : PRINT "CHOISISSEZ CA
ROSSERIE ET CHASSIS D'ABORD";
GOSUB 40000: GOTO 200
1006 HOME AS = "CHOIX DE LA SUS
PENSION"; GOSUB 41000: PRINT
TR$
1009 PRINT TAB(37) "VAN"
1012 PRINT "SUSPENSION" TAB(2
0) "PRIX" TAB(34) "HC HC"
1015 PRINT TR$
1018 FOR I = 1 TO 3: PRINT I "S
U(I,0) TAB(16) SU(I,1)
1021 IF Z > 1 THEN PRINT "DE L
A CAR."
1024 PRINT TAB(34) SU(I,1) TAB(
38) SU(I,2)
1027 NEXT : PRINT TR$
1030 PRINT "SUSPENSION : " : IF
SU = 0 THEN PRINT MID$(AD
,6,1): GOTO 1036
1033 PRINT SU$(SU,0)
1036 PRINT : GOSUB 43000: PRINT
1039 PRINT : PRINT : PRINT "----
- VOTRE CHOIX ----";
1042 GOSUB 40000: IF Z$ < "0" OR
Z$ > "3" THEN 1042
1045 PRINT Z$: Z = VAL(Z$): IF
Z = 0 THEN 200
1050 P9 = (PA + (SR * 100)) * VAL
(LEFT$(SU$(Z,1), LEN(SU$(
Z,1)) - 1)) / 100
1055 P8 = (PA + (SR * 100)) + P9
1060 IF DO + PA - P8 > 0 THEN
1065
1061 GOSUB 44000: GOSUB 40000: GOTO
1005
1066 DO = DO + PB - PA: PB = P8: DO
= DO - PB + PA
1070 PRINT TR$: PRINT "PRIX DE L
A CARROSSERIE....." PC
1072 PRINT "MODIFIEE PAR LE CHASS
IS....." PA + 100 * SR
1074 PRINT "MODIFIEE PAR LA SUSPE
NSION....." PB: PRINT TR$
1075 SU = 2: GOSUB 40000: GOTO 10
05
1100 HOME : IF PC = 0 THEN PRINT
"CHOISISSEZ LE CHASSIS D'ADO
RD"; GOSUB 40000: GOTO 200
1105 HOME AS = "CHOIX DES PNEUS
" GOSUB 41000: PRINT TR$
1110 PRINT "PNEUS" TAB(19) "PR
IX" TAB(25) "POIDS" TAB(33)
"DP
1115 PRINT TR$: FOR I = 1 TO 4: PRINT
I "PH(I) TAB(19) PH(I,1)
1120 PRINT TAB(26) PH(I,2) TAB(
33) PH(I,3)
1125 NEXT : PRINT TR$
1135 PRINT "VOUS DEVEZ ACHETER
"2 + (SR + 1) * 2" PNEUS"
1137 PRINT TR$
1140 PRINT "1 AVANT 142 : " : IF
P(1) = 0 THEN PRINT MID$ (
AD$,6): GOTO 1150
1145 PRINT PH$(P(1))
1150 PRINT "2 ARRIERE 142 : " : IF
P(2) = 0 THEN PRINT MID$ (
AD$,6): GOTO 1160
1155 PRINT PH$(P(2))
1160 IF SR = 0 THEN 1180
1165 PRINT "3 ARRIERE 344 : " : IF
P(3) = 0 THEN PRINT MID$ (
AD$,6): GOTO 1180
1170 PRINT PH$(P(3))
1180 PRINT TR$: GOSUB 43000: PRINT
: PRINT TR$
1185 PRINT "A QUEL EMPLACEMENT (
1 A 2 + SR) ? "
1190 GOSUB 40000: IF Z$ < "0" OR
Z$ > "3" THEN 1190
1195 IF Z$ = "3" AND SR < 0 THEN
1190
1200 PRINT Z$: Z = VAL(Z$): IF
Z$ = "0" THEN 1270
1205 PRINT "QUEL TYPE DE PNEUS (
1 A 4) ? "
1210 GOSUB 40000: IF Z$ < "0" OR
Z$ > "4" THEN 1210
1215 PRINT Z$: IF Z$ = "0" THEN
1105
1220 P4 = VAL(Z$): IF DO + 2 *
PH$(Z,1) > 2 * PH$(PT,1)
THEN 1230
1225 GOSUB 44000: GOSUB 40000: GOTO
1105
1230 DO = DO + 2 * (PH$(P(2),1) -
PH$(PT,1)): PRINT TR$
1232 P(2) = TP
1235 PRINT "DEUX PNEUS 'PH$(TP)"
"
1237 PRINT "COUT : "2 * PH$(TP,1
) " TAB(20) "POIDS : "2 * P
N(TP,2) LBS."
1240 PG = PG - (PH$(P(2),2) - PH$(
P,2)) * 2
1245 GOSUB 45000
1255 GOSUB 43000
1265 GOSUB 40000: GOTO 1105
1270 P4 = P(1) OR P(2): PP = P(1) AND
P(2): IF SR = 1 THEN PH = PH
OR P(3): PP = PP AND P(3)
1275 GOTO 200
1300 HOME AS = "CHOIX DES ACCES
SOIRES": GOSUB 41000: PRINT
TR$
1310 PRINT "ACCESOIRES" TAB(
19) "PRIX" TAB(24) "POIDS ESP
"
1311 PRINT TAB(34) "CHOIX"
1312 PRINT TR$
1315 FOR I = 1 TO 8
1320 PRINT I "AC(I,1) TAB(20) AC
(I,0) TAB(25) AC(I,1) TAB(3
1) AC(I,2)
1321 PRINT TAB(36) AC(I,3)
1325 NEXT : PRINT TR$: PRINT "
" FAIRE 'A' POUR VOIR LES A
RIES <"
1330 PRINT TR$
1340 GOSUB 43000: PRINT
1350 PRINT : PRINT "----- VOTR
E CHOIX -----";
1360 GOSUB 40000: IF Z$ = "A" THEN
1500
1365 IF Z$ < "0" OR Z$ > "8" THEN
1360
1366 IF Z$ = "4" AND AC(5,3) <
0 > 0 OR Z$ = "5" AND AC(4,
3) < 0 > 0 THEN PRINT "PRIN
T 'MAXIMUM 1 TOURELLE PAR VOIT
URE '": GOSUB 40000: GOTO 13
00
1370 PRINT Z$: Z = VAL(Z$): IF
Z < 0 > 0 THEN 1378
1371 A1 = 0: A2 = 0: A3 = 0
1372 FOR I = 1 TO 8: IF AC(I,3) <
0 > 0 THEN A1 = 1: I = 8
1374 NEXT : FOR I = 1 TO 12: IF
AC(I,3) < 0 > 0 THEN A2 = 1: I
= 12
1376 NEXT : FOR I = 1 TO 6: IF A
(P,1) < 0 > 0 THEN A3 = 1: I =
6
1377 NEXT : AA = A1 OR A2 OR A3: GOTO
200
1378 PRINT : PRINT "COMBIEN DE "
AC(2)
1380 INPUT N$ N = VAL(N$): IF
N = 0 AND N$ < 0 > "0" THEN 1
300
1382 IF N < 0 OR N < 0 > INT(N)
THEN 1300
1385 IF NOT (N > 1 AND (Z < 4 OR
Z = 5 OR Z = 7)) THEN 1398
1387 PRINT TR$: PRINT "MAXIMUM 1 !
": GOSUB 41000: GOSUB 40000: GOTO
1300
1390 IF DO + AC(2,3) * AC(2,0) >
N * AC(2,0) THEN 1400
1395 PRINT : GOSUB 44000: GOSUB
40000: GOTO 1300
1400 DO = DO + AC(2,3) * AC(2,0) -
N * AC(2,0)
1410 EA = EA + AC(2,3) * AC(2,2) +
N * AC(2,2)
1420 PRINT TR$: PRINT "PRIX : " N * AC(2,0)
: TAB(17) "DOLLARS"
1440 PRINT "RESTE : " DO: TAB(1
7) "DOLLARS"
1450 PRINT "POIDS (ACTUEL/MAXIMA
L) " PG / "ML + CI
1460 PRINT TR$
1470 GOSUB 40000: AC(2,3) = N: GOTO
1300
1500 HOME AS = "CHOIX DES ARMES
" GOSUB 41000: PRINT TR$
1510 PRINT "NOM DE L'ARME" TAB(
20) "PRIX" TAB(25) "POIDS ESP
" TAB(35) "CHOIX"
1515 PRINT TR$
1520 FOR I = 1 TO 12
1525 PRINT I "AR(I) TAB(20) AR
(I,0) TAB(25) AR(I,1) TAB(3
2) AR(I,2)
1526 PRINT TAB(36) AR(I,3)
1545 NEXT : PRINT TR$: PRINT " F
AIRE 'A' POUR VOIR LES ARMES
DE POING"
1550 PRINT TR$: GOSUB 43000: PRINT
1555 PRINT "----- VOTRE CHOIX
-----";
1560 INPUT Z$: IF LEFT$(Z$,1) =
"A" THEN 1700
1565 Z = VAL(Z$): IF Z < 0 OR Z
> 12 THEN 1560
1570 IF Z = 0 AND Z$ = "0" THEN
1372
1572 IF Z = 0 THEN 1500
1575 PRINT : PRINT "COMBIEN DE "
AR(2)
1580 INPUT N$ N = VAL(N$): IF
N = 0 AND N$ < 0 > "0" THEN 1
500
1582 IF N < 0 OR N < 0 > INT(N)
THEN 1500
1590 IF DO + AR(2,3) * AR(2,0) >
N * AR(2,0) THEN 1600
1595 PRINT TR$: PRINT "VOUS N'AVEZ PA
S ASSEZ " : GOSUB 41000: GOSUB
40000: GOTO 1500
1600 DO = DO + AR(2,3) * AR(2,0) -
N * AR(2,0)
1601 PG = PG - AR(2,3) * AR(2,1) +
N * AR(2,1)
1602 PRINT TR$
1605 PRINT "PRIX : " N * AR(2,0)
: TAB(17) "DOLLARS"
1606 PRINT "RESTE : " DO: TAB(1
7) "DOLLARS"
1607 PRINT "POIDS (ACTUEL/MAXIMA
L) " PG / "ML + CI
1608 PRINT TR$
1610 GOSUB 40000: AR(2,3) = N: GOTO
1500
1700 HOME AS = "ARMES DE POING"
: GOSUB 41000: PRINT TR$
1710 PRINT "NOM DE L'ARME" TAB(
22) "PRIX" TAB(29) "CHOIX"
1715 PRINT TR$
1720 FOR I = 1 TO 6
1725 PRINT I "AP(I) TAB(22) AP
(I,0) TAB(30) AP(I,1)
1745 NEXT : PRINT TR$: PRINT "
" FAIRE 'A' POUR VOIR LES MUNI
TIONS <"
1747 PRINT TR$: GOSUB 43000
1750 PRINT : PRINT "-----
- VOTRE CHOIX -----";
1760 GOSUB 40000: IF Z$ = "A" THEN
1300
1765 IF Z$ < "0" OR Z$ > "6" THEN
1760
1770 PRINT Z$: Z = VAL(Z$): IF
Z < 0 THEN 1372
1775 PRINT : PRINT "COMBIEN DE "
AP(2)
1780 INPUT N$ N = VAL(N$): IF
N = 0 AND N$ < 0 > "0" THEN 1
700
1782 IF N < 0 OR N < 0 > INT(N)
THEN 1700
1790 IF DO + AP(2,1) * AP(2,0) >
N * AP(2,0) THEN 1800
1795 PRINT : GOSUB 44000: GOSUB
40000: GOTO 1700
1800 DO = DO + AP(2,1) * AP(2,0) -
N * AP(2,0)
1802 PRINT TR$
1805 PRINT "PRIX : " N * AP(2,0)
: TAB(17) "DOLLARS"
1806 PRINT "RESTE : " DO: TAB(1
7) "DOLLARS"
1808 PRINT TR$
1810 GOSUB 40000: AP(2,1) = N: GOTO
1700
1900 HOME AS = "CHOIX DES MUNIT
IONS": GOSUB 41000: PRINT TR
$
1904 PRINT TAB(19) "NB DE": "CO
UT/POIDS":
1905 PRINT "NOM DE L'ARME " TAB(
19) "COUPS" TAB(25) "COUP COU
P" TAB(35) "CHOIX"
1910 PRINT TR$
1915 FOR I = 1 TO 12
1920 PRINT I "AR(I)
1921 IF I = 6 OR I = 12 THEN PRINT
TAB(20) " " TAB(26) " " TAB(
31) " " TAB(36) " " : GOTO 193
0
1922 PRINT TAB(20) AR(I,4) TAB(
26) AR(I,5) TAB(31) AR(I,6)
1925 PRINT TAB(36) AR(I,7)
1930 NEXT : PRINT TR$: PRINT "
" FAIRE 'A' POUR VOIR LES ACC
ESOIRES <"
1935 PRINT TR$: GOSUB 43000: PRINT
1940 PRINT "----- VOTRE CHOIX
-----";
1945 INPUT Z$: IF LEFT$(Z$,1) =
"A" THEN 1300
1950 Z = VAL(Z$): IF Z < 0 OR Z
> 12 THEN 1945
1955 IF Z = 0 AND Z$ = "0" THEN
1372
1960 IF Z = 0 THEN 1300
1962 IF Z = 6 OR Z = 12 THEN 190
0
1965 PRINT : PRINT "POUR 'AR$(Z)
", COMBIEN DE COUPS ?";
1970 INPUT N$ N = VAL(N$): IF
N = 0 AND N$ < 0 > "0" THEN 1
900
1975 IF N < 0 OR N < 0 > INT(N)
THEN 1900
1980 IF DO + AR(2,7) * AR(2,5) >
N * AR(2,5) THEN 1990
1985 PRINT : GOSUB 44000: GOSUB
40000: GOTO 1900
1990 DO = DO + AR(2,7) * AR(2,5) -
N * AR(2,5)
1995 PG = PG - AR(2,7) * AR(2,6) +
N * AR(2,6)
2000 PRINT TR$
2005 PRINT "PRIX : " N * AR(2,5)
: TAB(17) "DOLLARS"
2010 GOSUB 43000: PRINT
2015 GOSUB 45000
2020 PRINT TR$
2025 GOSUB 40000: AR(2,7) = N: GOTO
1900

```



```

3000 A$ = "CALCULS FINAUX": HOME
      GOSUB 41000: PRINT TR$: PRINT
3005 IF PI < > 0 THEN 3050
3010 PRINT : PRINT A$ = "VOUS D
      EVEZ D'ABORD EFFECTUER": GOSUB
      41000
3015 PRINT A$ = "CHACUN DES 5 P
      REHIERES CHOIX": GOSUB 41000
3020 PRINT : PRINT A$ = "VOUS D
      TR$: GOSUB 40000: GOTO 200
3025 IF PG + 150 < = ML + C1 THEN
      3070
3035 PR = 3: GOSUB 42000: PRINT "
      VOUS PORTEZ TROP DE CHOSES :
      JETEZ-EN": PRINT "PENSEZ AU
      X 150 LBS POUR LE CONDUCTEUR
      !"
3040 GOSUB 42000: GOSUB 45000: GOSUB
      42000: PRINT TR$: GOSUB 4000
      0: GOTO 200
3070 IF EA + 2 < = ES THEN 3100
3080 PR = 3: GOSUB 42000: PRINT "
      VOUS PORTEZ TROP DE CHOSES (
      PAS HSSEZ "": PRINT "D'ESPACE
      S LIBRES. AVEZ VOUS PENSE AU
      X": PRINT "DEUX ESPACES POUR
      LE CONDUCTEUR ?"
3085 GOSUB 42000: PRINT "ESPACES
      PRIS "EA"/"ES"
3090 PRINT : PRINT "CHACUNE INDIV
      IDU PREND DEUX ESPACES"
3095 GOSUB 42000: PRINT TR$: GOSUB
      40000: GOTO 200
3100 REM
3120 IF MO(MO,4) > = PG / 3 THEN
      3170
3130 PRINT "LE MOTEUR NE PEUT AC
      CÉLERER !"
3140 PRINT : PRINT "BALANCEZ QUE
      LOUE CHOSE OU FREINZ UN"
3150 PRINT : PRINT "MOTEUR PLUS
      GROS"
3160 PRINT : PRINT TR$: GOSUB 4
      0000: GOTO 200
3170 IF MO(MO,4) > = PG / 2 THEN
      3190
3180 UR = 5: GOTO 3220
3190 IF MO(MO,4) > = PG THEN 32
      10
3200 UR = 10: GOTO 3220
3210 UR = 15
3220 PRINT "VOTRE VEHICULE A UNE
      ACCELERATION DE "
3230 PRINT : PRINT : PRINT TAB(
      18)UR" MPH"
3240 PRINT : PRINT : PRINT "OR U
      OUS CONVIENT (O/N) ?"
3250 GOSUB 40000: IF Z$ < > "0"
      AND Z$ < > "N" THEN 3250
3260 PRINT Z$: IF Z$ = "N" THEN
      200
3270 EI = BP: FOR I = 1 TO 6: BL(I
      ) = 0: NEXT
3280 IF BP = 0 THEN HOME: PRINT
      "VOUS N'AVEZ PAS DE BLINDAGE
      A REPARTIR": GOSUB 40000: GOTO
      3600
3290 HOME A$ = "PLACEMENT DU EL
      IDAGE": GOSUB 41000: PRINT
      TR$
3300 PRINT : PRINT " " TAB(10) "
      POSITION" TAB(27)"BLINDAGE"
      : PRINT TR$
3310 FOR I = 1 TO 6: PRINT I TAB(
      10)PO(I) TAB(30)BL(I): NEXT
3320 PRINT TR$: PRINT "VOUS AVEZ
      "B1" POINTS A REPARTIR": PRINT
      TR$
3325 PRINT "APPUYEZ SUR 'O' QUAN
      D VOUS AVEZ FINI." PRINT TR
      $
3330 PRINT "----- A QUEL ENPLA
      CEMENT -----":
3340 GOSUB 40000: IF Z$ < "0" OR
      Z$ > "6" THEN 3340
3350 PRINT Z$: Z = VAL(Z$): IF
      Z = 0 AND B1 = 0 THEN 3600
3355 IF Z = 0 THEN 3290
3360 PRINT : INPUT "COMBIEN DE P
      OINTS "B$": B = VAL(B$)
3370 IF (B = 0 AND B$ < > "0") OR
      B < 0 THEN 3290
3380 IF B > B1 + BL(Z) THEN PRINT
      "VOUS N'AVEZ PAS TANT DE POI
      NTS": GOSUB 40000: GOTO 3290
3390 B1 = B1 - B + BL(Z): BL(Z) =
      B: GOTO 3290
3400 HOME: PRINT " REPARTISSE
      Z MAINTENANT DANS VOTRE": PRINT
      " VEHICULE LES ARMES, ET A
      CCESSOIRES": PRINT TR$
3410 PR = 4: GOSUB 42000
3411 PRINT "O) --> QUITTER LE
      PROGRAMME": PRINT
3412 PRINT "1) --> VOIR LA LI
      STE": PRINT : PRINT "2) --
      > LA METTRE SUR IMPRIMANTE"
3420 PR = 5: GOSUB 42000: PRINT "
      VOTRE CHOIX ? (1-2) "
3430 GOSUB 40000: IF Z$ < "0" OR
      Z$ > "2" THEN 3630
3435 PRINT Z$: IF Z$ = "2" THEN
      4000
3437 IF Z$ = "0" THEN 5000
3440 HOME: PRINT : PRINT "APPUY
      EZ SUR 'A' POUR AVANCER D'UNE
      E PAGE"
3445 PRINT "SUR 'R' POUR RECULER
      D'UNE PAGE": PRINT "ET SUR
      'O' POUR ARRÊTER LA VISUALI
      SATION"
3447 PRINT : PRINT "NOTEZ LES CA
      RACTERISTIQUES DE VOTRE": PRINT
      "VEHICULE."
3450 GO = 1: PRINT "----- APPUY
      EZ SUR UNE TOUCHE <-----":
      GOSUB 40000
3460 HOME: ON GO GOSUB 4051,417
      1,4211,4251,4291,4322
3470 GOSUB 40000: IF Z$ < > "A"
      AND Z$ < > "R" AND Z$ < >
      "O" THEN 3710

```

```

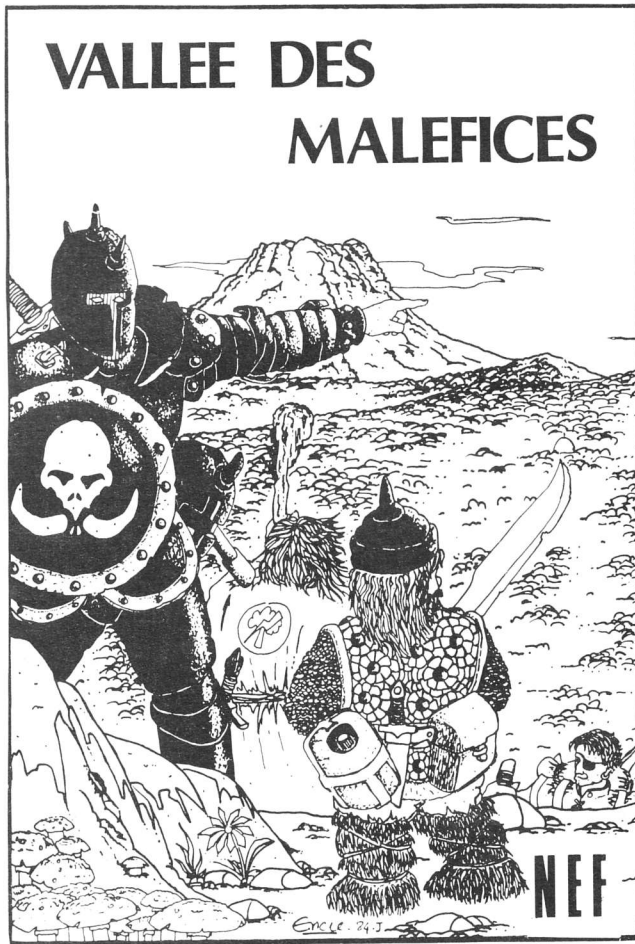
"SUR CE PROGRAMME, ECRIRE A
PR = 3: GOSUB 42000: PRINT TAB(
16)"CASUS BELLI": PRINT TAB(
12)"RUBRIQUE LUDOTIQUE"
5040 PRINT TAB(13)"S RUE DE LA
BAUME": PRINT TAB(16)"750
08 PARIS."
5050 END
5060 GOTO 5050
39999 REM -----
40000 GET Z$: RETURN
40002 REM ATTEND UNE TOUCHE,
40004 REM ET MET SON CONTENU
40006 REM DANS LA VARIABLE Z$.
40008 REM -----
41000 REM CENTRE LA CHAÎNE A$
41002 B = INT (20 * LEN(A$) /
2): IF B = < 0 THEN B = 1
41004 PRINT TAB(B)A$: RETURN
41006 REM -----
42000 FOR Z9 = 1 TO PR: PRINT : NEXT
: RETURN
42002 REM SAUTE PR LIGNES SUR
42004 REM L'ÉCRAN. PR EST UNE
42006 REM VARIABLE REELLE.
42008 REM -----
43000 PRINT "IL VOUS RESTE "DO"
DOLLARS": RETURN
44000 PRINT "VOUS N'AVEZ PAS ASS
EZ DE DOLLARS": RETURN
45000 PRINT "POIDS (ACTUEL/MAXIM
AL) "PG"/"ML + C1:
45010 IF PG > ML + C1 THEN PRINT
" ***"
45020 PRINT : RETURN
50000 DATA SUBCOMPACTE,300
50002 DATA 1000,2300,7,11,5
50004 DATA COMPACTE,400
50006 DATA 1300,3700,10,13,6
50008 DATA TAILLE MOV,600
50010 DATA 1600,4800,13,16,8
50012 DATA LUXE,800
50014 DATA 1900,5500,19,20,10
50016 DATA STATION WAGON,800
50018 DATA 1800,5500,21,20,10
50020 DATA PICKUP,900
50022 DATA 2100,6500,24,22,11
50024 DATA VAN,1000
50026 DATA 2000,6000,30,30,14
50028 DATA LEGER, -10%, -20%
50030 DATA STANDARD, AUCUN, AUCUN
50032 DATA LOURD, +10%, +50%
50034 DATA EXTRA LOURD, +20%
50036 DATA +100%, PETIT, 500,700
50038 DATA 3,5,800,80
50040 DATA MEDIUM,1000,700,4
50042 DATA 8,1400,90
50044 DATA GROS,2000,900,5
50046 DATA 10,2000,100
50048 DATA SUPER,3000,1100,6
50050 DATA 12,2600,100
50052 DATA LEGERE, NON MODIFIE
50054 DATA 1,0
50056 DATA AMELIOREE,100%,2,1
50058 DATA LOURDE,150%,3,2

```

```

50060 DATA STANDART,50,30,4
50062 DATA RESISTANT,100,40,6
50064 DATA ANTI-CREVAISON,200
50066 DATA 50,9,3,SOLIDE,500,75
50068 DATA 12
50070 DATA MAGASIN AUX.
50072 DATA 50,15,1
50074 DATA ORDINATEUR UISEE
50076 DATA 1000,0,0
50078 DATA ORDINATEUR HIRIS
50080 DATA 4000,0,0
50082 DATA TOURELLE A CANON
50084 DATA 1500,200,0
50086 DATA PETITE TOURELLE
50088 DATA 1000,150,0
50090 DATA ASSERVIS. ARMES
50092 DATA 50,0,0
50094 DATA ARMURE DE CORPS
50096 DATA 250,0,0
50098 DATA EXTINGCTEUR
50100 DATA 300,150,1
50102 DATA TITRAILLEUSE
50104 DATA 1000,150,1
50106 DATA 20,25,2,5
50108 DATA LANCE-FLAMMES
50110 DATA 500,450,2
50112 DATA 10,25,5
50114 DATA LANCE-ROQUETTES
50116 DATA 1000,200,2
50118 DATA 10,35,5
50120 DATA FUSIL SANS RECUL
50122 DATA 1500,300,2
50124 DATA 10,35,5
50126 DATA CANON ANTI-CHAR
50128 DATA 2000,600,3
50130 DATA 10,50,10
50132 DATA LASER
50134 DATA 8000,500,2
50136 DATA -1,0,0
50138 DATA LACHE-MINES
50140 DATA 500,151,2
50142 DATA 10,50,5
50144 DATA LACHE-CLOUS
50146 DATA 100,25,1
50148 DATA 10,20,5
50150 DATA ECRAN DE FUMEE
50152 DATA 250,25,1
50154 DATA 10,10,5
50156 DATA JET DE PEINTURE
50158 DATA 400,25,1
50160 DATA 25,10,2
50162 DATA JET D'HUILE
50164 DATA 250,25,2
50166 DATA 25,10,2
50168 DATA ROQUETTE LOURDE
50170 DATA 200,100,1
50172 DATA -1,0,0
50174 DATA PISTOLET MIT.,250
50176 DATA FUSIL,120
50178 DATA FUSIL DE CHASSE,120
50180 DATA PISTOLET LOURD,100
50182 DATA PISTOLET LEGER,75
50184 DATA GRENADE,25
50186 DATA GAUCHE, DROITE
50188 DATA AVANT, ARRIERE
50190 DATA DESSUS, DESSOUS

```



Deuxième Qui Vient Dîner ce Soir

et autres curiosités incroyables



L'Olog-Hai

Fréquence : très rare

Nombre apparaissant : 1

Classe d'armure : 5 et plus

Mouvement : 12"

Dés de coups : 6 et plus

% dans son habitat : 25 %

Type de trésor : R

Nombre d'attaques : 2 ou 1

Dommage/attaque : 1 à 5 (griffes) ou 2-12 + bonus + 1 à 6 + bonus.

Attaques spéciales : charme les humanoïdes mauvais + morsure.

Défenses spéciales : régénération

Résistances à la magie : - 2 à tous les charmes.

Intelligence : de basse à exceptionnelle.

Alignement : toujours mauvais

Taille : large (7' +)

Aptitude Psionique : aucune

L'Olog-Hai est le produit du croisement d'un orc et d'un troll. Il est souvent armé de la plomée (sorte de colossal marteau de guerre) qu'il manie d'une seule main. Une fois plantée dans l'adversaire, il la retire violemment (1 à 6 + les bonus de Force) ce qui souvent, achève le dit adversaire !!! De plus, si son ennemi tombe (coma ou ruse) l'Olog-Hai le saisit et lui éclate les amygdales d'un splendide coup de mâchoire (automatique, 15 de dégâts).

L'Olog-Hai a aussi la faculté de charmer les humanoïdes mauvais, 8 % de réussite par dés de coup (saving throw Intelligence + Sagesse - 1 par niveau du demi-troll sur 6d6). Si le jet de protection est réussi, rien ne leur arrive : s'il est raté, ils obéissent à l'Olog-Hai et combattent au maximum de leurs possibilités pour leur nouveau chef même contre leurs propres amis (se réfugiant dans une bande d'aventuriers composée de demi-orcs et d'humains !!!).

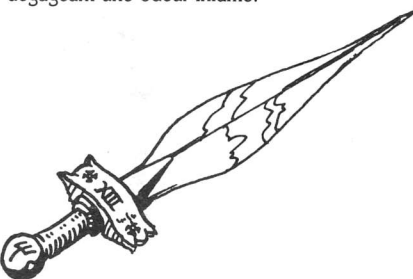
Sa régénération est faible, 1 HP par 3 niveaux tous les trois tours. La classe de personnage n'est bien sûr pas aussi catégoriquement puissante. On trouve de ces sales bêtes aussi bien dans les montagnes que dans les quartiers pourris des grandes villes.

Rémy Perigueux



L'Erginpe

Moloch, chef des 13 diables supérieurs, en ayant assez de subir le joug des anges, conçut une arme capable d'anéantir les armées du créateur : l'Erginpe. C'est une épée courte (dg : 1-6) qui présente la particularité de se terminer par une pointe creuse contenant du suc d'udenpe. Ce liquide est tiré d'une plante maléfique : le gui du supplicé qui pousse généralement sur les cercueils des victimes de torture et contient toute la haine du mort envers les hommes. D'une poignée de gui de supplicé, on n'obtient qu'une goutte d'udenpe. Une Erginpe peut contenir jusqu'à 10 gouttes de ce suc malfaisant mais une seule goutte suffit à produire un effet abominable sur la victime. Celle-ci devient un être immonde, un cadavre en état de décomposition, immobile pour l'éternité, dégageant une odeur infâme.



L'Erginpe est rechargeable, on introduit le liquide en dévissant le pommeau de l'épée. Il existe pourtant une antidote : il suffit d'ajouter une perle à demi-dissoute dans l'Erginpe et de l'administrer à la victime. Mais si celle-ci meurt entre temps, elle est condamnée à devenir un zombi très puissant. Tout cela se passait il y a 60 millions d'années, pourtant quelques épées existaient encore dans des régions ou endroits sinistres et difficiles d'accès...

L'Erginpe doit être utilisée par un personnage plutôt chaotique, sinon il risque de provoquer le réveil et la colère de Moloch...

Livre VI, Chapitre XXIII

« La guerre des Anges »

par Lekarothkaf le Rebouteux

Cadavre animé

Fréquence : rare

Nombre apparaissant : 2-20

Classe d'armure : 7

Mouvement : 12" (ou 3" pour une partie)

Dés de coups : 6 (en fait, 1D8 x 6 : voir ci-dessous).

% dans l'antre : aucun

Type de trésor : aucun

Nombre d'attaques : 3 (voir ci-dessous)

Dégâts/attaques : 1-6/1-4/1-4.

Attaques spéciales : aucune

Défenses spéciales : voir ci-dessous

Résistance à la magie : standard

Intelligence : nulle

Alignement : neutre

Taille : M

Capacité psionique : aucune

Modes d'attaque/défense : aucun

Niveau/valeur en XP : V/475 + 8 par Pdc

Ce type particulier de mort-vivant est associé à un nouveau sort de clerc, décrit ci-dessous. Sa principale caractéristique est que même coupé en morceaux, le corps continue à bouger et à attaquer, et il faut vraiment le hacher menu pour le rendre impuissant. Les pièces « détachées » ne peuvent se recoller mais ont toutes leur propre autonomie. Il y a 6 parties : la tête, le torse (qui comprend les épaules), les bras (qui comprennent les mains et les avant-bras), et les jambes. Les Pdc sont déterminés avec 1D8 dont il faut noter le résultat : à chaque fois que le mort-vivant subit ce chiffre en dégâts, une partie tombe, munie du même nombre de Pdc que ceux nécessaires pour la faire tomber (ex : un mort-vivant avec 24 Pdc (6 x 4) subit 8 de dégâts. 2 parties sont tranchées, et continuent à bouger, chacune investie de 4 Pdc).

Ces morts-vivants sont sensibles à l'eau bénite (qui leur inflige 2-8 de dégâts) et peuvent être tournés comme des ghoules. Ils ne craignent pas les sorts affectant l'esprit ou basés sur le froid, et si le cadavre d'origine était déjà à l'état squelettique (1 à 3 sur le 1D8 des Pdc) Il ne subit que la moitié des dégâts infligés par les armes d'estoc ou de taille (type épée, flèche, javelot, etc...). Ils combattent à mains nues, se jetant sur leur victime et la mordant et griffant.

Animation supérieure des morts (Clerc)

Niveau : 6

Portée : spécial

Durée : permanent

Aire d'effet : 1 mort par niveau

Composants : VSM

Temps de lancer : 1 tour

Jet de sauvetage : aucun

Ce sort doit être lancé sur des ossements ou des corps et permet de leur insuffler une sorte de second souffle de vie. Les morts-vivants créés sont des cadavres animés (voir ci-dessus). Chaque jour, à la tombée de la nuit et jusqu'à l'aube, ils sortent de leurs tombes et errent, tuant sur le passage tout ce qui est vivant (seul le lanceur du sort échappe à ce phénomène). Le soleil leur enlève toute énergie, jusqu'au prochain crépuscule. Cette malédiction est éternelle et ne s'interrompt qu'à leur destruction. Pour lancer le sort, il est nécessaire d'avoir les corps à portée de voix (même s'ils sont sous terre), de verser une goutte de son sang, et d'utiliser son symbole et de l'eau maudite. Ce sort ne peut pas être lancé par un clerc de bon alignement.

Martin Latallo

LE GOLEM DE BOIS

Quand mon vieil ennemi, le mage K. O'Tickeyville me proposa de visiter le cimetière, j'avais pleinement conscience qu'il cherchait à me nuire. Mais... la Science avant Tout ! J'acceptai.

Le jardin tombal était lugubre sous la lune maigre qu'occultait la course des nuages échoués. A tout hasard, je me repassais en mémoire les équations qui découragent les morts-vivants, lorsque le mage conjura deux brillantes sphères de cristal qui se mirent à vire-volter parmi les pierres. Et voici qu'un tomulus s'entrouvrit et que, dans un horrible grincement de clous arrachés, une planche de bois s'exhuma d'elle-même et vint se placer entre les sphères brillantes. Une deuxième suivit bientôt la première, puis une troisième. Partout, la terre s'entrouvrait. Et voici qu'une quatrième planche, rongée, noircie par son séjour au-delà de ce monde, rejoignit l'assemblage qui se formait sous les sphères de cristal; et cette planche, je compris brusquement avec un sursaut de blême épouvante que ce ne pouvait être qu'un couvercle de cercueil !

Je courus. Poursuivi par le nicanement sinistre du mage K. O'Tickeyville, je mis mon salut dans la fuite. Car si je connaissais les formules contre les visiteurs d'outre-tombe, je ne connaissais rien encore contre la pure horreur des cercueils animés !

Car c'était un véritable Golem de Bois qui s'acharnait maintenant à ma poursuite. Les globes de cristal lui donnaient deux grands yeux blancs et son corps monstrueux était fait de centaines de planches pourries. La terre ne cessait de s'entrouvrir et le monstre grandissait à chaque tombe.

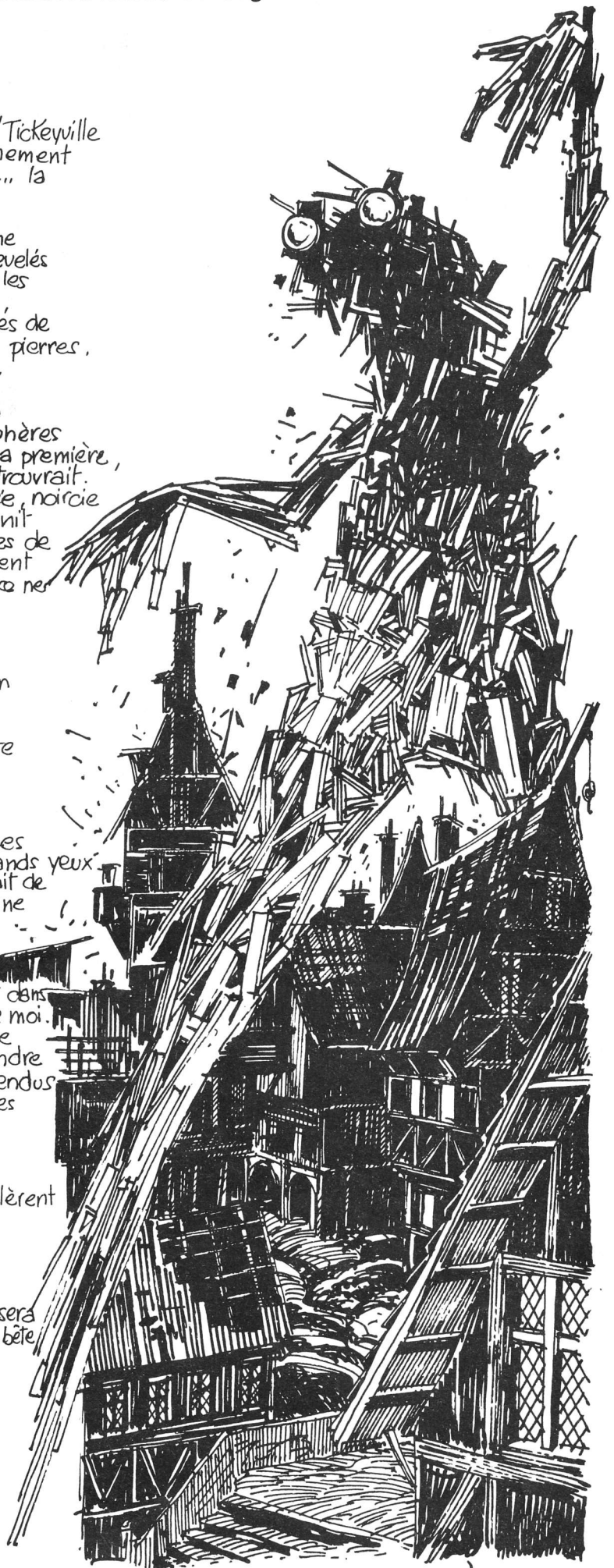
Je crus pouvoir le semer en plongeant dans le fleuve. Erreur !!! il flottait mieux que moi. Et voici que l'épave d'une vieille caraque engloutie remonta d'elle-même pour se joindre à lui, les mâts et les vergues où furent pendus tant de marins innocents lui conférant des membres gigantesques !

Nous traversâmes le village, et ce fut pire encore quand les chalets se demantelèrent et que des escaliers entiers vinrent donner au Golem une colonne vertébrale démentielle !

Le volcan ! songeai-je alors, là, il n'osera pas... Il osa, cependant (car il était bête, heureusement, comme tous les Golems.) et c'est ainsi que j'en fus finalement débarrassé.

Mais quelle émotion ! ...

Zormilius



Qui n'a jamais rêvé de jouer un Elfe ? De tous les personnages non-humains qui peuplent les récits de médiéval-fantastique, l'Elfe reste pour beaucoup le plus attractif et le plus fascinant. Certes, de nombreux jeux de rôle nous proposent déjà des Elfes et la plupart des prévoient pour être incarnés par les joueurs. Mais ce ne sont que des possibilités de personnages parmi les autres. Avec *Elfquest*, nous sommes d'emblée invités à jouer un Elfe et rien que lui. Tout y est prévu pour le recevoir et lui faire honneur ; et si d'autres invités sont naturellement attendus, Trolls xénophobes et Humains primitifs, c'est Lui et Lui-seul qui restera le véritable héros de la Fête.

Il y a environ 4 ans, un couple d'Américains, Richard et Wendy Pini ont commencé à créer et à publier eux-mêmes leur bande dessinée : une histoire d'Elfes où les personnages sont en quête de leurs propres légendes et de leurs racines. Patiemment, au fil des numéros, sous le crayon de Wendy (c'est elle qui dessine), Cutter, Skywise, Leetah, les héros d'Elfquest, ont fini par connaître le succès (**). La qualité du graphisme et du scénario, conjointement au fait que l'approche de l'Elfisme est ici faite de l'intérieur et non pas de l'extérieur comme en la plupart des autres histoires, ce qui ne peut rendre les personnages que plus attachants parce que mieux « sentis », font que l'on assiste maintenant aux USA à un véritable phénomène *Elfquest*. La popularité de la B.D. et l'identification des lecteurs aux Elfes de l'histoire sont en train de tourner au délire. Un jeu de rôle (autre délire) ne pouvait manquer d'en être tiré. C'est aujourd'hui chose faite, conçu et publié par Chaosium.

Après *Runequest*, *Stormbringer*, *Call of Cthulhu* et *Superworld*, *Elfquest* est le 5^e jeu fondé sur le même principe général, le *Basic Role Playing*. Comme à chaque fois, les principes de base ont été adaptés aux exigences et aux personnages du milieu spécifique proposé, mais la structure fondamentale du jeu est la même. On y retrouve les 7 caractéristiques habituelles, une liste de compétences fonctionnant avec des jets de dés de pourcentage, les combats incluant attaques et parades, l'usage de la Table de Résistance pour résoudre les conflits entre caractéristiques, et ainsi de suite.

De fait, de tous les jeux créés sur ce principe, c'est de *Runequest* qu'*Elfquest* se rapproche le plus. Quand on connaît RQ, l'assimilation d'*Elfquest* se fait de façon presque automatique, sans effort, mais aussi non sans émerveillement ! Car dans le détail, les règles ne sont pas exactement les mêmes. Des subtilités inconnues dans RQ ont été ajoutées, certaines raideurs ont été aplanies. Au strict niveau de la mécanique des règles, *Elfquest* apparaît comme un RQ révisé, repensé, épuré. Les joueurs de RQ auront tout intérêt à voir ce que le jeu est devenu avec *Elfquest* et, pourquoi pas, faire la transposition d'un jeu à l'autre. Le pas se saute sans effort : c'est la même chose, en plus complet, en mieux « huilé ».

S'il existait un prix de beauté pour les jeux de rôle (beauté comme on parle de la beauté d'une partie d'échecs : simplicité, efficacité de la pensée, élégance de la mise en œuvre), *Elfquest* le mériterait à coup sûr. Le jeu n'est pas seulement bien conçu et expliqué de façon claire, il est brillamment présenté. Au fil des pages de l'*Elfbook* et du *Worldbook* (les deux livrets de règles), on retrouve des séquences entières de la bande dessinée illustrant les aspects du jeu. D'entrée, *Elfquest* est visuel. Et pour un jeu de rôle, n'est-ce pas du plus important qu'un image (et quelle image !) soit



ELFQUEST



constamment là pour soutenir l'imagination ? On entre dans *Elfquest* avec les yeux. Mieux que les mots, les dessins de la B.D. nous décrivent le monde, l'ambiance particulière, et (ça n'est pas le moins essentiel) nous décrivent nous-mêmes, nous les Elfes qui allons y vivre ! Prenez en main la boîte d'*Elfquest*, illustrée par la créatrice, commencez à feuilleter les livrets ; et même si vous ne comprenez pas l'Anglais, vous ne vous en détacherez pas avant longtemps. Une fête pour les yeux !

Le Monde des Deux Lunes

The World of Two Moons est le lieu proposé pour situer les scénarios d'*Elfquest*. Il s'agit naturellement du monde dans lequel se situe l'histoire racontée dans la B.D.. A plus d'un joueur de jeu de rôle, ce monde pourra paraître déroutant, et aux joueurs d'un certain jeu en particulier, il pourra même paraître repoussant. Ce n'est pas,

en effet, un monde où l'on se distingue par ce que l'on possède, mais par ce que l'on est ; ce n'est pas un monde pour avoir, mais un monde pour être (une des propositions les plus difficiles que puisse soumettre un jeu de rôle, il est vrai, tout comme dans la vie réelle).

Pas de trésors dans *Elfquest* parce que pas de monnaie, pas la moindre pièce d'or, d'argent ou de cuivre ou de quelque métal que ce soit. D'ailleurs, il y a si peu de métal ! Pas de villes non plus, donc pas d'auberges ni coupe-gorge ; et ni châteaux, ni remparts, ni donjons...

S'il est fantastique, le Monde des Deux Lunes n'est pas médiéval. C'est un monde primitif, ressemblant à ce que pouvait être notre Terre au début de l'Age Néolithique. Originellement, les Elfes sont étrangers à ce monde. Quand ils y arrivent, dix ou quinze mille ans avant l'histoire proprement dite de la B.D., les glaciers sont en

(**) A Paris, on peut trouver *Elfquest* (la B.D.) à la librairie DEESSE, 6, rue Emile Allez, 75017.

train de tout recouvrir. La quête des Elfes commence quelques générations plus tard, à la fin de cette ère de glaciation.

Le monde est entièrement sauvage, non civilisé, libre. La faune est encore composée de créatures telles que tigres à dents de sabre, bisons géants, mammoths, et même encore quelques dinosaures. Ça et là, survivent des tribus humaines, accroupies autour de maigres feux, dans des cavernes disputées aux ours.

Les plus évoluées s'abritent dans des villages de boue et de branchages. Ils sont vêtus de peaux et leurs armes sont de bois et de pierre polie. Tous ces humains primitifs ont un trait en commun : la haine et la peur des Démon de la Nuit (la haine parce que la peur).

« Les Démon qui attendaient, cachés derrière les nuages... Qui sont descendus nous voler notre terre... Qui modèlent les forêts à leur fantaisie pour s'en faire des demeures... Qui percent de leurs flèches le gibier qui nous est dû... De leurs flèches ou des crocs meurtriers des Bêtes de l'Ombre qu'ils chevauchent... Démon que nous combattons jusqu'au dernier, mais dont la magie est maléfique et puissante... »

Ces démons importuns dans le Monde des Deux Lunes, vous l'avez sans doute deviné, c'est malheureusement nous, les Elfes !

Elf Lore : ce que les Elfes savent d'eux-mêmes

Nous ne sommes pas des démons. Nous ne sommes pas foncièrement méchants. Le fait est que nous sommes étrangers à ce monde, mais le fait est également que nous ne savons pas pourquoi nous y sommes. En tous les cas, nous y sommes, et, coûte que coûte, nous avons bien l'intention d'y survivre.

Tel est l'un des thèmes-clé d'Elfquest : la **survie**, l'autre étant la **quête**. Répondre à la question : pourquoi sommes-nous là ? Sur ces deux thèmes, peuvent être bâtis une infinité de scénarios et de campagnes.

Voici comment les choses ont débuté dans la B.D. Un jour, alors qu'il faisait de plus en plus froid et que les glaciers descendaient inexorablement du Nord, les humains ont vu une lumière étrange dans le ciel ; puis une construction étonnante et gigantesque, un « palais volant », est apparu d'en-

qui dans les forêts, apprenant à survivre. Et des milliers d'années passèrent...

Les minuscules aux ailes de papillon, nul ne sait ce qu'ils sont devenus. Les petits gros ont choisi de survivre sous la terre, dans des cavernes et des souterrains bientôt creusés par eux. Il est probable qu'ils étaient au départ les serveurs des Grands et qu'ils jouaient le rôle d'artisans et de forgerons. Aujourd'hui, ce sont les seuls à posséder la science du métal sur le Monde des deux Lunes, les seuls à fondre et à forger, à posséder un certain niveau de « technologie ». De génération en génération, ils se sont adaptés aux conditions de leur nouveau monde. Leur taille est restée la même, mais leur masse a augmenté (1m20, 130 kg). Leurs épaules sont larges et leur force physique énorme. Ils sont agressifs, xénophobes, redoutables : ce sont les Trolls.

Originellement, les Grands étaient une race immortelle. Hélas, leurs nouvelles conditions de vie, d'une extrême dureté, ont fini par avoir raison d'eux. Même si certains Grands ont réussi à survivre huit ou dix-mille ans, il est probable qu'aujourd'hui sur le Monde des Deux Lunes, il ne reste plus un seul des arrivants originels (mais qui sait ?...). Ils ont eu toutefois des descendants, eux-mêmes vivant souvent plusieurs centaines d'années. Mais quand on finit tôt ou tard par succomber à une mort violente, comment savoir si, *génétiquement*, la race est toujours immortelle ?

Les Wolfriders, Chevaucheurs de Loups

Les Wolfriders, ou Chevaucheurs de Loups, sont les héros de la B.D. Ce sont par les yeux de ces personnages que nous est présentée la vie, et la survie, sur le Monde des Deux Lunes. Au cours de leur quête, les Wolfriders rencontrent d'autres Elfes, à leur grand étonnement, s'apercevant qu'ils ne sont pas les seuls comme ils l'avaient toujours cru depuis des milliers d'années. Ces autres Elfes ont naturellement suivi une évolution différente, suivant le milieu où ils se sont installés. Il est possible, dans le jeu, de jouer n'importe quelle tribu d'Elfes, et même une tribu ayant évolué d'une façon encore différente, non prévue dans la B.D. Il est toutefois conseillé de commencer par incarner des Wolfriders. Et le conseil est judicieux : jouer un Wolfrider, c'est-à-dire un Elfe

forme. Pour accroître ses chances à la chasse, elle se changeait en louve. Mais vint le moment où elle fut incapable de retrouver sa forme première : le changement était définitif, mentalement comme physiquement, elle était louve. De son union avec un loup véritable, naquit un petit Elfe-Loup. Plus Elfe que Loup, physiquement du moins, il devint le premier chef de la tribu des Wolfriders.

Depuis ce temps, tous les loups et descendants des loups de cette horde-là, vivent avec les Elfes comme des membres de la tribu à part entière ; et les descendants du premier chef ont tous effectivement du **sang de loup dans les veines !**

Les Wolfriders vivent selon ce qu'ils appellent la Voie (*the Way*), c'est-à-dire la façon des loups. Se cacher le jour, vivre et chasser la nuit, en bande, débusquer et tuer le gibier. Ils aiment manger la viande crue. Tous comme les loups, ils n'aiment pas trop le feu. D'ailleurs, *ce sont* des loups. Après une chasse réussie, ils aiment s'asseoir en cercle, Elfes et loups, et entonner dans la nuit une belle Wolf Song (chanson de loup). Aller s'étonner, après cela, que les humains terrorisés les haïssent et les traitent de démons !

Mais tous comme les loups, les Wolfriders ne sont pas inutilement cruels ni inutilement agressifs. Ils tuent le gibier, parce que c'est la voie des loups. Mais jamais pour le plaisir. Dans leurs rapports tendus avec les humains, ils choisissent toujours de s'esquiver quand cela est possible. Et s'ils peuvent se soustraire à un combat en tuant le moins de monde possible, ils le font. Bonté d'âme ? Non, seulement la voie des loups. Eviter le contact. Mais attention ! Quand on touche à ses petits, la voie des loups peut être d'une férocité extraordinaire...

Les Pouvoirs

Quand les High Ones, les Grands, sont arrivés sur le Monde des Deux Lunes, ils possédaient de nombreux et étonnants pouvoirs. C'est sur ces pouvoirs qu'ils comptaient pour se concilier les autochtones. Leur première et terrible surprise fut de constater que sur ce monde-là leurs pouvoirs étaient réduits à presque rien. Au fil des générations, les Elfes ont pu en conserver certains, les plus immédiatement utiles par rapport à leur environnement. Chaque tribu se distingue maintenant par des pouvoirs magiques différents.

Il ne s'agit pas d'une magie « de magicien », pas de

« ... on assiste maintenant aux USA à un véritable phénomène Elfquest. La popularité de la BD et l'identification des lecteurs aux Elfes de l'histoire sont en train de tourner au délire. »

tre les nuages pour se poser bientôt sur la frange des glaciers. Il y avait trois sortes d'occupants dans le palais : des créatures incroyablement fines, hautes et minces (1m90 pour 30 kg), aux oreilles pointues, aux visages ovales, aux mains seulement pourvues de 4 doigts. Avec ces grands, ces « High Ones », des créatures plus petites (1m20) et aussi trappues et rondes que les grandes étaient élancées. Les visages des petites étaient plutôt laids et leurs oreilles énormes et rondes. La troisième sorte était minuscule (15 cm) et pourvue de grandes ailes de papillon.

Le contact avec les humains fut brutal. Les humains, terrorisés, s'aperçurent que les « Grands » étaient fragiles (absolument pas adaptés pour ce monde). Ce fut le massacre. Et les humains se félicitèrent de leur grande victoire. Parmi les intrus, les rares survivants fuirent chacun comme ils le purent, allant se terrer qui dans les montagnes,

et un loup, tous les deux liés par des liens empathiques et magiques particuliers, n'est pas une expérience décevante.

De génération en génération, les Wolfriders ont diminué en taille cependant que leur poids est demeuré constant. Ils sont maintenant petits (de 90 cm à 1 m 20), mais proportionnés, adaptés à leur environnement. Comme les Grands, leurs visages sont ovales, leurs oreilles pointues, et ils n'ont que 4 doigts. Ce sont avant tout des **chasseurs**. (Ils ne sont pas végétariens). Leurs habitudes sont nocturnes, comme celles des loups : leurs frères.

Car les loups, du moins la horde qui accompagne la tribu, sont effectivement leurs frères, génétiquement. Cela remonte à plusieurs générations, à l'époque où la glaciation rendait la survie encore plus précaire. Une des femmes Elfes de la tribu possédait le pouvoir d'altérer complètement sa

parchemins ni de livres de magie où augmenter son savoir ; c'est une magie de pouvoirs innés, un peu l'équivalent des *psi*.

En termes de jeu, chaque joueur détermine si son personnage possède des pouvoirs et lesquels. Il y a des pouvoirs automatiques, que tous les membres d'une même tribu possèdent, d'autres plus rares, qui n'apparaissent que de temps en temps. Les pouvoirs magiques fonctionnent exactement comme les autres compétences. Les chances de réussite sont déterminées par un pourcentage, lequel peut être amélioré avec l'expérience. Comme dans RQ, l'utilisation de la magie coûte un certains nombres de points de pouvoir (désormais appelés *points de magie*), récupérables avec le repos. Quand un pouvoir tente d'affecter une autre créature, l'utilisateur doit préalablement réussir un combat Pouvoir/Pouvoir sur la Table de Résistance. Tout ceci est déjà bien connu.

Les Wolfriders possèdent tous les pouvoirs de *Magic Feeling* (Sentir la Magie), *Sending* (Télépathie) et *Wolf Bonding* (le lien magique qui les relie à un loup de la horde). Eventuellement, ils peuvent posséder *Healing* (Guérir), *Flesh Shaping* (Remodeler la chair), *Plant Shaping* (Remodeler les végétaux), *Animal Bonding* (pour se lier à un autre animal qu'un loup).

de l'âge. Le résultat est le nombre de pts de % à répartir entre toutes les compétences, au choix, en plus du % de base. La répartition des points de coup dans les différentes parties du corps (comme dans RQ) se fait ensuite très rapidement. Il ne reste plus qu'à vêtir le personnage de peaux ou de fourrures ; et le voilà prêt à enfourcher son loup (dont la création pose aussi peu de problèmes).



D'autres tribus ont pu garder et entretenir *Gliding* (planer en lévitant), *Rock Shaping* (modeler le roc, voire les métaux), *Astral Projection*, *Hypnosis*, et quelques autres encore.

Une maladresse en magie (*fumble*) peut avoir des conséquences incalculables. Le premier effet est de créer une poche de « mauvaise magie ». Cette poche peut rester là pendant des années, voire des siècles, sans qu'il se passe rien. Et puis un jour, sous l'effet d'une action particulière, l'utilisation de la magie au même endroit, la foudre, le feu, etc... la poche se réveille et il en sort quelque chose. Dans la B.D., c'est ainsi qu'est né Madcoil (les Anneaux Fous), le monstre énorme, mi tigre à dents de sabre, mi serpent constrictor, doué de pouvoirs télépathiques hallucinants, qui en une seule rencontre détruit les trois quarts de la tribu des Wolfriders, Elfes et Loups.

A vos feuilles de personnage !

La création d'un personnage, tout en étant complète, peut s'accomplir très rapidement. On détermine d'abord les 7 caractéristiques : **Force** (2D6+2), **Constitution** (2D6+6), **Taille** (2D3+1), **Intelligence** (3D6), **Pouvoir** (2D6+6), **Dextérité** (2D6+9) et **Apparence** (2D6+6). Les jets de dés indiqués ne sont valables que pour les Wolfriders. Puis on passe à l'âge : 1D10 multiplié par 1D10 et le résultat encore multiplié par 2D6. 300 ans est un âge moyen. On détermine ensuite les % de base de toutes les compétences, y compris la magie et le combat. Ces % de base sont tous directement dépendants des caractéristiques tirées. Par exemple, *Sauter* : (FOR + DEX) × 2 ; *Nager* : FOR + DEX ; *Télépathie* : POU × 4, etc...

Quand ceci est fait, on additionne toutes les 7 caractéristiques (une moyenne de 80 pts) et on multiplie cette somme par un facteur dépendant

Facultativement, on peut tirer sur une table d'avantages spéciaux et/ou de désavantages. Ceux qui n'aiment pas les loteries ne sont pas obligés de tirer.

Il faut aussi préciser que le plaisir des yeux n'a pas non plus été oublié dans les feuilles de personnage. Chacune présente une silhouette différente d'Elfe, de l'un ou l'autre sexe. Plus ou moins costauds (costaudes), plus ou moins enjôleuses (enjôleurs). Il y a une dizaine de modèles différents, à vous de choisir ce à quoi vous aimeriez ressembler. Ces Elfes prédessinés sont tous nus, toutes nues, il vous faudra les vêtir et leur dessiner des cheveux si vous ne voulez pas prendre froid ! (Se souvenir que l'ère de glaciation est tout juste en régression). Si vous savez dessiner, vous pouvez également utiliser une feuille sans silhouette et créer un(e) Elfe original(e).

Mécanique du jeu

C'est, classiquement, l'utilisation des compétences au moyen de jets de dés de pourcentage. Dans l'ensemble, le système est identique à celui de Runequest. Il y a toutefois des différences.

Les Strike Ranks : il n'y en a plus que 10, bien que le round dure toujours 12 secondes. Toute action telle que, par exemple, dégainer une arme coûte 3 SR (au lieu de 5). On peut modifier sa déclaration d'intention en cours de round, au prix de 3 autres SR.

Les mouvements : ils sont exprimés en mètres par strike-rank. Un Elfe peut se déplacer de 4 mètres par SR, un loup de 7. Les mouvements sont ainsi suivis de SR en SR. Stratégiquement, les combats gagnent en clarté.

La charge (attack on the run) : la taille de la créature attaquante, de même que celle recevant la charge, n'intervient pas dans la détermination du SR. Seuls comptent la DEX, la longueur de l'arme et le chemin parcouru.

Réussites spéciales : 20 % des chances de succès. Comme dans RQ, ce sont les chances d'empaler avec les armes adéquates.

Au même %, on a avec les autres armes la possibilité de faire un **Knockback** : rejeter l'adversaire en arrière et le faire éventuellement tomber.

Pulled Blow : la possibilité de retenir, de mesurer, un coup.

Points d'armure des armes et des boucliers : là, on s'écarte complètement de RQ. Une arme ou un bouclier ne peut pas parer un nombre de pts de dommages supérieur à son propre nombre de pts d'armure. Si les pts d'armure sont inférieurs aux dommages causés, la cible encaisse l'excédent et les pts d'armure de l'arme ou du bouclier sont diminués de 1.

Coup critique = dommages maximum de l'arme + bonus dû à la force.

Empalement = dommages de l'arme × 2, + bonus dû à la force.

Critique avec une arme pouvant empaler : dommages maximum doublés + bonus dû à la force.

D'autres détails, qu'il serait trop long d'énumérer ici, diffèrent ainsi du système Runequest tout en conservant les bases. Simplification et amélioration. Il semble difficile d'aller plus loin.

Il faut aussi noter l'introduction d'armes nouvelles et la façon de s'en servir en termes de jeu : le fouet à flèches (Arrow Whip), le fouet, le filet lesté.

Recognition

La recognition est une composante entièrement originale du jeu. Elle est naturellement tirée de la particularité des Elfes mis en scène dans la B.D. La progéniture est une chose rare chez les Elfes (probablement due à l'immortalité théorique de la race). Une femme Elfe a rarement plus d'un enfant dans toute sa vie (des siècles).

Sur le Monde des Deux Lunes, pour compenser ce taux de natalité dramatiquement bas, il existe un phénomène instinctif permettant la naissance d'enfants exceptionnels : la recognition.

Il s'agit d'un instinct intimement lié au schéma génétique des Elfes. Quand, de par leurs schémas génétiques mutuels, deux Elfes *peuvent* avoir un enfant, il se produit entre eux le phénomène de la recognition. C'est une attirance irrésistible, physique autant que mentale, décrite comme « deux âmes en une seule ». La recognition n'a rien à voir avec l'amour. Un couple d'Elfes peut s'aimer, vivre ensemble, sans s'être « reconnus ». Réciproquement, deux Elfes peuvent « se reconnaître » alors qu'ils se détestent. Mais dans tous les cas, il est assuré que, tôt ou tard, l'instinct de la recognition triomphera. Dans la B.D., la recognition ne survient jamais sans problèmes, plus ou moins dramatiques.

Bien que cela nous éloigne considérablement du jeu de rôle traditionnel (pan ! sur le monstre, merci pour le trésor !), cette composante peut être très intéressante à jouer. Une dose de mélodrame dans l'héroïc-fantaisie. Pourquoi pas ? L'intérêt principal n'est-il pas avant tout de jouer un **Rôle** ? □

Denis Gerfaud



Pour vos cadeaux de fin d'année
une seule adresse:

VOTRE RELAIS JEUX DESCARTES

PASS'TEMPS

26, rue de l'Étape
51100 REIMS
Tél. : (26) 40.34.13

POKER D'AS

6, place de la Résistance
37000 TOURS
Tél. : (47) 66.60.36

NEURONES

Rue de la Préfecture
L'Émeraude du Lac
74000 ANNECY
Tél. : (50) 51.58.70

MULTILUD

16, rue de la Paix
44600 SAINT-NAZAIRE
Tél. : (40) 22.58.64

MULTILUD

14, rue Jean-
Jacques-Rousseau
44000 NANTES
Tél. : (40) 73.00.25

JEUX DESCARTES Rive Gauche

40, rue des Écoles
75005 PARIS
Tél. : (1) 326.79.83

MIMICRY

12, rue Flatters
80000 AMIENS
Tél. : (22) 92.38.79

JEUX DESCARTES Rive Droite

15, rue Montalivet
75008 PARIS
Tél. : (1) 265.28.53

L'ÉCLECTIQUE

Galerie Saint-Hilaire
93, avenue du Bac
94210 LA VARENNE
SAINT-HILAIRE
Tél. : 283.52.23

JEUX JOHN

7, rue Stanislas
54000 NANCY
Tél. : (8) 322.17.50

JOKER D'AS

7, rue Maucoudinat
33000 BORDEAUX
Tél. : (56) 52.33.46

LA MARELLE

42, rue Saint-Yvon
17000 LA ROCHELLE
Tél. : (46) 41.40.20

LE MANILLON

5, rue Pierre-Corneille
83000 TOULON
Tél. : (94) 62.14.45

MIMICRY

43, rue d'Amiens
59000 LILLE
Tél. : (20) 54.01.80

RELAIS BOUTIQUE JEUX DESCARTES

14-16, rue Fonvielle
Centre Commercial
Saint-Georges
Passage Saint-Jérôme
31400 TOULOUSE
Tél. : (61) 23.73.88

AU DAMIER

25 bis, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél. : (76) 87.93.81

AMBIANCE

Place du Marché
85000 LA ROCHE-SUR-YON
Tél. : (51) 37.08.02

AMÉTHYSTE

158, Grande-Rue
86000 POITIERS
Tél. : (49) 88.00.76

AU VALET DE CARREAU

6, rue du Jeune-Anacharsis
13001 MARSEILLE
Tél. : (91) 54.02.14

LA BOUTIQUE LUDIQUE

12, rue Bressigny
49000 ANGERS
Tél. : (41) 87.41.85

LE CERF BLANC

2, rue Chrestien
34000 MONTPELLIER
Tél. : (67) 66.28.95

EXCALIBUR

34, rue du Pont-des-Morts
57000 METZ
Tél. : (8) 733.19.51

INTERJEUX

12, Résidence du Lac
(face au Casino)
95880 ENGHEN
Tél. : (3) 412.79.30

JEUNE FRANCE

108, rue Carnot
71000 MACON
Tél. : (85) 38.33.41

JEUX ET REFLEXION

16, boulevard Victor-Hugo
06000 NICE
Tél. : (93) 87.19.70

JEUX DESCARTES

13, rue des Remparts-d'Ainay
69002 LYON
Tél. : (7) 837.75.94

COLÉGRAM

72, rue Aimé-Ramon
11000 CARCASSONNE
Tél. : (68) 47.16.83

ÉCHEC ET MAT

9, rue Rollon
76000 ROUEN
Tél. : (35) 71.04.72

EURÉKA

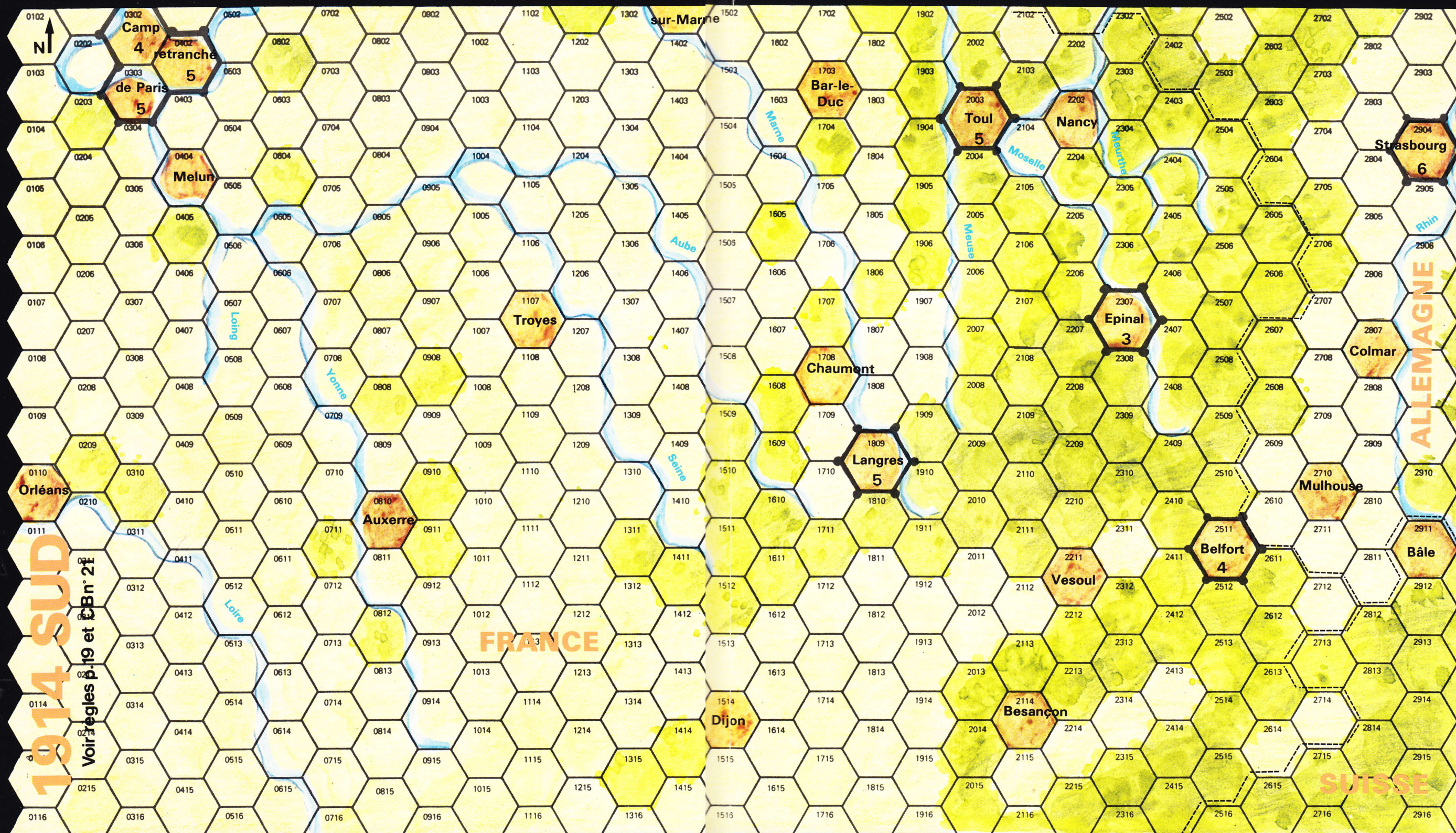
Galerie du Châtelet
45000 ORLÉANS
Tél. : (38) 53.23.62

LOISIRS 2000

25, rue des Fontaines
56100 LORIENT
Tél. : (97) 64.36.22



Catalogue gratuit sur demande.



1 2 3 4 5 6

France

XVI II	XV II	IX II	XVIII II	XX II	IIGDR II	2 II	10 II	1 II	VII I	VIII I
4 5	4 5	4 5	4 5	4 5	6 5	2 7	1 7	1 7	4 5	4 5
XXI I	XIII I	XIV I	6 I	8 I	IGDR I	T I	T I	61-62R P	P	P
4 5	4 5	4 5	2 7	2 7	1 7	6 4	3 2	3 2	4 5	1 7

Allemagne

XXI VI	IB VI	IIB VI	IB VI	IBR VI	7 VI	8 VI	VI
4 5	4 5	4 5	4 5	4 5	2 7	2 7	1 7
G-4-8 Ersatz	10-19-b Ersatz	XIV VII	X VII	XIVR VII	VII	C-H Rhin	3 OR
3 3	3 3	4 5	4 5	4 5	1 7	2 4	1 2

TOUR

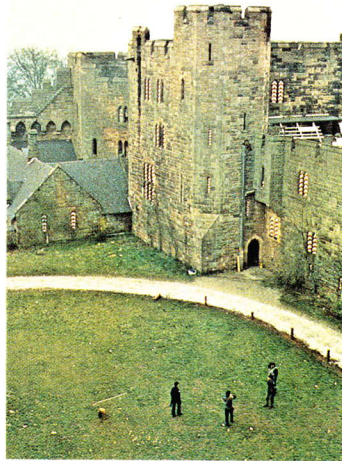
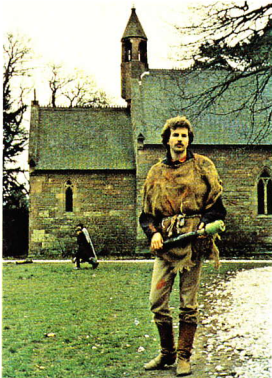
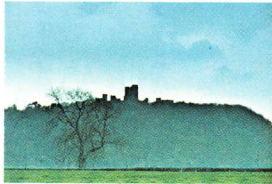


photo P. Muscat

Vous progressez dans un couloir obscur, derrière votre bouclier, et vos épées hors du fourreau, quand vous apercevez, à une dizaine de mètres devant vous, des formes sombres se découpant à la mince lueur de votre unique chandelle. Un voleur repère une porte, et essaye de la crocheter, couvert par les armes des guerriers, quand soudain les monstres chargent en hurlant ; le combat s'engage, puis vous refluez tous dans la pièce enfin ouverte — Ouf !!

Vous me direz que la situation est banale : vous la vivez régulièrement dans vos aventures de DD, ou tout autre F.R.P.G. (Fantasy Role Playing Game). Seulement voilà : je l'ai vécu en *VRAI*, et je dois avouer que j'ai eu très peur... Voilà l'histoire : cela faisait quelque temps que, avec des amis, tous passionnés de FRPGs, nous étions intrigués par une annonce publiée dans la presse anglaise spécialisée, qui disait en substance qu'un club anglais ne se contentait plus des parties classiques, avec paravents et dés polyédriques, mais jouait à ses jeux favoris dans un véritable château médiéval, en costumes « d'époque », armes et armures. Alors là, nous étions sceptiques, certains problèmes semblant insolubles : Où trouvent-ils les monstres ? Comment se déroulent les combats ? Comment jouer des lanceurs de sorts ? Une seule conclusion s'imposait, par *Arioch* ! Il fallait y aller. Quelques échanges de courrier plus tard, les dés (les seuls dont nous parleront ici) étaient jetés : « On » nous attendait pour une aventure « Basic », le jeudi suivant à 10 h.

Donc, ce jeudi à 10h05, nous étions dans la campagne britannique, entre Liverpool et Chester, totalement perdus, n'arrivant pas à faire coïncider le plan qui nous avait été fourni avec notre carte Michelin — *Bravo les aventuriers !!*

Un petit quart d'heure plus tard, nous étions en vue de notre but : un petit village, entre 2 collines ; sur chacune d'elles, un superbe château, l'un monument historique, l'autre... attendez un peu, petits impatients. En face du grand chêne, comme on nous l'avait indiqué, s'ouvrait un porche massif, où commençait le raidillon qui montait au château, et là, le choc : un pont leviss, une muraille épaisse flanquée de tours d'angle, de créneaux et de machicoulis, et un donjon tout à fait authentique : l'ambiance était donnée...

Le plongeon dans l'aventure

Et surtout, dans tous les coins, des Aventuriers véritables, vêtus de bottes, capes, fourrures, cottes de mailles, et armés de pied en cap, déambulant de façon tout à fait naturelle entre les bâtiments.

Après avoir décliné nos qualités (*On ne nous attendait plus*), nous nous sommes retrouvés dans une pièce aux dimensions imposantes, autour d'une cheminée propre à faire cuire un boeuf. Nous étions une douzaine de non-initiés, dont nous quatre petits français (les seuls étrangers au château). Nous eûmes droit à un briefing sur les modalités de jeu (voir encadré), et l'aventure pouvait commencer...

Treasure Traps

A nous de jouer...

Profitant d'une absence de notre « maître », nous récapitulons ses explications (et comparons nos traductions). Nous disposons chacun d'une épée, d'un bouclier, plus un sort d'« Elementalist », à choisir parmi les suivants : Lumière, Flamme, et Détection de la Magie, et un sort de « Lore Warden », parmi : Guérison, Anti-Zombie, et Immobilisation ; en fait, la Basic étant une partie d'initiation, chaque joueur a les caractéristiques de toutes les classes, pour pouvoir choisir son personnage en sortant.

Soudain, d'on ne sait où, surgit un vieillard encapuchonné, appuyé sur un bâton, se lamentant car on lui avait volé une baguette de grande valeur, et recherchant des gens assez audacieux pour aller la lui récupérer, contre rémunération bien entendue. Notre sang d'aventuriers, récents, d'accord, mais néanmoins intrépides, ne faisant qu'un tour, nous nous sommes immédiatement proposés ; l'aventure commençait... Il nous conduisit à la porte d'une des tours, en nous assurant que sa baguette devait être par là ; et c'est ainsi que nous nous sommes retrouvés dans ce couloir sombre, peuplé de créatures hurlantes, et pour le moins hostiles.

Dans la première pièce où nous nous réfugiâmes, nous attendait visiblement quelque chose : dans une obscurité épaissie par une épaisse fumée, nous pouvions sentir, sans les situer, des respirations inquiétantes. Evidemment, cela n'a pas loupé : pendant que nous nous bousculions pour ne pas être en tête, nous fûmes assaillis par on ne savait pas quoi de hurlant et gesticulant, et un vent de panique traversa l'équipe : dans le noir épais, notre bougie n'éclairait rien, et chacun frappait sur tout ce qui bougeait : j'ai même touché un de mes compagnons !

Au bout d'un moment de cette mêlée, tout se calma, mais l'obscurité demeurait. L'un de nous lança un sort de *Lumière*, et la lumière jaillit, d'un curieux globe de verre au plafond, semblant contenir un filament incandescent : notre Magie était vraiment très puissante !! Nous étions enfin en mesure de VOIR, et quel spectacle : trois cadavres de ce qui semblait être des Orques gisaient sur le sol : recouverts de fourrures noires, de cuir noir clouté et de masques grimaçants, c'était assez saisissant.

A ce moment, le maître annonça un « break », pour comptabiliser nos dommages, et nous nous sommes aperçus que, si nous en étions venus à bout, ils ne nous avaient pas épargnés : nos vêtements étaient zébrés de marques rouges, signifiant autant de PdV en moins, allant même jusqu'à la mort pour un des aventuriers qui s'étendit illico sur le sol ; le jeu repartait. Heureusement

pour notre compagnon, notre « employeur » semblait être un grand magicien, puisqu'il parvint, après d'obscures incantations, à le ramener à la vie. Après avoir exploré la pièce, et empoché le butin (un superbe collier de perles... fines), nous sommes repartis par le même couloir, où nous sommes retombés sur nos amis les Orques errants, qui grondaient en nous suivant à distance, sans toutefois engager le combat : nous les avons visiblement très impressionnés.

Ainsi, en l'espace d'environ quatre heures, nous avons progressé laborieusement dans quelques vingt mètres de couloir parcouru par des bandes de terribles monstres errants, et exploré successivement une salle de tortures (chaines, ossements, etc.), le cachot d'un magicien que nous avons libéré, (et qui en échange nous a donné deux fioles dont il ne savait plus laquelle était une potion de guérison, et laquelle un poison violent), puis une pièce dont la moitié était en fait une fosse garnie de pieux acérés, un caveau abritant deux redoutables Zombies, pour arriver enfin à une grande salle circulaire et voutée où, après avoir défait quelques Morts-vivants, nous avons enfin trouvé la baguette convoitée.

Et devinez qui est sorti (presque) vivant du château : 3 malheureux joueurs français, leur malheureux compagnon, et tous les Anglais s'étant fait massacrer au fil de l'aventure. Imaginez notre (et oui, j'en étais) fierté... On en parle encore dans le landemeau des Jeux de Rôle.

L'après-midi du même jour, nous avons retourné nos vestes : pour ne pas limiter là notre expérience, nous avons joué les monstres pour une partie en extérieur du 7ème niveau (mazette !). Imaginez une dizaine d'hulubérus, crapahutant dans la campagne anglaise, transportant des grands sacs de déguisements farfelus, et s'arrêtant régulièrement pour attendre l'équipe d'aventuriers qui les suit... Et oui, il n'y a qu'outre-Manche que de telles choses sont possibles : imaginez-vous à ma place, au coin d'un bois, déguisé en « Mad Hag » (sorcière démente) : masque caoutchouc horrible, cheveux filasses, griffes... Un jogger du cru passe à ce moment. Sa réaction ? « Good afternoon ! ». Tout simplement...

Pour ceux que cela intéresse (et je vous assure que ça vaut la peine) je vous donne l'adresse ci-dessous, et à quand une telle initiative en France ? Je suis preneur !

Philippe Muscat

TREASURE TRAP,

P.O. Box 130, Chester, CH1 1TD. Tél. : (0829) 260876.

L'ECLECTIQUE

Un magasin dont vous êtes le héros

•
Wargames - jeux de rôles
figurines - puzzles
stratégie et tactique.
Tous jeux de société
traditionnels et électroniques.

•
Librairie Générale
Spécialiste S.F. et B.D.

•
GALERIE ST HILAIRE
93, Ave du Bac 94210 La Varenne St Hilaire
Tél.: 283.52.23

RER La Varenne - Chennevières
Ouvert toute la semaine du Mardi au Dimanche 13H

LE SYSTEME DE JEU

Les aventures sont composées pour une dizaine de joueurs, accompagnés en parallèle par autant de monstres, et par un ou deux Maîtres qui coordonnent le tout.

Les armes

Elles sont en mousse plastique rigide, fabriquées par chaque joueur (le club en a un stock pour les débutants). Celles des monstres sont enduites de gouache liquide de couleurs différentes. Les boucliers sont en contreplaqué.

Les combats

Ils se déroulent de manière réelle, par échanges de coups, parades... (les armes en mousse ne blessent pas !). Les monstres connaissent, pour chaque combat, leur quantité de PdV, et les dommages causés par les armes des aventuriers. Quand ils sont touchés, ils retranchent ceux-ci à leur total, et « meurent » en atteignant zéro.

Lorsque tous les monstres sont morts, le maître suspend la partie (« Break »), pour faire le décompte des blessures des joueurs : il compte le nombre de traces de peinture sur leurs vêtements et, chaque couleur correspondant à un nombre de PdV, ôte ceux-ci du total des personnages, en précisant la partie du corps touchée.

Les sorts

Comparables à ceux de DD, ils sont tous verbaux : le lanceur doit, immobile, lever sa main devant lui et prononcer à haute et intelligible voix le nom du sort.

Les adversaires doivent alors en tenir compte, quitte à en référer au maître pour connaître l'effet précis du sort.

Les classes de personnages

Elles ressemblent étrangement à celles de D & D, au nom près (problème de copyright ?) :

- l'Élémentaliste correspond au Magicien.
- le Lore Warden (Gardien des Légendes), au Clerc.
- le Guardian au Guerrier.
- le Scout au Voleur.

Les guildes

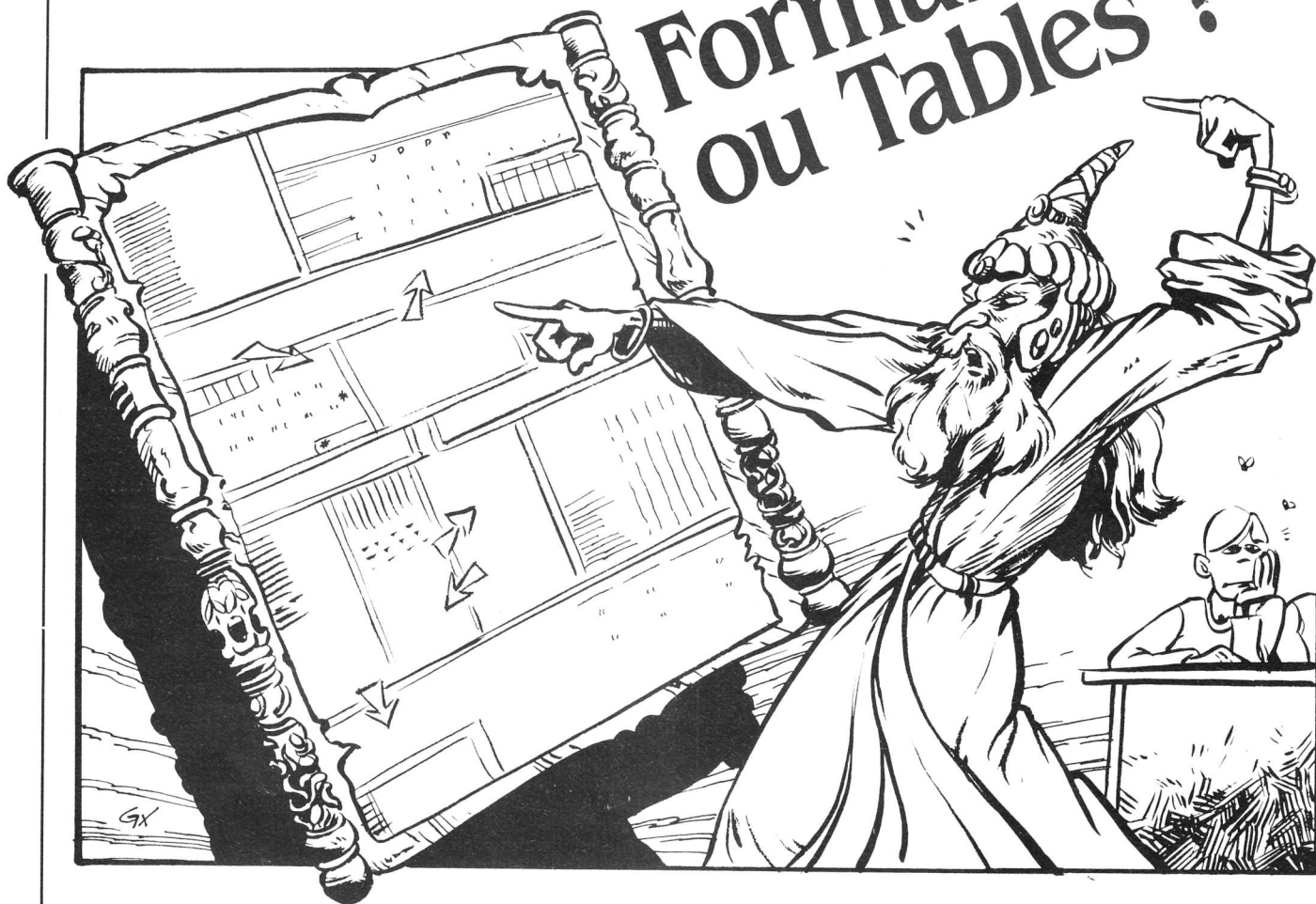
Toutes ces classes se subdivisent évidemment (Paladins, Assassins...), et sont organisées en guildes.

Un des endroits pittoresques du château est le coin des tableaux d'affichage, sur un mur de la taverne, lieu de rencontres obligé, où les guildes transmettent les informations à leurs membres, de façon haute en couleur, par exemple :

- « la guilde des Demi-Orques a excommunié X., pour avoir commis une bonne action ».
- « Y., de retour de la cour du roi des nains, informe tous les nains qu'il détient la traduction des runes naines » (suit un message en runes).

Pour terminer, juste un chiffre montrant l'importance du club : le week-end où nous y sommes allés, nous avons dénombré environ 300 personnes au château. Impressionnant, non ?

Formules ou Tables ?



O n a pu remarquer dans certains jeux de rôle de la nouvelle génération une nette préférence à utiliser des formules plutôt que des tables. Cela tient au fait que ces formules sont souvent en elles-mêmes très compliquées et que, si elles étaient développées sous forme de tables, lesdites tables tiendraient une place énorme sur le paravent du maître de jeu et seraient donc d'une utilisation encore plus malaisée que les formules. Inversement, il y a des cas où des tables monopolisent presque toute la surface utile d'un écran de maître de jeu, alors que la formule correspondante est d'une complexité mathématique de classe maternelle. Le premier souci d'un maître de jeu devant être de conserver son jeu fluide et de faire en sorte que le côté technique n'empiète pas sur le côté « jeu de rôle », il semble que, dans tous les cas, il y a avantage à adopter la solution la plus simple, la plus économique et la plus efficace.

Dans cette optique, cet article se propose de convertir les tables de combat de **Advanced Dungeons & Dragons** en une formule qui soit d'un usage simple et immédiat au cours de la résolution des combats. Certes, les tables de combat de D & D ne sont pas d'une lecture compliquée, et il est certain que les DMs vétérans les connaissent toutes par cœur. Il n'empêche pas moins que ces tables tiennent de la place et qu'un DM débutant pourra trouver l'usage de la formule plus avantageux.

Soulignons que l'exposé ci-dessous n'est en aucun cas une modification des règles du jeu, simplement d'une façon différente de considérer les chiffres.

Défense et Bonus dû au Niveau

Ces deux notions, défense et bonus dû au niveau, sont introduites en tant que commodités pour l'application de la formule. Ce ne sont pas de pures inventions : elles existent déjà, tacitement, dans les tables.

Défense

C'est le nombre minimum qu'il faut obtenir, tous ajustements compris, pour

toucher. Si votre adversaire a une défense de 19, par exemple, il faudra que la somme du résultat de votre d20 et de vos différents bonus (force, magie, surprise, etc...) soit égale ou supérieure à 19. Chacun aura déterminé au début du jeu combien il a en défense, et le DM l'aura déterminé pour ses NPC. Dès lors, plus besoin de consulter les tables : si le résultat du d20 + les ajustements est égal ou supérieur à la défense, le coup passe, sinon il ne passe pas. Il peut exister plusieurs défenses : de face, de dos, avec ou sans bouclier. La « défense » est directement dépendante de la classe d'armure. Pratiquement, elle est équivalente au nombre que doit faire la classe la plus défavorisée au niveau le plus bas pour toucher une certaine classe d'armure. Sur la table de combat, le premier 20 demandé sera considéré comme 20, le second comme 21, le troisième comme 22, etc.

Classe d'armure	Défense
10	11
9	12
8	13
7	14
6	15
5	16
4	17
3	18
2	19
1	20
0	21
— 1	22
— 2	23
— 3	24
— 4	25
— 5	26
.	.
.	.
.	.

Bonus dû au Niveau

Puisque pour toucher quelque créature que ce soit, il faut réussir au minimum le nombre demandé pour la classe la plus défavorisée au niveau le plus bas, les classes mieux aptes au combat et les niveaux supérieurs se verront attribuer un bonus dû au niveau. Ce bonus sera ajouté au résultat du d20 en plus des autres bonus (force, magie, etc). Et c'est ce nombre final qui devra être égal ou supérieur à la « défense ».

Ces bonus sont facilement extrapolables. Pour plus de commodité (et surtout parce que les tables ne sont pas logiques), les voici ci-dessous résumés :

Le Géant riposte. Il obtient 11 sur le d20. $11 + 9 = 20$.

Résultat inférieur à la défense du Paladin (22) : il ne passe pas.

Survient un voleur qui, ayant réussi son déplacement silencieux, surprend le Paladin et le frappe dans le dos. Ce voleur est du 8^e niveau. Il n'a ni arme magique ni bonus dû à la force. Son seul bonus, en l'occurrence est celui de la surprise : + 4. Toutefois, le Paladin de dos n'a qu'une classe d'armure AC 3, donc une défense de 18.

Le voleur frappe. Il obtient 12 sur le d20. $12 + 4 + 2 = 18$.

18 est tout juste égal à la défense de dos du Paladin : il passe.

Niveaux ou HD	-1 -1	1-1	0	1	1+	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Clercs, Druides Moines				+1		+1	+1	+3	+3	+3	+5	+5	+5	+7	+7	+7	+9	+9	+9	+11	+11
Guerriers, Rangers Paladins, Bardes			0	+1		+1	+3	+3	+5	+5	+7	+7	+9	+9	+11	+11	+13	+13	+13	+15	+17
Magiciens Illusionnistes				0		0	0	0	0	+2	+2	+2	+2	+2	+5	+5	+5	+5	+5	+8	+8
Voleurs, Assassins				0		0	0	0	+2	+2	+2	+2	+5	+5	+5	+5	+7	+7	+7	+7	+9
Monstres	0	+1		+2	+3	+5	+5	+6	+6	+8	+8	+9	+9	+11	+11	+12	+12	+13	+13	+14	+14

Exemples

Soit un Géant de Pierre opposé à un Paladin de niveau 6. Le Géant a 9 HD et une AC 0. Supposons au Paladin une AC-1 (armure et dextérité comprises), de même que + 4 au toucher (+ 2 dû à sa force et + 2 dû à la magie de son arme).

D'après ce que nous venons de voir, le Géant AC 0 a une **défense de 21** et avec 9 HD un **bonus dû au niveau de + 9**. Le Paladin AC - 1 a une **défense de 22** et un **bonus dû au niveau de + 5**.

Le Paladin a l'initiative. Il obtient 13 sur le d20. $13 + 4 + 5 = 22$.

22 est plus grand que la défense du Géant (21) : il passe.

Bien entendu, un 1 naturel reste comme toujours un échec et un 20 naturel une réussite. Avec ce système, il n'y a rien de changé dans les probabilités. Mais il est plus simple pour le DM et pour les joueurs de déterminer au départ du jeu leur bonus de niveau et la défense des personnages et créatures, c'est-à-dire le nombre minimum qu'il faut faire, tous ajustements compris, pour les toucher. Et ensuite, plus besoin d'avoir recours aux tables. Les 2 ou 3 secondes usuellement consacrées par le DM à positionner le bout de son doigt sur l'endroit requis de la table de combat appropriée pourront être reconverties en de meilleures descriptions de la scène jouée, c'est-à-dire en un meilleur **JEU DE ROLE**.

Denis Gerfaud

EXCALIBUR

Toute la S.F. et le Fantastique

Jeux de rôle. Wargames.

Démonstrations les samedis.

Vente par Correspondance.

MAINTENANT!!

2 adresses

METZ-NANCY

34 Rue du Pont des Morts 57000 METZ

Tel:(8) 733-19-51

35 Rue de la Commanderie 54000 NANCY



QUEL JOUEUR DE JEU DE ROLE ETES-VOUS ?

Vous avez pu le remarquer, personne ne joue au JDR de la même façon ; autant de joueurs, autant de rôles, autant de motivations, autant de comportements différents. Etes-vous celui ou celle qui compte avant tout sur sa chance ? Etes-vous le fonceur, le prudent, le débrouillard, le joueur d'échecs reconverti ?

C'est pour vous aider à mieux cerner votre personnalité de JDJR que Casus Belli a mis au point ce test. Répondez soigneusement et sincèrement à toutes les questions, notez les valeurs correspondant aux réponses choisies, faites-en la somme et reportez-vous au tableau de réponses. Attention, les valeurs négatives ne sont pas forcément « mauvaises » ; et, de toutes façons, vous risquez d'avoir une belle surprise !

1. De ces trois objets : les dés, le crayon et la gomme, lequel refusez-vous de prêter à un voisin qui a oublié les siens ?

- Les dés (0)
- Le crayon (— 1)
- La gomme (+ 1)
- Tous les trois (+ 2)
- Aucun (— 2)

2. Pour être vraiment bien équipé, pensez-vous qu'il faille plus de dés, plus de crayons ou plus de gommes ?

- Plus de dés (0)
- Plus de crayons (— 1)
- Plus de gommes (— 2)
- Rien du tout : les mains dans les poches (+ 2)

3. Vous arrive-t-il de jeter la gomme au lieu de jeter les dés ?

- Jamais (0)
- Exceptionnellement (— 1)
- De temps en temps (+ 1)
- Presque tout le temps (+ 2)

4. A quoi sert le paravent du maître de jeu ?

— A s'abriter des dés lancés sur lui par les joueurs ? (0)

- A s'abriter des jets de crayons ? (+ 1)
- A s'abriter des jets de gommes ? (— 1)
- A frimer car il ne risque rien ? (— 2)

5. Que signifie ces lettres mystérieuses : M.J. ?

— Mauvais Jeteur (de dés, gommes ou crayons) ? (0)

— Merveilleux Jeteur (de dés, gommes ou crayons) ? (+ 1)

— Autre chose ? (+ 1)

— Rien du tout (+ 2)

6. Que signifie ces lettres encore plus mystérieuses : D.M. ?

— Décocheur de Matériel (dés, crayons ou gommes) ? (0)

— Débile Mental ? (+ 1)

— Les deux ? (+ 1)

— Absolument rien du tout ? (— 2)

7. Outre le matériel déjà cité, quel autre objet jugez-vous indispensable à toute bonne séance de JDR ?

- Un coussin pour la chaise ? (— 1)
- Un walkman pour les oreilles ? (— 2)
- Un crayon-gomme ? (— 3)

8. Si votre voisin vous dit : « Je joue un Magot » Pensez-vous qu'il incarne :

- Un gros tas de dés ? (0)
- Un gros tas de crayons ? (— 1)
- Un gros tas de gommes ? (— 2)
- Il ment. Un tel rôle n'existe pas. (+ 1)

9. A quoi servent les feuilles de personnage ?

- A user les crayons ? (+ 1)
- A user les gommes ? (0)
- A faire plaisir au M.J. ? (— 1)
- A faire plaisir au D.M. ? (— 4)

10. Concevez-vous un JDR sans dés, crayons ni gommes ?

- Oui (0)
- Non (2)
- Peut-être (+ 1)

11. Si le maître de jeu vous dit : « Tu es mort... » Que lui lancez-vous à la figure ?

- Vos dés ? (0)
- Vos crayons ? (— 1)
- Vos gommes ? (+ 1)
- Ceux du voisin ? (— 2)

12. Pourquoi les dés sont-ils souvent inclus dans les boîtes de JDR, mais jamais les crayons ni les gommes ?

- Parce qu'ils sont facultatifs ? (0)
- Parce que c'est comme ça. (+ 1)

13. Horreur ! le monstre vous attaque ! Vous avez une seconde pour réagir. Où cachez-vous votre figurine ?

- Derrière votre crayon ? (— 1)
- Derrière votre gomme ? (0)
- Vous n'avez pas de figurine. (+ 1)

14. Seriez-vous prêts à échanger un crayon contre deux gommes ?

- Oui sans hésitation (0)
- Non impérativement (— 1)
- Peut-être, ça dépend du jeu (+ 1)

15. Que penseriez-vous d'un maître de jeu qui arriverait à la séance sans dés, crayons ni gommes ?

- C'est un débutant (0)
- C'est un vétéran (— 1)
- C'est louche (+ 1)

16. Question subtile. Vous avez 1 heure pour réfléchir avant de répondre. Vous venez de perdre des points de vie. Sur votre feuille de personnage, les rayez-vous (avec le crayon) ? ou les effacez-vous (avec la gomme) ?

- Je les efface (0)
- Je les raye (— 1)
- Je touche à rien (+ 2)

17. Si l'on devait vous offrir le prix du meilleur JDJR, qu'aimeriez-vous recevoir ?

- 1d6 + 2 crayons ? (— 1)
- 2d4 gommes ? (0)
- 1 seul crayon-gomme (+ 1)

18. Si vous assistiez à une conférence sur les JDR et que l'orateur ne mentionne pas une seule fois ni les dés, ni les crayons ni les gommes, que diriez-vous ?

- Ouf ! (0)
- Trois fois ouf ! (— 1)

19. Quel est l'homme qui a fondé New-York ?

- H.P. Lovecraft (— 1)
- Peter Stuyvesant (0)
- Walt Disney (+ 1)

20. Avez-vous aimé ce test ?

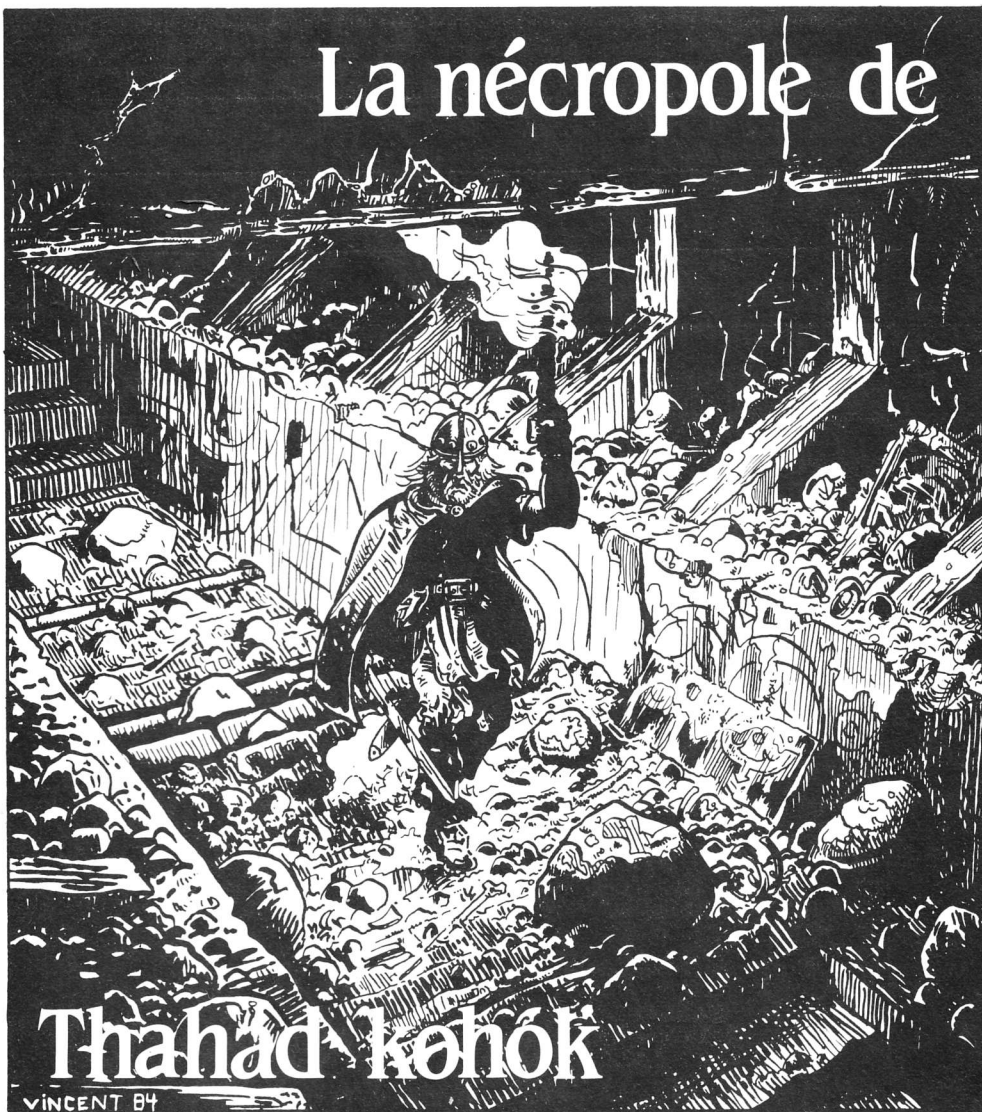
- Oui (+ 1)

Après avoir fait la somme des valeurs correspondant aux réponses choisies ajoutez cette somme (positive ou négative) au résultat d'un jet de 4d6 et consultez le tableau ci-dessous :

REPONSES

moins que — 20	Vous êtes du genre introverti. Vous aimez les JDR pour l'ambiance, mais y êtes peu actif.
de — 19 à — 10	De toute évidence, vous avez encore beaucoup à apprendre, cependant vous êtes un JDJR né.
de 1 à 5	Vous êtes calme et attentif. Peu de détails vous échappent et la longévité de vos personnages le prouve.
de 6 à 12	Vous êtes le partenaire idéal. Vos coéquipiers apprécient la justesse de vos deductions.
13	Vous êtes superstitieux. Il vous faudra apprendre que la chance n'est pas tout dans les JDR.
de 14 à 18	Quelle fougue ! quel dynamisme ! Mais attention, le fonceur que vous êtes ne sait pas toujours éviter les pièges.
de 19 à 22	Qu'attendez-vous pour être maître de jeu ? Tous les espoirs sont tournés vers vous.
de 23 à 30	Revolutionnaire. Le problème, c'est que vos méthodes parfois très personnelles ont tendance à vous attirer l'antipathie des maîtres de jeu.
de 31 à 40	Ne soyez pas pessimiste. Il est évident que si vous ne trouvez jamais ni la solution ni le trésor, c'est que c'est la faute des autres ! Allons ! relevez la tête et souriez !
de 41 à 45	Ne vous découragez pas, c'est pour tout simple à comprendre : avec le crayon, on écrit ; avec la gomme, on efface ; et hop ! le tour est joué !
46	De la chance ? Hum... !
plus de 46	Vous êtes démasqué. A quand la prochaine partie ?

La nécropole de



de la marche, ils trouvent quelque bijoux de bronze ou de cuivre (sans grande valeur!!!), dans la cavité d'un défunt plus « riche ».

Après plusieurs centaines de mètres (voire plusieurs kilomètres...), les tombes se font de plus en plus rares puis disparaissent totalement ; si les aventuriers décident tout de même d'explorer ces couloirs il est probable qu'ils se perdront et il leur faudra beaucoup de temps pour retrouver la sortie.

Corridor B

Après avoir parcouru une vingtaine de mètres, le sol, jusqu'à présent irrégulier, semble se stabiliser ; puis quelques mètres plus loin, la roche fait place à de grandes dalles de marbre noir. L'atmosphère est humide et moite, pas un bruit ne vient troubler le lourd silence de cet étroit couloir. Quinze mètres plus loin, une lourde grille barre le couloir et empêche toute progression. En observant de près la serrure les aventuriers découvrent qu'elle a été huilée récemment. S'ils ne parviennent pas à crocheter la serrure, ils peuvent tenter de tordre les barreaux (torsion + barre + 10 % du fait de la rouille). Cinq mètres plus loin, une grille identique à la première barre le couloir. Si elle est ouverte, sans que la précédente ait été refermée, une trappe (profondeur : 3 m, dégâts 1 à 6 pts de vie) s'ouvre entre les deux grilles. Une faible lueur provenant du bout du couloir éclaire de nombreux bas-reliefs représentant la vie légendaire d'Alarien.

Salle 1

Une petite salle à peu près carrée, au fond, une lourde porte de bois bardée de fer. Cette salle est humide et les murs sont couverts de mousse, ainsi que le sol. Toutefois, si l'on observe attentivement le sol, il est possible d'y découvrir les traces d'un récent passage.

Derrière la porte, un escalier de granit, couvert de mousse (tout personnage encombré doit faire un jet sous la Dexterite afin de ne pas tomber, en cas de chute il perd 1 à 4 pts de vie).

La grande caverne

Les escaliers débouchent dans une vaste caverne naturelle. Des parois opaques émane une faible lueur bleutée. Le sol de la caverne est couvert d'une épaisse brume blanche, stagnante à environ 80 cm du sol. L'air est chaud et humide, l'atmosphère oppressante.

Trois promontoires émergent de la brume : l'un est couronné d'un petit temple de pierres noires, l'autre est surmonté d'une pyramide à trois niveaux, le dernier est occupé par une dalle de marbre sombre encadrée de quatre colonnes de basalte.

La caverne abrite en fait un lac alimenté par une source d'eau chaude. Les escaliers s'achèvent à 10 mètres de la berge du lac, abrupte et glissante. Dissimulé par la brume, une barque est amarrée à un ponton de bois. Les personnages s'approchant sans précautions de la berge, doivent faire un jet sous

L'ancienne nécropole de Thahad-Kohok fut durant des siècles et des siècles la dernière demeure du peuple Alarien. Là dorment unis à jamais, les Rois et les mendiants du grand pays. Enfois au plus profond des entrailles de la terre, gisent les Trésors des rois anciens... Mais malheur à qui ira troubler la sérénité des Esprits errant dans les sombres catacombes de la nécropole.

C'est pourtant là-bas que le roi Khalidan a décidé d'envoyer un groupe d'aventuriers. Après les avoir contactés secrètement il les reçoit de nuit au palais royal. Là, secondé d'un seul de ses conseillers il leur expliquera le but de leur mission.

A la mort d'Alarien, le Grand Roi fut enterré avec tous ses trésors et en particulier avec son sceptre. Or, selon les sages du royaume si Khalidan parvenait à retrouver ce sceptre peut-être pourrait-il égaler la gloire de son ancêtre. N'ayant lui-même aucun goût pour ce genre d'expédition, il a décidé d'engager un groupe d'aventuriers pour mener à bien cette tâche. Si ceux-ci acceptent la mission, le roi leur promet une forte récompense et leur fournit des chevaux pour se rendre jusqu'à la nécropole, étant bien entendu

que leur mission est de ramener le sceptre et pas de piller la tombe du Grand Roi ! Après avoir suivi une longue route jalonnée de temples et évité plusieurs processions funéraires, les aventuriers parviennent enfin au fond d'une vallée lugubre, dont le silence pesant n'est troublé que par les croassements des corbeaux, nombreux en un lieu aussi sinistre.

Au centre de la gorge un bûcher achève de se consumer. C'est là que sont incinérés les offrandes et les corps que les prêtres du Lindo n'ont pas jugés dignes des catacombes. Au travers de la fumée âcre du bûcher les aventuriers distinguent l'ouverture inquiétante d'une caverne : la Nécropole de Thahad-Kohok. Le chemin qui y mène est jonché d'offrandes diverses (statuettes de bois représentant les

défunts, nourriture, fleurs, etc...).

Entrée de la nécropole

Les aventuriers pénètrent dans une vaste caverne, le sol est humide et glissant, l'atmosphère est moite, et malgré les effluves enivrantes de l'encens qui brûle dans les nombreux vases suspendus aux parois de la grotte, l'odeur de la mort est partout présente.

Au Nord, trois tunnels étroits s'enfoncent au cœur de la montagne. Le sol de la caverne est lui aussi jonché de nombreuses offrandes.

Corridors A et C

Ces deux couloirs sont naturels, les parois sont par endroits recouvertes d'une mousse phosphorescente, fournissant ainsi la seule source de lumière disponible dans la nécropole. Après quelques dizaines de mètres, la mousse commence à se faire plus rare et le corridor se rétrécit. La roche semble percée de nombreuses petites cavités. Toutes abritent un crâne d'humain et un vase d'argile contenant des cendres funéraires. Ce sont là les sépultures des gens les plus humbles, paysans et marchands d'Alarien. Si les aventuriers continuent à suivre le couloir, ils découvrent ainsi plusieurs milliers de ces niches. Au hasard



la Dextérité. Si celui-ci est raté, le personnage tombe dans l'eau glacée du lac. Il appartient au maître du donjon, de juger combien de temps (en fonction de l'armure portée et de la Force de la victime) un personnage peut surnager.

A. Ile du temple

Une allée de dalles de basalte, mène au temple situé au centre de l'île. Trois marches de granit, en partie immergées, permettent de prendre pied sur l'îlot. Derrière le temple, juste en dessous du niveau de l'eau une étroite galerie s'enfonce vers une caverne située sous l'île. Ce passage, du fait de la brume est quasiment indécélable. La caverne abrite 6 Lacedons. (voir fiche des créatures). Si les aventuriers font le tour du temple, les Lacedons attaquent, si possible le personnage le plus à l'écart, le paralysent et l'entraînent dans la caverne afin de le dévorer en paix. La caverne est en partie émergée et le personnage ainsi capturé ne risque pas de se noyer.

La porte du temple est fermée par une serrure fort complexe (- 20 %). Autour de l'entrée, des bas reliefs représentent la vie religieuse du peuple Alarien. Si la porte est enfoncée, cela attirera automatiquement l'attention des Lacedons.

A l'intérieur, on trouve un sarcophage d'albâtre. Près de lui, semblant monter la garde, on distingue quatre grandes silhouettes. Ce ne sont que des statues de prêtres. Cette petite salle est encombrée d'une multitude d'offrandes sans valeur (nourriture, meubles...).

Néanmoins, le sarcophage est protégé par une glyphe de garde (1 à 10 points de vie si quiconque touche le sarcophage). A l'intérieur, un squelette (humain) portant les restes (sans valeur) d'une riche robe d'Archi-prêtre. A son front une tiare d'argent (valeur 200 PO), à son cou un médaillon en or représentant une tête de taureau (ce médaillon vaut près de 500 PO, mais du fait de son caractère sacré aux yeux de la population Alarienne, il est tout à fait impossible de le revendre à qui que ce soit!!). Près du corps, trois gros livres qui tombent en poussière dès qu'on essaie de s'en saisir.

Le sarcophage lui-même vaut près de 500 PO (néanmoins s'il est abîmé, ou démonté, il ne vaudra guère plus du dixième de sa valeur initiale).

B. Ile aux quatre colonnes

Quatre colonnes de marbre entourent un autel orné de nombreux bas-reliefs. Au pied des colonnes une large plaque de marbre sur laquelle sont posés trois urnes d'argent (valeur : 60 PO). Sous cette dalle repose un des tous premiers prêtres du Noirsceau. Sa sépulture est quotidiennement honorée par les disciples du temple. Si la dalle est soulevée (il faut pour cela un minimum de 40 points de force), les aventuriers découvrent une fosse au fond de laquelle se trouve un sarcophage de bois.

Malheureusement pour les aventuriers, ce prêtre s'est vu récompensé par les forces du mal pour les avoir si bien servi. Après bien des années d'errance au travers des divers plans d'existence, son esprit est revenu sur le plan matériel, mais c'est désormais sous la forme d'une Wight.

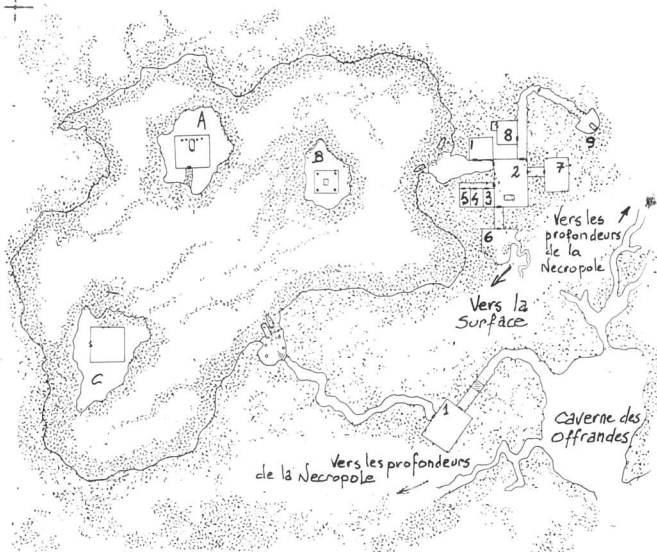
C. Ile de la pyramide

Une pyramide à trois niveaux est bâtie sur l'île. Si les aventuriers font le tour de la bâtisse, ils découvrent très facilement, à la base de la pyramide, une porte secrète en partie ouverte.

A l'intérieur, ils trouvent un sarcophage brisé, plusieurs statues profanées. A même le sol, ils apercevront quelques pièces d'or et un vase cassé qui, auparavant devait être fort joli et de grande valeur. Mis à part cela il n'y a rien d'autre d'intéressant dans la pyramide.

LE TEMPLE DU NOIRSCEAU

Contrairement à ce que l'on pourrait croire les catacombes ne sont pas occupées que par



5 — Cellule de Belegorn

Le magicien-voleur partage cette chambre avec deux autres disciples (authentiques, ceux là!!!). Ces deux initiés sont parmi les plus anciens du temple. Ils ont participé à la construction du temple et connaissent donc parfaitement tous les recoins de la construction (ce sont des fanatiques et il sera dur de leur soutirer des renseignements). Du fait du manque de soleil et leur alimentation à base de champignons, leur peau a pris une couleur verdâtre peu engageante.

Outre les trois lits, on trouve dans la salle les livres de prières habituels, une dizaine de pièces d'argent et quelques vêtements. Sous le matelas de Belegorn les aventuriers découvrent un petit coffret. La serrure est piégée et si elle est forcée cela déclenche un jet de gaz (les personnages ratant leur jet de sauvegarde tombent dans un sommeil profond pour une période de 1 à 4 tours). A l'intérieur il y a une bourse contenant 167 PO, deux gemmes valant chacune 80 PO et une potion contenant un liquide verdâtre (potion de soin). Belegorn essaiera de récupérer le contenu de ce coffret en priorité.

6 — Salle éboulée

La porte de cette salle paraît vieille et en mauvais état. Plusieurs planches sont clouées en travers de la porte, de toute évidence cette issue a été condamnée. Si les aventuriers pénètrent tout de même dans cette salle ils se trouvent dans une caverne en partie éboulée. Lors de la construction du temple les prêtres avaient voulu utiliser cette caverne et l'agrandir pour en faire une grande salle de cérémonie mais, lors des travaux le plafond s'effondra. Considérant cela comme un signe divin, ils abandonnèrent les travaux.

Depuis, la caverne est devenue le refuge d'une araignée géante. Au fond de son repaire les aventuriers trouveront une multitude de petits ossements parmi lesquels les restes d'un gnome qui fut la proie de l'araignée. Un aventurier attentif peut remarquer que le squelette du gnome n'est pas complet. En effet l'étroite fissure qui permet à l'araignée de rejoindre le monde extérieur ne pouvait la laisser passer elle et sa proie. Elle a donc en partie consommé le gnome dans la fissure. Si un aventurier à la curiosité de remonter la fissure (c'est possible s'il est de petite taille : hobbit ou gnome) il peut trouver 50 mètres plus haut, là où la fissure est plus large, les restes de la main d'un gnome portant encore un anneau d'or (il s'agit en fait d'un anneau de résistance au feu).

7 — Dortoir des prêtres

C'est une salle particulièrement austère, meublée d'une table, de six chaises et de six paillasses. La chambre est toujours occupée par au moins trois prêtres (de nuit, ils sont six dont Faustin le conseiller du « grand

prêtre »). Cinq des prêtres sont du 1er niveau, tandis que le sixième, Faustin est du troisième niveau.

FAUSTIN : Clerc niv. 3.

Pts de vie : 16.

Classe d'armure : 5.

Alignement : mauvais chaotique.

Équipement : Cotte de maille, masse, 2 marteaux. Il porte également un bracelet d'argent (120 PO).

Sorts : Protection contre le bien (*Protection from Good*) — Commandement (*Command*) — Marteau spirituel (*Spiritual hammer*).

Clercs 1er niveau :

Pts de vie : 6.

Classe d'armure : 7.

Alignement : mauvais chaotique.

Sorts : Ces prêtres débutants sont en train de parfaire leurs connaissances, chacun possède un sort déterminé au hasard par le maître du donjon.

Dans la chambre on trouve les habituels livres de prières, quelques parchemins concernant l'histoire du Noirsceau, des vêtements de cérémonie et en tout 17 PO et 178 PA.

8 — Chambre du « Grand Prêtre »

Cette pièce paraît beaucoup plus confortable que les autres salles du temple : dans un coin, près d'un brasero, un lit de bonne qualité ; au centre de la chambre une table devant laquelle se trouve un fauteuil, de l'autre côté du lit un gros coffre. Il contient des vêtements de cérémonie (pour une valeur d'à peu près 30 PO), un journal tenu par Fäenord, racontant l'histoire du temple. Sur la table, il y a un parchemin (il s'agit d'une nouvelle prière, elle est sans valeur,

sauf si elle est revendue à un prêtre du Noirsceau mais allez donc lui expliquer où vous l'avez trouvée!!!). Derrière le lit il y a un compartiment secret (à traiter comme une porte secrète). A l'intérieur se trouve un petit coffre de métal protégé par une glyphe de garde (dégâts : 1 à 10 pts de vie) Il contient le maigre trésor du temple : un sac de cuir contenant 354 pièces d'or, un sac de toile contenant 1783 pièces d'argent, une petite bourse dans laquelle on pourra trouver 5 gemmes (3 x 40 pièces d'or et 2 x 100 pièces d'or) et un étui taillé dans un tibia humain contenant un rouleau sur lequel sont inscrits les sorts ; « soin », « neutraliser le poison ».

9 — Le corridor royal

L'entrée de ce tunnel est fermée par une lourde porte de métal sur laquelle sont gravées de nombreuses runes. Elle ne sont pas dangereuses mais un clerc ou un magicien a 10 % de chances par niveau d'identifier ces runes comme des symboles destinés à protéger les vivants des esprits. Derrière la porte s'ouvre un long tunnel dallé de marbre blanc, sur les murs de nombreux bas-reliefs montrant de nombreuses batailles remportées par un homme couronné. Ce couloir mène à la tombe d'Alarien, le roi légendaire.

Après avoir parcouru une dizaine de mètres les aventuriers découvrent trois squelettes (l'un est humain, les deux autres paraissent être ceux de demi-orcs). Les corps sont tournés vers la porte, près d'eux, une statuette d'albâtre brisée. Les crânes des trois squelettes sont défoncés. La statuette est très lourde pesant près de cinquante kilos.

Ce sont en fait les restes de trois profanateurs venus, voici

près de cinquante ans piller la tombe du Grand Roi. Bien renseignés, ils avaient sans problèmes localisé la tombe du roi, et purent aisément la piller. Malheureusement ils ne savaient pas qu'un roi comme Alarien ne meurt pas aussi facilement. En effet, si le corps du roi est depuis longtemps devenu poussière, son esprit lui est encore « vivant » et rôde encore dans les couloirs des catacombes. Néanmoins le seul pouvoir que possède l'esprit d'Alarien est celui de télékinésie (pouvoir équivalant au sort de magicien du 5ème niveau). Lorsque les trois profanateurs vinrent piller sa tombe, Alarien tenta de les effrayer en déplaçant son propre corps, puis voyant que malgré leur frayeur les pillards avaient tout de même emporté une grande part du trésor, il les tua en projetant sur eux les statuettes situées à l'entrée de son tombeau.

Lorsque les aventuriers pénétrèrent dans sa tombe Alarien tenta de les faire fuir en animant divers objets ou même en déplaçant les personnages eux-mêmes. L'intérieur de la crypte qui sert de tombeau au Grand Roi est éclairé par quatre pierres de lumière perpétuelle (Continual light) situées autour d'un bloc de marbre sur lequel est couchée la dépouille mortelle du roi. Près de lui sont disposées tous les trophées de ses victoires (boucliers magnifiques, étendards pris aux vaincus, armes richement décorées, vaisselle d'argent...). La dépouille du Roi serre encore entre ses mains son sceptre.

Si les aventuriers se contentent de prendre le sceptre sans toucher au reste du trésor, Alarien se contentera de les effrayer. S'ils font mention de leur mission, Alarien lui-même leur donnera le sceptre. Par contre s'il font main-basse sur le trésor de la tombe, le Roi se montrera impitoyable. Il précipitera sur eux toutes sortes d'objets afin de les tuer (les dégâts provoqués par ces projectiles sont variables, allant de 1 pt de vie à 3 à 36 pts de vie suivant qu'il s'agisse d'une assiette ou d'une statue). Si malgré tout les aventuriers parvenaient à emporter les trésors de la tombe, ils seraient poursuivis à jamais par l'esprit du Grand Roi, et s'ils n'en mouraient pas, ils sombreraient sûrement dans la folie.

Epilogue

Lorsque les aventuriers ramènent le sceptre d'Alarien à Khalidan, il les récompense largement en leur offrant 500 pièces d'or et leur demande de rester très discret sur cette mission. Le lendemain, les hérauts du palais annonceront qu'au mépris de sa vie le grand roi Khalidan est parvenu à retrouver le sceptre de son ancêtre et qu'une nouvelle ère de gloire s'annonce pour Alarien. Si par malheur un des aventuriers venait à relever la vérité, il est probable que quelques assassins payés par on ne sait qui, ne tarderait pas à croiser son chemin. □

Thierry Olive

Fiche récapitulative des créatures rencontrées dans la nécropole.

Créatures errant dans les corridors A et C (1 chance sur 6 de rencontrer toutes les 10 mn)

- 1 à 3 Shadows
- 1 à 4 Ghouls
- 2 à 8 Stirges
- 1 à 12 Rats géants
- 1 à 2 Araignées (large spider)
- 1 Green Slime

Shadows

AC : 7. HD : 3 + 3. Nombre d'attaques : 1. Dégâts : 2-5. Spécial : arme + 1 nécessaire pour toucher, retire 1 pt de force à chaque adversaire touché.

Ghouls (Lacedons)

AC : 6. HD : 2. Nombre d'attaques : 3. Dégâts : 1-3 / 1-3 / 1-6. Spécial : paralysent leurs victimes (à l'exception des Elfes).

Stirges

AC : 8. HD : 1 + 1. Nombres d'attaques : 1. Spécial : attaquent comme des créatures à 4 Hit Dice. Dégâts : 1 à 3 + sucent le sang (1 à 4 pts)

Rat géant

AC : 7. HD : 1/2. Nombre d'attaques : 1. Dégâts : 1-3. Spécial : chacune des morsures à 5 % de chances d'infliger une maladie.

Araignée géante

AC : 8. HD : 1 + 1. Dégâts : 1 + poison.

Green Slime

AC : 9. HD : 2. Dégâts : — Spécial : adhère à la peau et en 1 à 4 rounds transforme sa victime en Green Slime.

Wight

AC : 5. HD : 4 + 3. Nombre d'attaques : 1. Dégâts : 1 - 4. Spécial : Draine un niveau d'énergie si elle touche une créature.

Araignée géante (dans le temple)

AC : 4. HD : 4 + 4. Nombre d'attaques : 1. Dégâts : 2-8 + poison. Spécial : Toile (voir Monster Manual).

ludus

120, boulevard du Montparnasse
Paris 14e - Tél : 322.82.50

**GRANDE VARIETE DE
WARGAMES**

JEUX DE ROLE

**GRAND CHOIX DE
FIGURINES**

CASSE-TÊTE

**JEUX ELECTRONIQUES
et VIDEO**

TAROTS-Cartomancie

Vente par correspondance

Ouvert le lundi après-midi

Métro : Vavin - Raspail

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

**Le facteur vous livrera
en astronef.**

BULLETIN D'ABONNEMENT

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

- Veuillez m'abonner à CASUS BELLI
pour 1 AN - 75 F : 6 numéros (étranger 98 F)

NOM

Prénom

Adresse

Code postal Ville

- Ci-joint mon règlement de F par chèque à l'ordre
de CASUS BELLI
Etranger : Mandat international ou chèque compensable
à Paris.

CB 22

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

- | | |
|---|---|
| 5 Air Assault on Crete
Chevalry and Sorcery. | 13 Falkland - Dédales pour
ZX 81. |
| 6 Squad Leader : chap. 1.
Les Dipzines. The Conseils
Club. Le Samouraï... | Figurines - Barbarian King -
Equitation dans D & D - Un
scénario de campagne pour
Jeux de Rôle Médiévaux. |
| 7 Jeux Napoléoniens. Pre-
mier Scénario Squad Lea-
der. Le Samouraï. | 14 Pacifique 42. Figurines.
Fantastiques - La 7 ^e victi-
me Sheckley/Space Opera.
Le module rat noir. |
| 8 Figurine. Valmy, lexique
wargame. Computer am-
bush. | 15 Viva Zapata. Spichenen -
Jeu inédit - Pouvoirs
"Psioniques".
Bushido - Article et Module. |
| 9 Red Star - White Eagle,
jeux d'alliances, figurines
exotiques... | 16 La nuit de l'Esprit
Apocalypse - Jeux
Le monde de Runequest
Les caves de Thraoril. |
| 10 Freedom in the Galaxy,
l'empire au 300 ^e Space
Opera... | 17 Call of Cthulhu
Jeu inédit :
Garigliano - Amiraute
Ace of Aces (suite) Nouvelles
du Front... |
| 11 Citadel, un jeu pour
ZX 81, un jeu inédit. | 18 Car Wars Battlecars et
Amiraute + 1 scénario
les cavernes du Pied de
Bouc |
| 12 Gl. A.O.V. 3 scénarios.
Penzerblitz. Runequest.
Divinités Dnd' D. | 19 S.O.S. wargamer
solitaire. Bounty Hunter.
Le visiteur, scénario MEGA.
Légendes. |
| | 20 Dragon Ouest Friedland.
Design de scénario. |
| | 21 Gulf Strike, 4 scénarios
44' pour Squad Leader.
La Nuit d'Esus pour Légendes
et Modules Bushido, Mega,
AD & D, 1914 (1 ^{re} partie) de
J.J. Petit. |



BON DE COMMANDE

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

NOM

Prénom

Adresse

Code postal Ville

- NUMEROS CHOISIS :

soit numéros à 15 F l'un franco (étranger 20 F)

- CI-JOINT MON REGLEMENT DE F par
Chèque à l'ordre de CASUS BELLI
Etranger : mandat international ou chèque bancaire
compensable à Paris.

CB 22

CTHULHU est toujours Vivant!

I imaginez un instant qu'au lieu de porter un tweed anglais ou un chapeau à plumes, vous endossiez un flight et un jeans, qu'au lieu de vous traîner en Ford T vous dévoriez les kilomètres en Lancia, qu'au lieu de fouiller des vieilles bibliothèques poussiéreuses vous recherchiez des données sur ordinateur, et qu'au lieu de tirer sur Cthulhu à la dynamite vous le détruisiez à la bombe atomique !

Bref, qu'au lieu de jouer à l'Appel de Cthulhu dans les années vingt, vous transplantiez le monde inventé par Lovecraft à notre époque !

Le procédé n'est pas vraiment nouveau, puisque des auteurs comme Robert Bloch, August Derleth et Brian Lumley l'ont déjà fait pour leurs œuvres, restituant le mythe de Cthulhu dans un autre contexte historique et géographique. En fait, puisque Cthulhu et les autres déités sont sur terre depuis bien avant la race humaine, il n'est pas illogique de vouloir situer des aventures dans n'importe quelle autre époque : chez les anciens grecs, au moyen-âge ou de nos jours. Mais en fait, trois époques sont essentiellement intéressantes : ce sont les années vingt, déjà traitées dans le jeu, l'ère victorienne, et notre époque.

L'ère victorienne

Caractérisée : par le règne de la reine Victoria (née en 1837, règne de 1855 à 1901) et l'apogée de l'empire colonial et du puritanisme en Angleterre ; par le second empire ; la troisième république et l'expansion du colonialisme en France ; par l'unification progressive de l'Amérique et la guerre de Sécession aux Etats-Unis ; marquée par les guerres d'Indépendance en Inde ; par certaines grandes découvertes scientifiques (Pasteur et Guérin pour la médecine, Pierre et Marie Curie pour la radioactivité, les premières applications de l'électricité dans la vie pratique) ; par l'exploration d'un continent africain presque vierge, c'est la grande époque de Jules Verne, une période idéale pour les superstitions et l'occultisme, et pour vivre des aventures haletantes.

En termes de jeu, un personnage créé pour cette période devra appliquer les modifications suivantes :

— il devra appartenir à la bourgeoisie ou à l'aristocratie, ou à une profession qui permette des déplacements (explorateur, chercheur, etc.) et les professions de parapsychologue et de détective privé ne lui seront pas accessibles.

— Les facultés suivantes voient leurs pourcentages de base modifiés : Attaque d'escrime *Fencing attack* (15 %), Parade d'escrime *Fencing parry* (15 %), Premiers soins *First aid* (05 %), soigner une maladie *Treat disease* (0 %), Soigner un empoisonnement *Treat poison* (0 %), Diagnostiquer une maladie *Diagnose disease* (0 %), Electricité *Electrical repair* (0 %), Mécanique *Mechanical repair* (05 %), Conduire une automobile *Drive automobile* (05 %), Monter à cheval *Ride* (20 %).

— Les facultés suivantes ne devraient plus être accessibles aux personnages : Psychanalyse *Psychoanalyse*, Conduire un engin lourd *Operate heavy machinery*, Piloter un avion *Pilot aircraft*, Photographie.

— Par contre, les facultés suivantes pourront être acquises : Conduire un véhicule à chevaux (pour conduire une calèche, un carrosse, etc...) : (20 %) ; Coutumes sociales (pour savoir se comporter correctement dans la bonne société, suivant l'étiquette) : (10 %).

— Par ailleurs, il faudra que le gardien des Arcanes fasse un sérieux travail de recherche sur la science et la technologie à cette époque.

Notre époque

Certainement plus facile à décrire et à appliquer en termes de jeu que l'ère victorienne ou même les années vingt ; les aventures se déroulant de nos jours présentent toutefois l'inconvénient d'introduire toute une série de facteurs dont le Gardien des Arcanes devra tenir compte, dus aux technologies nouvelles. Le Gardien devrait situer les aventures dans un milieu qui lui est vraiment familier (comme son propre quartier), afin d'augmenter le sentiment d'angoisse des joueurs dû à la dénaturation d'un milieu qu'ils connaissent bien. Outre le travail requis pour adapter l'armement moderne au jeu (utilisez

le *QManual* de Victory Games ou le *Guide of contemporary weapons* publié par Palladium, et n'oubliez pas tous les problèmes légaux que cela cause), les personnages doivent être modifiés comme suit :

— La profession de parapsychologue ne devrait plus être accessible. Par contre, les autres professions conviennent parfaitement à entraîner un personnage dans une aventure « Cthulhesque ».

— Des nouvelles facultés devraient être accessibles aux personnages :

● Micro-informatique (00 %) : Cette faculté représente la connaissance que le personnage a de la micro-informatique, des systèmes de base comme le binaire, de la façon dont « pense » un ordinateur et comment il fonctionne. Pour 5 points acquis dans cette faculté, le personnage a droit à 1 point dans la faculté Programmer.

● Programmer (00 %) : cette faculté représente la connaissance que le personnage a des différents langages de micro-informatique (Basic, Fortran, Pascal). Chaque langage constitue une faculté séparée, mais la connaissance d'un langage ayant des similitudes avec un autre apporte 1 % pour 2 points dans ce langage. (Par exemple, un personnage ayant 50 % en Basic simple aura automatiquement 25 % en Basic microsoft.) Cette faculté est indispensable lorsque le personnage veut créer ou analyser un programme.

● Audio-visuel (00 %) : cette faculté permet l'utilisation de matériel de prise de vue (caméras, etc...) et de prise de son, de façon à obtenir des résultats corrects.

Bien sûr, d'autres facultés peuvent être apprises mais elles doivent être dérivées des facultés existantes déjà. (Exemples Comptabilité → Sciences économiques, Astronomie → Astro-physique, Chimie → Physique nucléaire, Premiers soins → Chirurgie etc...)

L'utilisation de l'énergie nucléaire contre les déités du mythe de Cthulhu ou par les vénérateurs de celles-ci est possible, mais doit être extrêmement difficile, et possible uniquement dans le cas d'une campagne. Ainsi, les joueurs devraient par exemple essayer d'empêcher la construction d'une bombe atomique par une organisation de vénérateurs de Cthulhu qui compte détruire le monde afin de pouvoir libérer leur déité en toute quiétude. L'utilisation d'une telle bombe n'est qu'hypothétique, dans la mesure où si les personnages ont laissé cette bombe exploser, ils ont échoué dans leur mission et vont certainement mourir ; c'est pour cela que des règles concernant les dégâts d'une bombe A me paraissent inutiles.

Par contre, la possibilité inverse implique que les personnages aient réussi à convaincre les autorités gouvernementales de l'existence de Cthulhu sans pour autant avoir été repérés par l'un de ses nombreux adeptes qui y sont infiltrés, enfin, admettons...

Dans ce cas, nous avons deux théories contradictoires : celle de Derleth dans « La trace de Cthulhu » qui refuse la possibilité de l'anéantissement de Cthulhu par une simple bombe atomique (Ce qui, si l'on s'en tient aux règles de l'Appel de Cthulhu est parfaitement exact) et celle de Bloch dans « Retour à Arkham », qui l'admet, mais en prévoyant un descendant immédiat qui serait en tous points identique, même mentalement, dans ses expériences et souvenirs, à son « père », une sorte de transfusion de l'esprit.

Bien que la première supposition paraisse plus exacte si l'on considère la théorie de Lovecraft, (selon laquelle les Grands Anciens ne sont fait ni de chair ni de sang, mais constitués totalement différemment de tout ce que nous pouvons imaginer) vous pouvez choisir vous même la solution qui vous convient le mieux, et n'oubliant pas le précepte de base de toute campagne de l'Appel de Cthulhu, présente ou future : *Cthulhu est toujours vivant...* □

Martin Latallo

Le Gardien devra lire toute l'aventure avant de la faire jouer. Elle est prévue pour 4 à 6 personnages débutants, créés selon la méthode indiquée dans l'article « *Cthulhu est toujours vivant* », et joués par des joueurs expérimentés. Elle se déroule à Paris, en juillet 1985, et les personnages devront tous être des étudiants, de préférence en archéologie, anthropologie, etc... Le système utilisé est le même que dans les précédentes aventures de l'Appel de Cthulhu.



Tout au fond



C'est parmi les animaux empaillés, bêtes immenses figés dans l'éternité de la mort, parmi les immenses squelettes des dinosaures, ossements blanchis venus du fond des temps, dans les couloirs remplis de poussière et de toiles d'araignée du Musée des Sciences Naturelles du jardin des plantes, à Paris, que les personnages vont passer leur mois de juillet. Etudiants, ils ont, par l'intermédiaire d'un professeur, trouvé un emploi pour les vacances : ils travaillent à la restauration des pièces du Musée des Sciences Naturelles, que le gouvernement a décidé de rouvrir à la rentrée 85. A cette occasion, tout le per-

sonnel du musée est parti en expédition au Kenya où on a découvert des fossiles et des squelettes qui devraient venir s'ajouter à la collection déjà exposée. Seul, le conservateur du musée, le professeur François Blanchard, et les personnages sont présents. Ils passent leur temps à épousseter, à raccommoder les animaux empaillés dévorés par les mites, et ensuite à trier les pièces que André Morel, le directeur de l'expédition, et les membres de l'équipe ont découvertes et expédiées.

EVENEMENT I

Cause : les découvertes de l'expédition Morel.

Lieu : le musée, lorsque les

Librement inspiré d'une nouvelle de R.W.B. Johnson

Lieu : le musée, à l'arrivée des personnages voient à 9 h du matin.

Déroulement : en arrivant, les personnages verront le professeur Blanchard examiner le courrier et s'exclamer : « Ah ! un télégramme de Morel ! : Ils peuvent tous en lire le texte : AVONS DECOUVERT VALLEE TOTALEMENT INEXPLOREE — STOP — INSTALLONS CAMP ICI — STOP — FOUILLES COMMENCENT DEMAIN — STOP — SENS POTENTIEL IMMENSE — STOP — MOREL. Blanchard se montrera surpris, sans plus.

EVENEMENT II

Cause : les découvertes de l'expédition Morel.

personnages, trois jours après le télégramme annonçant la découverte de la vallée.

Déroulement : un nouveau télégramme arrive, dont le texte est le suivant : DECOUVERTES FANTASTIQUES — STOP — VESTIGES DE FORMES DE VIE ENCORE INCONNUES — STOP — RUINES D'UNE CIVILISATION INCONNUE — STOP — AVONS APERÇU DES ANIMAUX NON IDENTIFIES — STOP — ESPERONS EN CAPTURER — MOREL.

A la lecture de cette lettre, le professeur Blanchard sera de plus en plus surpris, et dorénavant, il sera tout le temps anxieux de voir arriver les premières trouvailles.

X. Lantique

EVENEMENT III

Cause : les découvertes de l'expédition Morel.

Lieu : le musée, à l'arrivée des personnages, trois jours après le second télégramme.

Déroulement : le contenu du troisième télégramme est :

AVONS CAPTURE PLUSIEURS FORMES DE VIE INCONNUES — STOP — SORTES D'ARACHNIDES — STOP — REPTILES DE PLUSIEURS TYPES DIFFERENTS — STOP — ESPECE DE CHAUVESOURIS INCONNUE — STOP — SPECIMENS DECOUVERTS DANS DES CATACOMBES SOUS LES RUINES — STOP — INTENSE EXCITATION AU CAMP — STOP — EXPEDITIONS TOUT PAR LA VOIE LA PLUS RAPIDE — STOP — MOREL.

EVENEMENT IV

Cause : l'envoi des premières découvertes de l'expédition.

Lieu : le musée, vers 9 h du matin, quatre jours après le troisième télégramme.

Déroulement : plusieurs caisses viennent d'arriver du Kenya. Elles contiennent des ossements ainsi qu'une lettre du professeur Morel expliquant que grâce aux rumeurs locales, ils ont pu découvrir une vallée accessible uniquement par une rivière souterraine, où ils ont aperçu des animaux qu'ils n'ont pu identifier. Ils ont planté le camp à proximité d'une sorte d'édifice en ruines, qu'ils n'ont pu associer à aucune civilisation connue. Ils y ont découvert les squelettes, et des catacombes qu'ils n'ont à cette date (à l'époque du troisième télégramme) pas encore explorées. Une pellicule est jointe au paquet.

INFORMATION I

Source : les ossements.

Accès : convaincre le professeur Blanchard de sa compétence (jet d'Anthropologie, ou Eloquence *Oratory* ou Discussion *Debate*) et commencer à rassembler les squelettes (jet d'Anthropologie, ou Zoologie), ce qui prend 1 D 6, x 5 heures). **Contenu** : si le personnage réussit à assembler un squelette, tirez lequel des six il a assemblé (1D6 ci-dessous). S'il réussit un jet d'Anthropologie ou de Zoologie, il pourra apprendre l'information entre-parenthèses.

1 : quadrupède de la taille d'un grand chien (il s'agit d'un félin, sans doute un lion).

2 : quadrupède de la taille d'un poney (il remarque l'absence de canines normales et note deux immenses os qui pourraient bien être ces canines. Il s'agit d'un Smilodon, ou tigre à dents de sabre).

3 : bipède anthropomorphe de la taille d'un enfant de 12-13 ans. (il s'agit d'un orang-outang).

4 : sorte de crâne énorme (il s'agit du crâne d'un éléphant).

5 : bipède anthropomorphe de petite taille (il s'agit d'un spécimen d'Homo Erectus).

6 : bipède anthropomorphe, plus grand qu'un homme, plus trapu, une carrure plus importante, un crâne très allongé, une mâchoire carrée munie d'une

dentition impressionnante (le spécimen est totalement indéniable, ne se situant nulle part dans l'échelle de l'évolution, n'appartenant ni à la famille humaine, ni simiesque.)

INFORMATION II

Source : la pellicule jointe aux caisses envoyées par Morel.

Accès : la faire développer (36 poses).

Contenu : les photos représentent des ruines ou la forêt. Chaque fois qu'un personnage examine une photo, tirez un dé de pourcentage sur la table suivante (arrangez-vous pour que tous les types de photos apparaissent au moins une fois).

Photos des ruines :

01-20 : vue de loin des ruines. Un jet réussi d'Archéologie permettra aux personnages de se rendre compte que c'est un type d'architecture complètement inconnu.

21-40 : photographie de la cour centrale de l'édifice. Un jet d'Archéologie réussi permettra au personnage de deviner qu'il s'agit sans doute d'un temple.

41-60 : la photo représente un des multiples bas-reliefs qui ornent les ruines. Il représente des créatures simiesques s'occupant à une des tâches suivantes : danses, cannibalisme, construction d'édifices étranges, accouplements, guerres. L'examen minutieux entraîne la perte de 1pt de Santé Mentale, ou 0 si un jet sous celle-ci est réussi.

61-80 : la photo représente une des frises de l'édifice, couverte de hiéroglyphes inconnus. Un jet réussi de Linguistique (*Linguist*) permet de déterminer qu'il s'agit d'un alphabet, et non d'idéogrammes.

81-100 : la photo représente un couloir d'entrée des catacombes. En l'examinant minutieusement (Trouvé Objet Caché, *Spot Hidden Object* réussi), on apercevra une silhouette, une ombre qui semble fuir le flash du photographe (sur une seule photo).

Photos de la jungle :

01-20 : simple photo de la jungle, sans indice.

21-40 : si le personnage réussit un jet de Botanique, il aperçoit un arbre qui a théoriquement disparu depuis 3 000 ans !

41-60 : la photo, prise de loin, représente un fauve en train de dévorer une gazelle. Un jet de Zoologie permet d'identifier un Smilodon ! (sur une seule des photos, les autres s'identifient).

61-80 : la photo représente le haut des arbres. Deux jets successifs (Trouvé Objet Caché *Spot Hidden Object*, puis Zoologie) permet d'apercevoir une silhouette, et d'identifier un Pteranodon (sur une seule des photos, les autres sont indénifiables).

81-100 : vue d'ensemble de la vallée, prise d'un arbre haut. On aperçoit une rivière qui sort de la montagne. Un jet réussi de Zoologie permet de comprendre que les montagnes sont volcaniques.

EVENEMENT V

Cause : les découvertes de l'expédition Morel.

Lieu : le musée, vers 9 h du matin.

Déroulement : un nouveau télégramme arrivera, le lendemain de l'arrivée des caisses.

Sa teneur est :

AVONS CAPTURE SORTES DE SINGES DANS LES CATACOMBES — STOP — PLUSIEURS MEMBRES BLESSES PAR CES SINGES — STOP — COCHIN DOIT ETRE RAPATRIE D'URGENCE — STOP — ATMOSPHERE NERVEUSE AU CAMP — STOP — DES BRUITS ETRANGES NOUS REVEILLENT LA NUIT, DES OBJETS DISPARAISSENT — STOP — DELORME A DISPARU EN PLEINE NUIT — STOP — AVONS RELEVE TRACES DE PASSAGE HUMAIN — STOP — RETROUVE UN JOURNAL — STOP — PRENEZ RENSEIGNEMENTS SUR COMTE D'ERLETTE — STOP — ENVOYONS MANUSCRITS ET TROIS SINGES PAR VOIE LA PLUS RAPIDE — STOP — PRENEZ PRECAUTIONS MAXIMALES AVEC LES SINGES — STOP — MOREL.

(note : Eric Cochin et Olivier Delorme sont deux collaborateurs du professeur Morel, membres de l'expédition).

Ceci est le dernier télégramme que l'expédition Morel envoie : ensuite, l'équipe disparaît corps et biens, et la vallée restera introuvable.

INFORMATION III

Source : les connaissances occultes du personnage.

Accès : réussir un jet d'Occultisme (*Occult*), si aucun personnage ne le réussit, le professeur Blanchard s'en souviendra.

Contenu : le comte d'Erlette est un écrivain auquel on doit un ouvrage d'occultisme, écrit dans les années 20, et mort dans des circonstances mystérieuses.

INFORMATION IV

Source : la Bibliothèque Nationale de Paris (le professeur Blanchard pourra obtenir un laissez-passer pour le personnage).

Accès : examiner les fichiers, où on ne trouve pas le Comte d'Erlette (ni à C (comte), ni à D (d') ni à E (Erlette), puis parler au bibliothécaire).

Contenu : l'ouvrage est à la BN, mais il n'est possible de l'examiner qu'avec autorisation spéciale, obtenue en écrivant à la direction de la BN, et en indiquant qui on est, le livre que l'on désire consulter et pourquoi. Si les personnages informent le professeur Blanchard de ces faits, il s'occupera personnellement d'obtenir l'autorisation.

EVENEMENT VI

Cause : les découvertes de l'expédition Morel.

Lieu : le musée, à l'arrivée des personnages, trois jours après l'arrivée du dernier télégramme.

Déroulement : des livreurs apportent une série de caisses percées de trous, d'où émane une odeur animale, et quelques bruits bizarres, sifflements, frottements, etc... Les caisses sont au nombre de 4, et elles contiennent :

N° 1 : 3 lézards noirs, couverts

de tâches rouge vif.

N° 2 : 2 chauves-souris, aux ailes pratiquement translucides, et aux oreilles vraiment démesurées.

N° 3 : une vingtaine d'araignées (3-7 cm de diamètre de corps, 12-13 cm avec les pattes) d'une espèce inconnue.

N° 4 : 5 serpents noirs, ainsi que le squelette d'un sixième qui a été dévoré par les autres.

Dans toutes les caisses, il y a une sorte de masse grise violacée, qui émane une odeur nauséabonde et semble recouverte d'une sorte de bave collante.

Une lettre est incluse, expliquant que tous ces animaux ont été capturés dans les catacombes. Ils présentent tous quatre caractéristiques en commun : ils sont noirs, démunis de tout pelage, très sensibles à la lumière et semblent se nourrir de cette masse grise.

INFORMATION V

Source : les différents animaux découverts par l'expédition Morel.

Accès : pour chaque animal, le soumettre à une série de tests, l'observer, puis en disséquer un. Chaque phase nécessite un jet réussi pour découvrir le contenu de l'information, et un certain laps de temps.

Contenu pour les lézards :

— Observation (1D3 jours, jet de Zoologie) = la peau de l'animal s'éclaircit à la lumière, qu'il supporte très mal. Il ne semble pas avoir d'instinct agressif, sauf quand la mousse grise lui est enlevée. A la lumière, il court dans tous les sens ; dans le noir, il dort en permanence. Il accepte de la viande, mais ni verdure, ni animaux vivants. S'il est privé de mousse ou qu'on lui envoie un petit animal, il le tue, mais attend plusieurs heures avant de le manger.

— Tests (1 jour, jet de Chimie *Chemistry*) = à travers divers tests, le personnage peut constater que l'animal ne semble se nourrir que de charogne ou de mousse, qu'il n'a aucun appétit sexuel, que la coloration de sa peau est artificielle, absence de système pileux.

— Dissection : (après-midi, jet de Premiers Soins, *First Aid*, Pharmacologie *Pharmacy* ou Soigner une maladie *Diagnose Disease*). Le lézard est tout à fait normalement constitué, mis à part quelques détails importants : les organes de reproduction et le cerveau sont atrophiés et inutilisables.

Contenu pour les chauves-souris :

— Observation : (1D2 jours, jet de Zoologie) : les chauves-souris, si elles sont exposées à la lumière, tombent en catalepsie. La nuit, elles volettent dans tous les sens, mais sans chercher de nourriture ; elles refusent de se nourrir d'insectes. Seule, la mousse grise les satisfait.

— Tests : (1 journée, jet de chimie *Chemistry*) : là encore, l'animal ne répond pas aux stimuli hormonaux, ne se nourrit que de mousse, est totalement démuné de système pileux, et un autre fait apparaît : le sens radar de l'animal s'est atrophié,

au profit d'une véritable vision nocturne.

— Dissection : (après-midi, jet de Premiers Soins *First Aid*, ou Pharmacologie *Pharmacy* Diagnostiquer une maladie *Diagnose Disease*). Les chauve-souris sont normalement constituées, mis à part l'atrophie totale du cerveau et des organes de reproduction.

Contenu pour les araignées :

— Observation : (1D2 jours, jet de Zoologie) : à la lumière, les araignées semblent gênées mais sans plus. La nuit, elles se mettent à tisser frénétiquement. Leur alimentation est normale : insectes, larves, etc... (?) Elles ne semblent pas disposer d'un poison très puissant.

— Test : (1 journée jet de Chimie *Chemistry*) : les araignées se comportent en tous points comme des araignées normales.

— Dissection : (après-midi, jet de Premiers Soins *First Aid*, Diagnostiquer une maladie *Diagnose Disease* ou Pharmacologie *Pharmacy*) : les araignées sont dotées de tous les attributs normaux y compris un poison très faible. Un seul détail est étrange : elles sont hermaphrodites (comme les escargots) et leurs glandes reproductrices sont situées à l'embouchure de l'organe qui leur permet de tisser leur toile.

Note : Si quelqu'un pense à analyser la toile, celle-ci révèle contenir des substances vivantes, et le personnage peut en conclure que les araignées seraient capables de parthénogenèse, d'auto reproduction. La toile « mourra » en 1D6 + 4 jours, et se transformera en mousse grise !!!

Durant leur examen, le Gardien doit s'arranger pour qu'au moins une araignée parvienne à s'échapper.

Contenu pour les serpents :

— Observation : (1D3 jours, jet de Zoologie). A la lumière, les serpents deviennent comme fous, se tortillant dans tous les sens sifflant, hissant, et mordant tout ce qui passe à leur portée, (et qui n'est pas un autre serpent). Leur poison semble très dangereux (tuant instantanément une souris). Si un des personnages se fait mordre, considérez le poison comme type B (Règles p. 19). Dans la nuit, les serpents rampent au hasard, et se nourrissent de mousse grise.

— Tests : (1 journée, jet de Chimie *Chemistry*). Les serpents ne répondent pas aux stimuli hormonaux, la coloration de leur peau est artificielle, et ils semblent quasiment aveugles ; par contre, ils repèrent leur proie grâce à sa chaleur (c'est-à-dire qu'ils mordent une ampoule, par exemple).

— Dissection : (après-midi, jet de Premiers Soins *First Aid*, Diagnostiquer une maladie, *Diagnose Disease* ou Pharmacologie *Pharmacy*). Les serpents ont un cerveau et des organes de reproduction complètement atrophiés.

Contenu pour la mousse grise (qu'un des personnages pensera certainement à analyser).

Il faut réussir un jet de Biologie, qui permet de déterminer que la mousse ne contient pas de chlorophylle, et que les substances qu'elle contient sont des organismes morts et en décomposition (!!!).

Note pour le Gardien : c'est la toile « vivante » des araignées qui, en « mourant », se transforme en mousse grise. Cette mousse constitue le principe d'existence des ghoules. Effectivement, un homme normal qui se nourrit de cette mousse durant CON x 10 jours, se transforme progressivement en ghoule, et « meurt » littéralement.

EVENEMENT VII

Cause : les découvertes de l'expédition Morel.

Lieu : le musée, cinq jours après l'arrivée des animaux.

Déroulement : 3 nouvelles caisses arrivent du Kenya, bien plus grandes (2 m x 2 m), recouvertes de bâches épaisses, solidement retenues par des filins, porteuses d'étiquettes comme « haut », « bas », « fragile », etc... En outre, l'une des caisses est pourvue d'une enveloppe agraffée à la bâche, sur laquelle est écrit en rouge : **ATTENTION, lire ceci avant d'ouvrir les caisses !**

L'enveloppe contient une lettre du professeur Morel, expliquant les circonstances dans lesquelles les « singes » ont été capturés, dans les catacombes, avec des filets en fer. Morel relate la capture d'un premier singe, qui blesse à coups de griffes un des membres de l'expédition, et qui amené à la lumière du jour, commence à hurler et à se couvrir de pustules jaunes qui finissent par le recouvrir entièrement. Ensuite, la créature se désagrège littéralement sous leurs yeux, ainsi que toutes les plantes poussant à l'emplacement du décès du singe. Après cet incident, les autres animaux furent à leur capture, recouverts d'une bâche. Morel conseille donc de n'enlever les bâches des cages que dans le noir.

EVENEMENT VIII

Cause : la demande de personnages pour lire un livre du Comte d'Erlette.

Lieu : le musée, le jour même de l'arrivée des « singes ».

Déroulement : une lettre de la Direction de la Bibliothèque Nationale informe qu'un personnage est autorisé à consulter le livre du Comte d'Erlette.

INFORMATION VI

Source : le livre « Culte des Ghoules » du Comte d'Erlette.

Accès : lire le livre (ceci prend 70 heures au total, la BN ouvrant de 9 h à 18 h) (Voir CC page 60).

Contenu : le livre parle de cultes mystérieux vénérant les Ghoules, et de leur nature dans différents lieux.

Le Comte semble avoir été un grand voyageur, et il parle des variations de ce culte en Hongrie, en Russie, en Angleterre, en Espagne, en Arabie Saoudite, en Nouvelle Angleterre, au Mexique et au Pérou, et aussi au Kenya et dans d'autres pays africains. La nature du culte

varie grandement, mais la dernière partie du livre concerne la nature même des ghoules. (cette partie sera découverte au bout de 50 heures de lecture). D'Erlette les décrit comme des créatures blanches, grandes mais voûtées, le corps recouvert de boursoufflures, les bras très longs et musclés, ornés de griffes, et les yeux rouges comme des braises. De ce qu'il a pu observer de leurs habitudes, il les décrit comme nécrophages, incapables de supporter la lumière du jour, et se terrant dans de vastes galeries souterraines ; ayant une haine du vivant, puisqu'elles ne sont ni vivantes, ni mortes. D'Erlette suppose que les ghoules sont à l'origine des êtres vivants tout à fait normaux, et qui, par un processus qu'il comprend mal et qu'il attribue à une sorte de mimétisme lors d'un contact prolongé avec les ghoules, se transforment eux-mêmes en ghoules. Il émet alors une théorie très dérangement disant que si certains être humains restent assez longtemps au contact des ghoules, c'est que, à un moment de leur vie, ils commencent à se sentir attirés par les cimetières, les ténèbres, comme une sorte « d'appel de la nature ».

D'Erlette expose alors deux théories pour expliquer ce comportement : que les ghoules émettent peut-être une sorte d'appel télépathique irrésistible, ou alors qu'elles substituent des nouveaux-nés (qu'elles dévorent) à leur propres enfants. (D'Erlette s'étonne ici de leur capacité de reproduction et émet une idée trop scabreuse pour être reproduite ici). Il pense que seule une ghoule adulte est incapable de supporter la lumière.

Note pour le Gardien : seule, la première théorie est exacte. Le livre contient en outre deux sorts, *Contact Ghoul* et *Elder Sign*. (voir Règles p. 59 et suivantes).

INFORMATION VII

Source : les « Singes »

Accès : les examiner, voir ci-dessous.

Contenu :

Note pour le Gardien : Vous l'avez deviné, et vos joueurs peut-être aussi : il ne s'agit pas de singes, mais de ghoules. Celles-ci sont quelque peu différentes de celles décrites dans les règles de l'Appel de Cthulhu, plus développées. La principale différence réside dans leur incapacité à supporter la lumière du jour (qui leur inflige 1D6 de dégâts pour round) et les transforme en une sorte de magma jaunâtre qui se dissout en une demi-heure. Le contact de ce magma tue toute végétation pour une dizaine d'années, et sur un être humain, il pourrit la partie touchée irrémédiablement. L'analyse de cette substance (jet de Chimie *Chemistry*) révèle qu'il s'agit d'un organisme en décomposition qui constitue un « poison » de contact extrêmement dangereux.

Par ailleurs, les ghoules possèdent un pouvoir télépathique

qui s'exerce de la façon suivante : lorsqu'une ghoule aperçoit un humain, elle le repère télépathiquement, et ceci seulement si l'humain n'a pas aperçu la ghoule. Pour cela, il faut que la ghoule gagne un combat de résistance de Pouvoir contre Pouvoir (Pow vs Pow). Ensuite, la ghoule, ou plusieurs ghoules, se rassemblent pour attirer le personnage dans leurs rangs. Celui-ci commencera par craindre de plus en plus la lumière, à sombrer doucement dans la folie, et à s'intéresser de plus en plus à l'occultisme, aux cimetières, à la mort, etc... Il commencera même à se modifier physiquement (crâne qui s'allonge et s'aplatit, étrange leur dans les yeux qui deviennent globuleux et se renfoncent dans les orbites, bras qui s'allongent et griffes qui se développent, teint qui devient livide, etc...)

Ceci se traduit en terme de jeu de la façon suivante : en fonction de son attitude face à son comportement étrange, le personnage perd de la Santé Mentale et dès que celle-ci est égale ou inférieure à son Pouvoir (POW), il rejoint les ghoules, et ne les quitte plus lorsque sa Santé Mentale est arrivée à zéro. Les pertes sont de :

— 20 points par POW x jours s'il répond à l'appel.

— 5 points par POW x jours s'il résiste passivement.

— 2 points par POW x jours s'il résiste activement.

— 1 point par POW x jours s'il résiste et qu'il est conscient de l'existence des ghoules.

L'unique moyen de se débarrasser de la ghoule est de jeter un sort de *Contact Ghoul* et de négocier un marché par exemple un terrain où les ghoules peuvent vivre, ou un sacrifice mais les ghoules n'ont pas forcément le sens de l'honneur) ou encore de tuer la ghoule. Les caractéristiques de ces ghoules sont dans les limites d'une ghoule normale, mais nettement supérieures à la moyenne :

STR : 18 + 1D6 - CON : 12 + 1D6 - SIZ : 12 + 1D6 - INT : 2D6 - POW 12 + 1D6. DEX : 6 + 1D6.

Weapon	Att %	Dom
Claws	50 %	1D6 + 1D6
Bite	50 %	1D6 + 1D6

Toutes les autres caractéristiques sont identiques à celles décrites dans les règles page 42.

Les personnages ne peuvent pas tirer grand chose des ghoules qui semblent complètement moroses, fixant les personnages d'un air méchant. Si quelqu'un s'amuse à en disséquer une, (libre de lui faire ce qui lui chante), il doit d'abord la tuer (le Professeur Blanchard exigera qu'au moins une des ghoules, pardon, des singes, soit gardé vivant).

La ghoule se conforme aux caractéristiques des créatures envoyées précédemment, c'est-à-dire cerveau et organes génitaux atrophiés, coloration de peau artificielle (mais dans la couleur inverse) absence de système pileux. L'ossature est

très légère mais robuste, et l'estomac contient des restes de mousse et de charogne. Ce genre d'examen entraîne une perte supplémentaire de 1D6 de Santé Mentale, car le personnage pourra constater que certains organes vitaux (le cœur, les poumons) ne fonctionnent plus depuis longtemps.

EVENEMENT IX

Cause : le rapport du professeur Blanchard aux autorités.

Lieu : le musée, dès que les personnages auront fini d'examiner les « singes ».

Déroulement : le conservateur du musée informe les personnages que l'examen de ces créatures leur est retiré. Un camion viendra chercher les « singes » survivants, vers 5 heures du matin. Ceux-ci sont enchaînés par un des six CRS présents, puis poussés vers une camionnette blindée, sous la menace de 6 fusils-mitrailleurs. Les « singes » se montrent dociles, et entrent dans le camion. Quinze minutes après, le téléphone sonne, et Blanchard, au fur et à mesure de la convention, devient de plus en plus pâle. Il apprend aux personnages qu'une des créatures a réussi à s'enfuir (les autres, s'il y en a, auront été abattues), et a, en déchiquetant la grille, pénétré dans le métro, à Trocadéro. Les personnages doivent donc essayer de retrouver la ghoule. Le Professeur Blanchard leur demande la plus grande discrétion, puisque **PERSONNE** ne doit savoir ce qui se trouve dans le métro parisien.

INFORMATION VIII

Source : La Régie Autonome des Transports Parisiens (RATP)

Accès : se renseigner au sujet d'éventuels machinistes ou de rames passant sur l'une des lignes à Trocadéro (Charles De Gaulle - Etoile/Nation ou Pont de Sèvres/Mairie de Montreuil), et réussir un jet de Discussion *Debate*, Eloquence *Oratory* ou Baratin *Fast Talk*. (et éventuellement, soudoyer l'employé).

Contenu : les investigateurs apprennent le nom et l'adresse d'un conducteur dont la rame est passée à l'heure où la ghoule s'est évadée, et le nom de 10 machinistes qui examinaient les voies à la même heure.

INFORMATION IX

Source : Georges Pauls, le conducteur de la rame.

Accès : aller le voir, réussir un Eloquence *Oratory* ou Discussion *Debate*.

Contenu : le conducteur n'a rien aperçu de particulier, mis à part trois clochards qui dormaient à Trocadéro.

INFORMATION X

Source : les machinistes qui examinaient la voie.

Accès : pour chaque machiniste, tirez un dé de Chance *Lucky Roll*. Dès que celui-ci est réussi, les investigateurs auront trouvé le bon : il faudra alors réussir un Eloquence *Debate* ou un Discussion *Oratory*.

Contenu : l'un des machinistes signalera qu'il a découvert une espèce de grosse araignée dans l'un des couloirs, et qu'il l'a écrasée. Il a ensuite aperçu une

demoiselle de ces araignées qui fuyaient, et il en a été frappé par la quantité de toile qu'elles avaient fabriquée.

INFORMATION VI

Source : un clochard à Trocadéro

Accès : lui payer une bouteille de rouge

Contenu : il se souviendra avoir dormi là avec deux amis, le soir où la ghoule s'est évadée. Il ne se souvient que de l'un, un dénommé Marcel, qui « loge » d'habitude à Raspail (10 stations plus loin, sur la même ligne) et qui, depuis ce soir, a décidé de ne plus boire.

INFORMATION VII

Source : Marcel, un clochard.

Accès : le retrouver (jet de Chance, *Luck*) et le faire parler; Discussion *Debate* ou Eloquence *Oratory* : il refusera de boire.

Contenu : il finira par raconter qu'il a entendu un bruit au milieu de la nuit, sur le quai d'en face. Il s'est réveillé à temps pour voir une créature toute blanche, aux grands yeux de feu, se glisser sur la voie et se diriger vers Charles de Gaulle-Etoile.

EVENEMENT X

Cause : la ghoule

Lieu : les journaux, la radio, la télévision.

Déroulement : au fur et à mesure de leur enquête, les personnages entendent parler de différents accidents mystérieux survenus dans le métro, disparitions, interruption de service sur une ligne, « hallucinations », etc... qui se situent au début sur le Réseau Express Régional (RER), entre Charles de Gaulle-Etoile et Auber, ou sur les lignes de métro voisines, puis aux alentours de la gare Saint-Lazare.

EVENEMENT XI

Cause : la ghoule.

Lieu : les journaux et la station Miromesnil, si les personnages tardent trop à entreprendre la procédure décrite dans l'événement XII.

Déroulement : les personnages lisent dans le journal qu'un meurtre affreux a eu lieu à la station Miromesnil, une jeune

fillette a été littéralement déchiquetée et retrouvée un peu plus loin dans le tunnel. La police pense que c'est là l'œuvre d'un sadique. Tous les personnages perdent 1 point de Santé Mentale.

EVENEMENT XII

Cause : les personnages doivent lancer le sort *Contact Ghoule*, dans les souterrains du métro, près de St-Lazare. Pour cela, ils doivent se faire enfermer dans le métro durant la nuit.

Lieu : les couloirs du métro.

Déroulement : une fois le sort lancé, il faut attendre 1D2 heures. (n'oubliez pas que le métro ferme à 1 h 30 et ouvre à 5 h 30 du matin). Alors, résonne au loin un hurlement de loup, mais cent fois plus déchirant et plus angoissant, l'appel de la ghoule ! Tous les personnages doivent réussir un jet sous leur Santé Mentale sous peine d'en perdre un point. Ils doivent alors suivre l'appel, dans les couloirs du métro. Tous les quarts d'heure, tirez un dé de pourcentage, et à chaque quart d'heure supplémentaire, ajoutez 5 au dé. Chaque personnage a droit, une fois par quart d'heure, à un jet (d'Ecouter *Listen*). S'il réussit, il ajoute 5 au dé. Si le résultat est un (échec critique *fumble*), il soustrait 5 au dé.

Dé :

01-20 : un cri retentit au loin, un mécanicien trop curieux est tombé aux mains de la ghoule (jet de Santé Mentale ou - 1 point).

21-40 : une rame nocturne passe. Chaque personnage doit réussir un jet de Esquiver *Dodge* ou subir 3D6 de dégâts en étant bousculé par la rame.

41-60 : un groupe de 2D4 mécaniciens s'approche. Les personnages doivent réussir un jet de se Cacher *Hide* où ils auront des problèmes.

61-80 : rien ne se passe.

81-100 : le cri semble être plus proche.

101-120 : ils aperçoivent des araignées et des toiles autour d'eux. La ghoule n'est pas loin. Rajoutez + 50 au prochain dé.

121-150 : comme au-dessus, mais sans bonus au dé.

151 et plus : les aventuriers découvrent la ghoule, au milieu de différents cadavres. Ils perdent tous 1D8 de Santé Mentale, ou 1D6 si un jet sous celle-ci est réussi, puis ils doivent combattre la ghoule, et ressortir du métro (pour cela, ils mettent le quart du temps qu'ils ont mis à trouver la ghoule).

EVENEMENT XIII

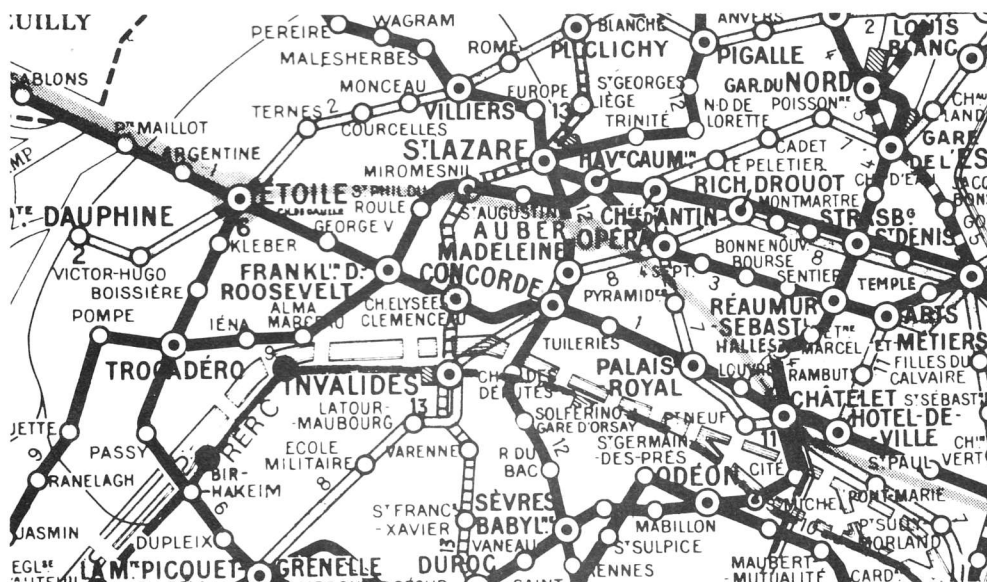
Cause : la victoire des personnages sur la ghoule.

Lieu : le métro, à la sortie des personnages.

Déroulement : lorsque les aventuriers gravissent l'escalier qui les mène à la surface, demandez à chacun de tirer un dé de pourcentage. Prenez-les ensuite un par un, à part, et faites-leur regagner 1D10 de Santé Mentale (modifiez le résultat en fonction de la façon dont ils ont joué) sauf à celui dont le résultat au dé de pourcentage est le plus éloigné, par excès, de son pouvoir $\times 5$ (POW $\times 5$).

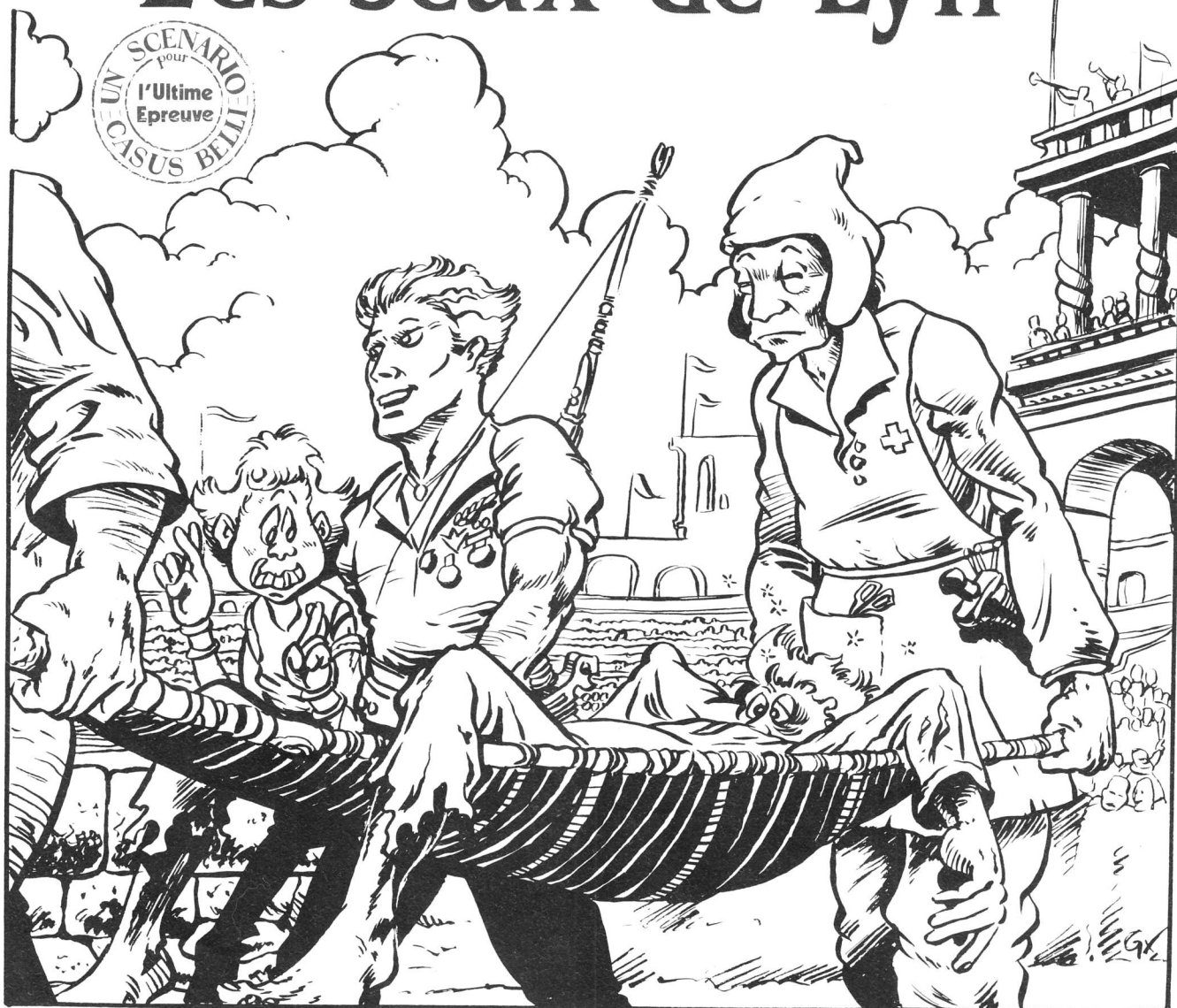
Informez ce malheureux que juste avant de sortir, il s'est retourné, et là ; dans les ténèbres du couloir du métro, il a eu une véritable vision d'horreur : des centaines d'yeux rouges qui le fixaient intensément, plus d'une centaine de créatures immondes qui regardaient ceux qui avaient tué leur « sœur », plus d'une centaine, bien plus d'une centaine de ghoules ; peut-être une infime fraction de toutes celles qui vivent depuis des années dans ces galeries sombres, une « vie » grouillante juste en-dessous de nos pieds, une véritable civilisation qu'était allée rejoindre la créature capturée au Kenya, et dont les investigateurs avaient tué un membre, croyant naïvement qu'il s'agissait du même qu'ils avaient vu. L'aventurier perdra 2D6 + 3 de Santé Mentale, ou 1D6 + 4 s'il réussit un jet sous celle-ci, et ne sera jamais capable de parler de ce qu'il a vu (et arrangez-vous pour qu'il soit le SEUL à voir cela). Si l'aventurier est sujet à une folie permanente, il sera incapable de reprendre le métro, et claustrophobe de surcroît. □

Martin Latallo



Ce module pour l'Ultime Epreuve est conçu pour une équipe de 6 joueurs de même niveau ; novice, aventurier, initié ou héros

Les Jeux de Lyn



UN SCENARIO pour l'Ultime Epreuve CASUS BELLE

52

Les jeux de Lyn, offrent aux M.J un module pratique à placer entre deux aventures ou encore à utiliser lorsqu'ils sont à cours. Au contraire des scénarios habituels celui-ci pourra être joué plusieurs fois par les mêmes joueurs sans inconvénient, à condition de respecter un certain délai, car les Jeux de Lyn ne se déroulent qu'une fois par an. Ceux qui possèdent les *chroniques de Lynais* (règles additionnelles), se reporteront, après lecture, en fin de scénario. En effet, certaines règles de ces jeux sont modifiées à leur intention, et deux épreuves supplémentaires leur sont proposées.

Les préparatifs

Comme chaque année, Lyn est en effervescence et dans toute la cité, les décorations s'installent, les estrades se montent et les marchands sortent leurs éta-

lages. Malgré la période trouble que vit le continent actuellement, les traditions ne sont pas encore toutes perdues et celle des jeux est trop attendue par chacun pour que l'on songe à la supprimer.

Bien que dangereux, pour les participants, ces jeux ont toujours attiré un grand nombre de volontaires, qui d'année en année veulent se surpasser et être acclamés par la foule nombreuse qui y assiste. Bien sûr, les récompenses ne sont pas négligeables, mais bien des téméraires y ont trouvé la mort avant d'avoir pu en entrevoir l'utilisation qu'ils en feraient.

Ce sont les riches marchands de Lyn, sur l'idée de l'un d'eux, nommé Sarimer, qui fondèrent ces jeux ; voyant par ce moyen une occasion d'amener de l'argent dans les caisses de Lyn. Ils ne se trompèrent pas, car la foule venant des six peuples

confondus dépensait sans compter, subissant le charme de la fête présente dans toute la cité.

Fonctionnement et règles des jeux

Ces jeux sont ouverts à tous, hommes et femmes de toutes forces et de tous peuples ; la seule condition étant d'avoir 18 ans et de se conformer aux règles.

Pendant quatre jours, les épreuves se succèdent en commençant par celles des novices, pour se terminer par celles réservées aux héros.

C'est pour cette raison que tous les candidats sont séparés en quatre catégories : Novice, Aventurier, Initié et Héros. Cette sélection se fait par un système spécial. Chaque candidat additionne ses 9 talents (la défense n'en est par un) et selon le résultat détermine sa catégorie.

Entre 144 et 359 :
Catégorie Novice
Entre 360 et 539 :
Catégorie Aventurier
Entre 540 et 719 :
Catégorie Initié
Entre 720 et + :
Catégorie Héros

Exemple : Un personnage ayant les talents suivant ; P.Att = 42, Tir = 25, Cap-phys = 42, Man = 26, Disc = 26, Dét = 25, Inf = 40, Conn = 36, et Magie = 23 se situera dans la catégorie « Novice » avec un total de 285 pts.

Cette sélection faite, des équipes de 6 candidats *de peuples différents* sont créées par catégorie.

Avant d'entamer la première épreuve, les règles fondamentales sont rappelées à chacun des candidats :

1) se conformer à la décision des arbitres, sous peine d'être éliminé.

2) Chaque épreuve permet d'acquiescer un nombre de points ; le gagnant étant celui qui en possèdera le plus à la fin des huit épreuves proposées.

3) Il est possible d'abandonner à la fin d'une épreuve et ne pas participer aux suivantes ; mais cet abandon est définitif et seuls les points gagnés auparavant compteront pour la course aux prix.

4) Certaines épreuves étant dangereuses, il est permis aux candidats de se soigner à la fin de chacune d'elles à l'aide d'une trousse de secours (celles-ci sont fournies par les organisateurs des jeux, sans limite). Bien entendu, une seule guérison par épreuve est possible, et l'utilisation de la magie est interdite pour ces soins, sauf en cas d'abandon ou de fin des épreuves.

5) Il y aura TROIS gagnants par catégorie qui se verront attribuer les récompenses suivantes :

1^{er} prix : 1000 Aris + un apprentissage gratuit à l'école de combat + une épée magique faite à sa main : ID10+2 (ne peut être utilisée que par la personne pour qui elle a été conçue, sinon devient incontrôlable dans un combat) + un équipement complet (tableau n° 5 de l'U.E) + une petite épée d'or montée en broche.

2^{ème} prix : 500 Aris + une cotte de maille + un équipement complet + une petite épée d'argent montée en broche.

3^{ème} prix : 250 Aris + un équipement complet + une petite épée de bronze également montée en broche.

Quant aux autres candidats, ils se voient offrir le gîte et le couvert pour le temps des jeux, ce qui n'est pas négligeable, vu les prix pratiqués à LYN à l'occasion de ces jeux.

Les épreuves peuvent maintenant commencer sous l'œil impartial des arbitres (en l'occurrence, vous M.J.).

Note : Le M.J. peut s'il le désire faire jouer 12 personnes de même niveau par équipe de six, et ne donner les résultats qu'à la fin des épreuves des 2 équipes, afin de déterminer les trois gagnants.

LES EPREUVES

1^{ère} épreuve : le tir à l'arc

Cette épreuve n'est aucune-ment dangereuse pour les candidats. Il s'agit de montrer au public que l'on sait tirer, ou que l'on ne sait pas. Elle est divisée en trois tirs : un tir facile (9 m), un tir à moyenne distance (20 m), et un tir à longue distance (35 m). Les cibles sont des mannequins à forme humaine. Seule la catégorie « héros » a des règles légèrement différentes.

Chaque candidat effectuera son premier tir, qui étant facile, donne un *bonus* de + 20 % (à rajouter au potentiel de base) et permet de marquer 5 points en cas de réussite. Le second tir ne donne aucun bonus et permet de marquer 10 points en cas de réussite. Le troisième tir et dernier étant difficile baisse les

chances de réussite de - 5 % et donne 15 points aux bons tireurs.

Catégorie « héros » : Quelques changements pour les héros qui devront tirer sur les mêmes cibles, mais en visant la tête du mannequin. Ce handicap baissera leurs chances de toucher de - 20 % : soit + - 0 % pour le 1^{er} tir, - 20 % pour le 2^{ème}, et 25 % pour le 3^{ème} tir.

Avant d'entamer la deuxième épreuve, chaque participant fera ses comptes en présence de l'arbitre de cette épreuve (le M.J. du jour).

2^{ème} épreuve :

Le saut en longueur

Aucun danger pour cette épreuve, si ce n'est pas de se fouler la cheville, mais ceci est assez rare. Les règles sont simples il s'agit de sauter le plus loin possible.

Pour cela, nous allons utiliser un tableau spécial, permettant de connaître la distance sautée, en fonction du potentiel des « capacités physiques » et du résultat du lancer du D100.

Cap.ph	18 à 30	31 à 40	41 à 50	51 à 60	61 à 70	71 à 80	81 à 90	91 à +
D100								
01 à 10	5 m	6 m	7 m	8 m	9 m	9 m	9 m	9 m
11 à 20	4 m	5 m	6 m	7 m	8 m	9 m	9 m	9 m
21 à 30	3 m	4 m	5 m	6 m	7 m	8 m	9 m	9 m
31 à 40	2 m	3 m	4 m	5 m	6 m	7 m	8 m	9 m
41 à 50	2 m	2 m	3 m	4 m	5 m	6 m	7 m	8 m
51 à 60	2 m	2 m	2 m	3 m	4 m	5 m	6 m	7 m
61 à 70	2 m	2 m	2 m	2 m	3 m	4 m	5 m	6 m
71 à 80	2 m	2 m	2 m	2 m	2 m	3 m	4 m	5 m
81 à 90	2 m	2 m	2 m	2 m	2 m	2 m	3 m	4 m
91 à 00	2 m	2 m	2 m	2 m	2 m	2 m	2 m	3 m

Si le résultat du lancer du D100 donne 00, le candidat s'est foulé la cheville ce qui baissera ses cap.phys de - 30 % pour le reste des épreuves.

Les points acquis pour cette épreuve seront égaux à 2 fois la distance sautée.

Note : N'oubliez pas qu'un candidat blessé à l'épreuve d'avant, et qui n'a pu récupérer tous ses points de vie en se soignant aura ses cap.phys. baissées d'autant.

3^{ème} épreuve :

Le saut en hauteur

Pas de danger pour cette épreuve qui ne demande que l'utilisation des capacités physiques.

— Catégories 1 et 2 : Les candidats devront tenter de sauter 4 hauteurs différentes (un seul essai par hauteur). Pour chacune d'elle, un malus sera appliqué sur les cap.phys selon la difficulté.

	Hauteur	Malus	points acquis si réussi
1 ^{er} saut :	1 m	0 %	5
2 ^{ème} saut :	1 m,10	- 5 %	5
3 ^{ème} saut :	1 m,20	- 10 %	10
4 ^{ème} saut :	1 m,25	- 15 %	10

Catégorie 3 et 4 : même principe, avec quelques changements pour les hauteurs.

	Hauteur	malus	Points acquis si réussi
1 ^{er} saut :	1 m,20	- 10 %	5
2 ^{ème} saut :	1 m,30	- 15 %	5
3 ^{ème} saut :	1 m,40	- 20 %	10
4 ^{ème} saut :	1 m,50	- 25 %	10

A ce stade des jeux, une pose boisson est accordée aux participants.

4^{ème} épreuve :

Combat dans l'arène

C'est une des épreuves qui attire le plus grand nombre de spectateurs dans l'arène, qui s'emplit d'un bruit de foule en délire dès la première goutte de sang versée.

Chaque candidat va devoir affronter seul un animal dressé pour le combat. Selon la catégorie, l'animal sera différent ainsi que l'armement fourni par les arbitres.

— Catégorie 1 : Le candidat dispose seulement d'une hache (DG = ID6+2), il ne peut porter ni armure, ni bouclier. Son adversaire sera un chien sauvage. P.A = 30, Pdv = 9, Pr.N = 0, DG = 1D6.

— Catégorie 2 : Le candidat sera armé d'une épée (1D10) et d'une armure de cuir Pr = 1 pour affronter un loup : P.A = 40, Pdv = 12, Pr.N = 1, DG = 1D6 + 2.

— Catégorie 3 : Même armement que pour la catégorie 2, pour affronter un lion des montagnes : P.A = 60, Pdv = 15, Pr.N = 1, DG = 1D6 + 2, Déf = 4.

— Catégorie 4 : Le héros quant à lui portera une armure de cuir renforcé (Pr = 2), et sera armé d'une épée longue DG = 1D10+2 pour tenter de tuer un ours : P.A = 80, Pdv = 20, Pr.N = 2, DG = 1D10, Déf = 8.

Le principe de la grâce est aussi appliqué à LYN. Si le candidat sent qu'il va mourir en continuant le combat, il peut demander grâce. Si celle-ci est accordée, un maître des fauves rappellera aussitôt l'animal, par contre si elle est refusée, le combat devra se poursuivre jusqu'à la mort... La foule qu'incarne le M.J. accorde sa grâce pour les résultats 1, 2, 3 et 4 sur un jet de D6. Bien entendu, une demande de grâce est considérée comme un abandon définitif.

En cas de victoire sur l'animal, le candidat marque 20 Points moins le Pdv perdu au cours du combat.

5^{ème} épreuve :

Détection et manipulation

Cette épreuve a toujours soulevé l'enthousiasme du public, qui trouve très drôle de voir les candidats rater leur tentative et d'en subir les conséquences.

Ici il y a du danger, et le jeu diffère selon les catégories, mais les novices risquent un peu plus, dû à leur manque d'expérience.

Face à chaque candidat, un chemin composé de huit dalles ; certaines sont piégées d'autres non. Avant de mettre le pied sur la première dalle (ainsi que sur les autres), une détection devra être faite pour savoir si un piège y est. Si la détection réussit, la manipulation sera utilisée pour désamorcer le piège éventuel. Si elle rate, tant pis, le candidat devra quand même marcher sur la dalle.

Afin d'aider un peu le candidat, il est permis de sauter une dalle de ce chemin (au choix du joueur), mais il devra marcher sur les sept autres dalles.

C'est le M.J. qui détermine à l'avance et en secret, quelles

dalles seront piégées (il n'y a qu'une sorte de piège ; une explosion causant des dégâts variant selon la catégorie).

Catégorie	nbre de dalles piégées	DG (explosion)
1	3	1D3
2	4	1D3
3	5	1D6
4	6	1D6

Chaque détection réussie, qu'il y ait piège ou non, rapporte 2 points. Chaque manipulation réussie rapporte 3 points.

6^{ème} épreuve : Culture

Un peu de repos pour les muscles fatigués des candidats, qui pour cette épreuve vont faire appel à la réflexion.

L'épreuve est simple : l'animateur des jeux va tirer deux voyelles et quatre consonnes dans la grille donnée.

1D6 : 1 = A, 2 = E, 3 = I, 4 = O, 5 = U, 6 = Y.
1D10 : 1 = C, 2 = D, 3 = F, 4 = G, 5 = L, 6 = M, 7 = N, 8 = P, 9 = R, 10 = S.

Exemple : Les deux lancers du D6 donnent 2 et 1 : soit E et A. Les quatre lancers du D10 : 10, 7, 2 et 4 : soit R, M, C et F. Ce qui donne les lettres E.A.R.M.C.F. Les candidats doivent en moins d'une minute donner le maximum de mots réalisables avec ces lettres. Ex. : FACE. RAME. MARE. FARCE. MA. ME. CA. CE. CAR... etc...

Ces mots doivent exister dans le dictionnaire de LYN (si vous ne

le possédez pas, consultez le Larousse ou autres). Les noms propres ne sont pas autorisés. Le gagnant marque 20 points, le second 15 pts, le troisième 10 pts, et le quatrième 5 pts, les autres ne marquant rien. En cas d'ex-aequo, ils seront départagés par le nombre de mots le plus long, ou par une seconde épreuve.

7^{ème} épreuve : La chance

Une épreuve qui plaît beaucoup au public, mais un peu moins aux candidats. Sur le sol de l'arène, un grand cercle formé de six tranches de couleurs différentes : bleu, rouge, jaune, vert, rose et violet. Chaque candidat choisit une couleur et monte sur la surface correspondante ; celle-ci pouvant contenir six personnes au maximum. C'est maintenant que le suspense entre en jeu, car sous ces surfaces (retenues seulement la pointe), de puissants ressorts sont comprimés et n'attendent qu'un déclic pour se libérer. Ce déclic, c'est une grande roue de loterie qui le déclenchera. L'animateur fera tourner cette roue qui bientôt s'arrêtera sur une couleur, délivrant ainsi les ressorts qui projeteront les personnes se trouvant sur la couleur correspondante à quelques 30 mètres du cercle (dégâts = 1D10).

Mais ce n'est pas fini, car un deuxième tour de roue sera fait et une nouvelle couleur sortira (si on retombe sur la même couleur, tant mieux pour les candidats). Cette loterie sera simulée par un lancer de D6 : 1 = bleu, 2 = rouge, 3 = jaune, ... Les candidats étant restés sur le cercle à la fin des deux tours de loterie, marqueront 20 points chacun.

8^{ème} épreuve : La magie

Pour cette épreuve, chaque candidat est amené, seul, dans une petite arène aménagée à cet effet. Au milieu de celle-ci, trois surfaces de 10 m sur 10 m, peu engageantes. La première est entièrement en flammes, la seconde grouille de petits serpents et la troisième subit sans interruption une pluie de petites pointes acérées. Il est demandé au candidat de traverser l'une de ces surfaces, en sachant qu'une seule d'entre elles est une illusion magique, les deux autres étant réelles. Pour découvrir laquelle des trois est une illusion, le candidat devra faire un jet de D100 sous la magie. Si son jet réussit, il pourra traverser cette illusion sans dégâts ; par contre, si son jet rate, il n'aura plus que son intuition à qui se fier et traversera une des surfaces au hasard.

C'est le M.J. qui détermine à l'avance pour chaque candidat, quelle situation est une illusion (pouvant ainsi laisser les autres joueurs en spectateurs). Pour cette épreuve, les dégâts subis en cas de passage sur une surface non-illusion ainsi que l'utilisation du potentiel magie, diffèrent selon les catégories.

— Catégories 1 et 2 :

Aucun malus ni bonus sur le pot. magie.

Surface en flammes : dégâts = 2D6

Surface avec serpents : dégâts = 2D6 piqûres (une piqûre = -1pdv)

Surface pluie de pointes : dégâts = 2D6 pointes (une pointe = -1pdv)

— Catégories 3 et 4 :

Une protection magique sur l'illusion, donne un malus de -20 %.

Surface en flammes : dégâts = 3D6

Surface serpents : dégâts = 3D6 piqûres (-1pdv)

Surface pointes : dégâts = 3D6 pointes (-1pdv)

Les candidats ayant réussi à découvrir l'illusion marquent 20 pts.

C'est sur cette dernière épreuve que se termine les jeux de Lyn pour cette année et c'est avec recueillement que les gagnants s'avancent afin de recevoir leur prix de la main même de Sarimer.

La fête durera encore toute la nuit dans les ruelles de Lyn, et au petit matin une nouvelle page des archives de la cité sera noircie par les noms de tous les participants, avec une mention spéciale pour les champions de ce jour.

« SPECIAL » REGLES ADDITIONNELLES

Le classement par catégories, se fait comme dans les *Chroniques* avec les 10 talents de base additionnés. Un personnage sera donc novice jusqu'à 399 pts, aventurier de 400 à 599 pts, initié de 600 à 799 pts, et héros à partir de 800 points.

Les épreuves se passent de la même façon, sauf pour celle du « combat dans l'arène » où les nouvelles règles sur le combat seront appliquées (localisation des coups, dégâts, protection, casque, etc...).

A l'épreuve n° 5, le candidat peut ajouter aux pourcentages des talents utilisés, les différents bonus attribués au peuple et au métier.

Epreuves

supplémentaires

Ces épreuves sont à rajouter entre la 5^{ème} et la 6^{ème}. Outre leur place dans ces jeux, elles permettent au M.J. et aux joueurs de s'habituer à certains talents annexes et à leur utilisation possible.

La course d'embarcation

Cette épreuve se déroule en dehors de la cité, sur les bords de la Sélina. Il s'agit pour les candidats de construire une embarcation de leurs propres mains. Ils ne disposent pour cela que d'une hache, d'une scie et de cordes. Puis, ils doivent la mettre à l'eau et parcourir 1 km, sans couler, dans les meilleurs temps.

Cette épreuve est divisée en deux parties : la première utilisant le talent *bricolage*, et la deuxième le talent *diriger un bateau*.

1^{ère} partie :

Le M.J. lancera le D100, en secret, pour chacun des joueurs, et notera les résultats obtenus. Si le jet de D100 est inférieur au potentiel *bricolage* du joueur, aucun problème, l'embarcation flottera très bien. Par contre, s'il est supérieur à ce potentiel, celle-ci coulera. Afin de déterminer à quelle distance cela arrivera, le M.J. se servira du petit tableau suivant :

% en + par rapport au pot.	Distance parcourue sans couler
+ 5 %	1 000 m
+ 10 %	750 m
+ 15 %	500 m
+ 20 %	250 m
+ 25 % et +	quelques m

Une fois qu'il aura noté en face de chaque candidat, le résultat du D100 et ses conséquences, il leur demandera de monter sur leurs embarcations et de partir. Cela pourra être simulé sur la table, ou sur une feuille de papier ; le M.J. signalant lorsque l'un des bateaux coule.

Les candidats dont le bateau coule, doivent finir à la nage. Quant aux autres, ayant construit des embarcations fiables, ils doivent maintenant les diriger au mieux, afin de parcourir le km en un minimum de temps.

2^{ème} partie :

A la différence de la 1^{ère}, c'est aux joueurs ayant un bon bateau, de lancer le D100 sur le talent *diriger un bateau*. Ce jet sert seulement à savoir lequel atteindra le but en premier. Plus le résultat se rapproche de 01 %, plus le bateau est dirigé avec aisance et rapidité.

Le M.J. peut ainsi déterminer qui arrive en premier à cette épreuve. Le reste du classement se fait sans mal : d'abord ceux ayant un bon bateau (selon le résultat de leur lancer de D100), puis ceux dont le bateau a coulé (selon la distance parcourue). Le vainqueur marquera 20 points, le second 15 pts, le troisième 10 pts, et le quatrième 5 pts. Pour les autres, des sauveurs viendront les chercher, s'ils ont des crampes en cours de route.

Après cette épreuve humide, passons à la seconde.

Où est passé le Nord ?

Pour cette deuxième épreuve, les candidats doivent faire appel à leur sens de l'orientation. Ils sont amenés les yeux bandés, au centre d'une petite forêt, où il leur est demandé de parcourir 1 000 pas vers le Nord, de là 1 000 pas vers l'Ouest, et pour finir encore 1 000 pas vers le Nord, afin de rejoindre un point précis. Le problème est qu'il n'y a aucun sentier ni chemin pouvant aider les candidats, qui ne devront se fier qu'à leur sens de l'orientation (bon ou mauvais).

Procédure :

Le M.J. placera une feuille quadrillée sur la table, sur laquelle il aura marqué d'une croix au centre, le point de départ des candidats. Puis il décidera, en secret, la véritable direction du Nord. Pour ce faire, il peut numéroté les huit directions principales d'une rose des vents et

en choisir une pour le Nord. Il fera jouer chaque joueur à tour de rôle de la façon suivante :

1) Lancer d'un D100 sur l'*orientation* effectué par le M.J. en secret, au point de départ des joueurs. Si le jet est réussi, il indiquera que le joueur pense que le Nord est dans une direction (celle-ci sera la bonne), et celui-ci avancera de 1 000 pas dans cette direction (tracé d'une couleur sur la feuille). Si le jet est raté, le M.J. indiquera une direction comme étant le Nord pour le joueur. Cette direction sera fonction du résultat du D100 et du potentiel *orientation* du joueur.

Pour un résultat supérieur de 1 % à 5 %, le joueur aura fait une erreur de 45° par rapport au véritable Nord. De 6 % à 10 % en +, 90° d'erreur, etc...

Afin de savoir dans quel sens il aura fait cette erreur, les résultats pairs seront vers l'Ouest et les impairs vers l'Est.

Ce petit tableau vous permettra de déterminer les erreurs en fonction du jet.

+ 1 % à + 5 % = 45° d'erreur
+ 6 % à + 10 % = 90° d'erreur
+ 11 % à + 15 % = 135° d'erreur
+ 16 % à + 20 % = 180° d'erreur

Au-delà = 180° d'erreur

Pair : Ouest - Impair : Est

Exemple : Un joueur a un potentiel de 45. Le M.J. lançant le D100 pour lui fait un résultat de 53. Il donnera donc la direction Ouest comme étant celle du Nord. (il y a 8 % de plus que le potentiel du joueur, ce qui fait, au regard du tableau, une erreur de 90°. Le chiffre est pair, donc l'erreur est vers l'ouest).

Dans l'exemple ci-dessus, le candidat parcourra 1 000 pas vers l'ouest, tout en pensant se diriger vers le Nord.

2) Mille pas plus loin, un deuxième jet est demandé, afin de savoir si le joueur s'est perdu ou non. La procédure est la même : jet de D100 effectué par le M.J. et direction du Nord donnée (fausse ou réelle).

N'oubliez pas qu'à cette étape, le joueur doit de diriger vers l'Ouest pendant mille pas.

3) Dernière étape : le joueur devra se diriger vers le Nord. La procédure sera la même qu'au paravant.

Le M.J. fera donc jouer chaque joueur à la suite et tracera sur la feuille, le chemin parcouru par chacun. Notez qu'il peut très bien arriver qu'un joueur fasse des allers et retours sur le même tracé, ayant complètement perdu la boussole. Lorsque tous les joueurs auront fini leur promenade, le M.J. dévoilera le véritable Nord et le point d'arrivée qu'ils devaient rejoindre.

Le classement se fera de la manière suivante :

Le joueur étant, sur ou le plus près de ce point, gagne. Puis par ordre décroissant, du joueur le plus près à celui étant le plus loin. Les ex-aequo sont permis et marquent chacun le même nombre de points. Le vainqueur marque 20 points, le second 15 pts, le troisième 10 pts, et le quatrième 5 pts.

Fabrice Cayla



LES HÉROS SONT FATIGUÉS ET VOUS?

En pleine forme ? Tant mieux, car vous êtes le héros d'une série de livres ; face à vous : des trolls, des dragons, des barbares, des serpents-rasoirs, des abeilles tueuses, des femmes bandits, des orques, des farfadets, des chiens de lune, des vampires, des goules, des hydres qui vous attendent, assoiffés de sang, au détour de chaque page. Vos armes pour les combattre ? Votre épée, votre astuce, votre habileté, votre endurance, votre chance, la magie et une paire de dés. **ALORS, À VOUS DE JOUER... LES HÉROS**



1. En tournant le coin d'un tunnel, vous venez de vous heurter à un **ORQUE** redoutable qui brandit un fleau d'armes ; d'un geste féroce, il vous jette à la figure l'énorme boule de fer hérissée de pointes. Vous avez une chance sur trois de parer le coup. Vous pouvez la tenter en vous rendant au n° 326 du **LABYRINTHE DE LA MORT**.



2. Vous êtes parti à la recherche du marteau de Gillibran ? Fort bien, mais quelle erreur d'avoir pénétré sur le territoire de la **FEMME BANDIT** ! Car à présent, vous allez devoir l'affronter seul, elle et ses quatre acolytes. Alors, inutile de vous cacher la vérité : c'est un combat sans merci qui vous attend au n° 104 de **LA FORÊT DE LA MALEDICTION**.



3. Votre vaisseau spatial s'est approché d'un astéroïde inconnu. Le visage d'un être reptilien apparaît sur l'écran de votre communicateur... Allez-vous le suivre, comme il vous l'ordonne, ou préférez-vous essayer de lui échapper en déclenchant le feu de vos canons laser ? Grave dilemme que vous aurez à résoudre au n° 281 de **LA GALAXIE TRAGIQUE**.



4. Tout le monde le sait, les rues ne sont pas sûres au Port du Sable Noir : la preuve, deux gigantesques **TROLLS**, mercenaires féroces de la Garde d'Elite Impériale du Seigneur Azzur vous barrent le chemin, alors que vous traversiez la ville en quête du repaire de **ZANBAR BONE**, Prince de la Nuit. De quoi vous faire regretter de vous être rendu au n° 307 de **LA CITÉ DES VOLEURS**.



5. Vous avez beau être un héros, vos dons de séducteur n'auront aucun effet sur la **FEMME DES CAVERNES** ; le regard fou, elle a surgi de sa grotte et s'apprête à jeter sa lance sur vous. Il ne vous reste plus qu'à vous rendre au n° 59 de **L'ILE DU ROI LEZARD** pour savoir si elle a visé juste ou pas...



6. Pas de chance : vous venez de réveiller un **GARK**, une de ces créatures gigantesques, brutales et stupides que les Maîtres Sorciers de la Tour Noire apprécient tant. La magie, votre épée ou la fuite vous sauveront peut-être la vie mais entre nous, était-ce bien raisonnable de vous rendre au n° 352 de **LA CITADELLE DU CHAOS** ?

DEUX DÉS, UN CRAYON ET UNE GOMME SONT LES SEULS ACCESSOIRES DONT VOUS AUREZ BESOIN POUR DEVENIR UN HÉROS. VOUS SEUL DÉCIDEREZ DE LA ROUTE À SUIVRE, DES RISQUES À COURIR ET DES CRÉATURES À COMBATTRE. ALORS, BONNE CHANCE...

GALLIMARD



EN VENTE
CHEZ VOTRE
LIBRAIRE

ENFIN EN FRANÇAIS !!!

Vous qui n'avez plus
peur des dragons,
allez donc dire
bonjour à
Cthulhu !!!



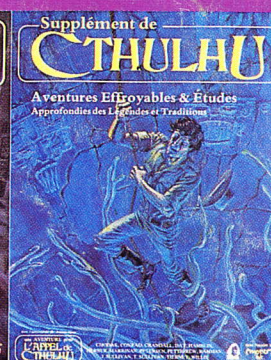
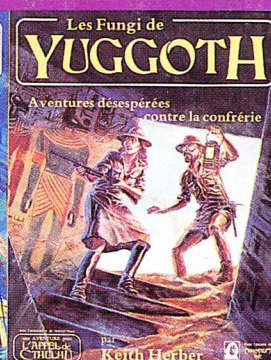
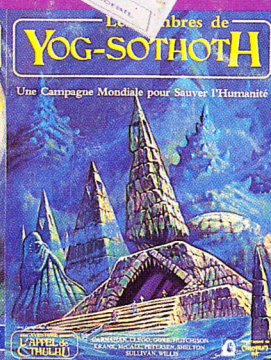
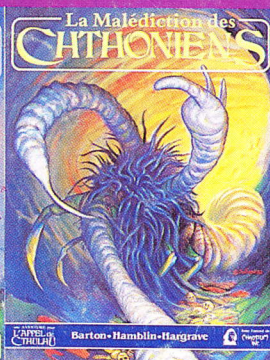
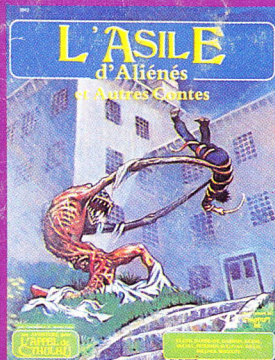
ET
DEJA
CINQ
MODULES

Un couloir, une porte,
des monstres, un trésor.
Un couloir, une porte, des
monstres, un trésor !!!

Vous croyez que c'est ça
les jeux de rôles ? Découvrez
une autre manière de jouer avec
l'Appel de Cthulhu, mais
sachez que vous risquez gros...



Editeur
Jeux Descartes
5 rue de la Baume
75008 Paris



En vente dans les meilleures boutiques, ou par correspondance à l'aide du bon ci-dessous.

A retourner, accompagné du règlement à Jeux Descartes: 5, rue de la Baume 75008 PARIS.

☐ L'Appel de Cthulhu	199 F	☐ L'Asile d'Aliénés	99 F	Total
☐ Supplément de Cthulhu	99 F	☐ Les Fungi de Yuggoth	99 F	Frais de port et d'emballage + 20 F
☐ Les Ombres de Yog-Sothoth	99 F	☐ La malédiction des Cththoniens	99 F	A payer

Offre valable également pour la Belgique et la Suisse.

LE JEU DE RÔLE LE PLUS PRIMÉ D'AMÉRIQUE!