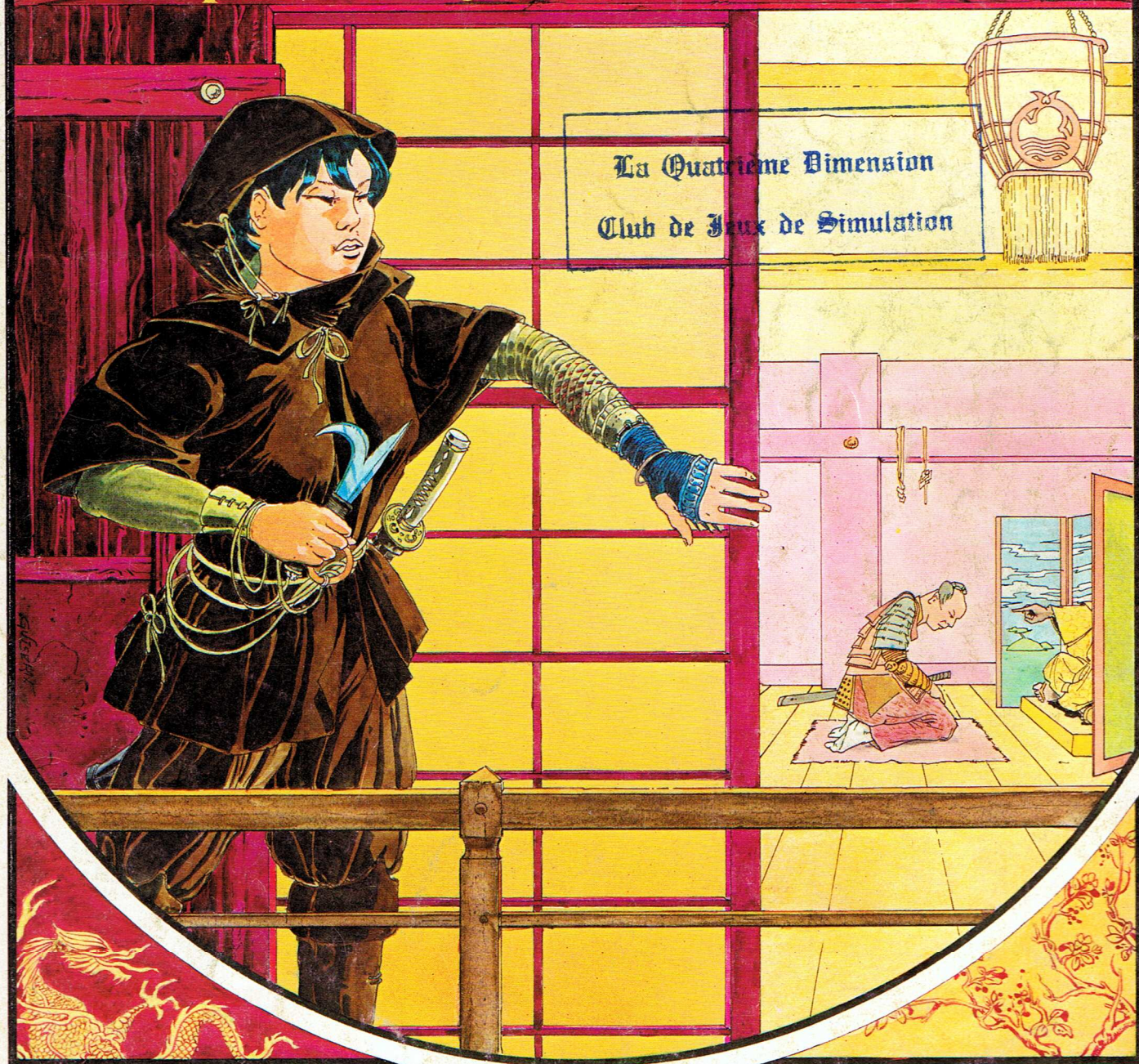


CASUS BELLI

Le magazine des jeux de simulation

Un module Bushido/D&D

«Spicheren» jeu de JJ Petit



Wargames, Jeux de Rôle, Ludotique...

L'œuf cube
 587 28 83

TOUS LES JEUX

jeux de tradition
 jeux modernes
 jeux de cartes
 et cartomancie
 jeux de patience
 casse-tête · puzzles
 jeux électroniques
 jack - pots
 slot machines

**COLLECTIONS
 et
 CURIOSITÉS**

24 RUE LINNÉ - PARIS 75005

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

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

Expedition immédiate à réception
 de votre chèque ou mandat
 NOUVEAUTES DU MOIS

VICTORY GAMES	
CIVIL WAR	190 F
GULF STRIKE	270 F
HELL'S HIGHWAY	190 F
AVALON HILL	
CONQUISTADOR	190 F
NAPOLEON AT BAY	210 F
WIZARD	190 F
GAMES WORKSHOP	
FOREST OF DOOM (solo)	20 F
CITADEL OF CHAOS (solo)	20 F
RUNEQUEST BOXED	135 F
SOLOQUEST 1	75 F
SOLOQUEST 2	75 F
BORDERLAND	205 F
TROLLPACK	230 F
QUESTWORLD	205 F
THIEVES WORLD	235 F
EXT. 1 - TRAITOR	75 F
EXT. 2 - SPIRIT OF STONES	75 F
EXT. 3 - DARK ASSASSIN	75 F
CALL OF CHTULLU	250 F
EXT. 1 - YOG SOTHOTH	110 F
STARFRONTIERS TSR	135 F
GANGBUSTERS TSR	125 F
JUDGE DREED (FR.)	145 F
RED ARMY	160 F
ACE OF ACES (FR.)	195 F
BOUNTY HUNTER (FR.)	215 F
STAR EXPLORER	160 F
Revue spécialisée	
WHITE DWARF	15 F
DRAGON	40 F
BEST OF THE WHITE DWARF	
articles I et II	25 F
BEST OF THE WHITE DWARF	
scenarios I et II	25 F



INALEMENT, sortir un numéro de Casus Belli, c'est un peu comme boucler une valise. On met dedans tout ce qu'il faut pour les deux mois à venir, et ils faut donc tout prévoir à l'avance. On y met les grosses choses indispensables, qui prennent de la

place, et puis au fur et à mesure, on rajoute tout un tas de petits fourbis... Et à la fin, ça ne ferme plus. Alors on ressort tout et on "rerange" différemment pour que ça tienne, tout en lorgnant l'heure qui passe, et, bien obligé, on laisse de côté quelques bricoles qui franchement ne rentrent pas.

Et quand enfin tout est bouclé, sanglé, prêt... on aperçoit dans un coin de la pièce un objet de première nécessité, prévu depuis longtemps, qui vous nargue fièrement.

Alors on s'assoit, on descend un verre de Sogir de Mars, et on reprend tout à zéro.

Par prudence, je vous conseillerais de mettre une sangle autour de ce numéro, parce qu'il est vraiment plein à craquer !

D.G.

Sommaire

<input type="checkbox"/> NOUVELLES DU FRONT	3
<input type="checkbox"/> ART OF SIEGE	10
Frédéric Armand	
<input type="checkbox"/> VIVA ZAPATA	14
Xavier Jacus	
<input type="checkbox"/> BEHIND THE ENEMY LINES	17
Frédéric Armand	
<input type="checkbox"/> SQUAD LEADER	18
Pierre Stutin	
<input type="checkbox"/> SPICHEREN - Jeu inédit	22
Jean-Jacques Petit	
<input type="checkbox"/> EYLAU	27
Frédéric Armand	
<input type="checkbox"/> 1942	28
Frédéric Armand	
<input type="checkbox"/> SAMURAI	30
Frédéric Armand	
<input type="checkbox"/> LUDOTIQUE	31
<input type="checkbox"/> DEVINE	33
<input type="checkbox"/> COCKTAIL EXOTIQUE	34
Jean-Michel Hautefort	
<input type="checkbox"/> SPACE OPERA	36
Lionel Tenneroni	
<input type="checkbox"/> VOUS AVEZ DIT BZZIONIKHS ?	38
Martin Latallo	
<input type="checkbox"/> BUSHIDO	40
Martin Latallo	
<input type="checkbox"/> SEJOUR A IZUYIMA - Module	42
Martin Latallo	

CASUS BELLi N° 15
 Publié par
Excelsior Publications
 5, rue de la Baume
 75008 Paris
 Tél. : 563-01-02

Direction, administration
 Président : Jacques Dupuy

Directeur Général :
 Paul Dupuy

Directeur adjoint :
 Jean-Pierre Beauvalet

Directeur financier :
 Jacques Behar.

Rédaction :
 CASUS BELLi
 5, rue de la Baume
 75008 Paris
 Tél. : 563-01-02

Périodicité : bimestrielle

Rédacteur en chef :
 Didier Guiserix

Illustrations :
 Didier Guiserix
 Christian Rivière
 Jean-Charles Rodriguez

Maquette :
 D. Guiserix
 A. Pernelle

Services commerciaux

Marketing et développement :
 Christophe Veyrin-Forrer

Abonnements :
 Elizabeth Drouet
 assistée de Patricia Rosso

Vente au numéro :
 Bernard Heraud

Relations extérieures :
 Michèle Hilling

Publicité :
 Isabelle Blanchard
 5, rue de la Baume
 75008 Paris
 Tél. : 563-01-02

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

Composition :
 CELBÉ-Compo
 Tél. : 464-70-24

Dépôt légal n° 391
 2^e trimestre 1983

Commission paritaire n° 63.264

Copyright CASUS BELLi 1983



NOUVELLES

D U F R O N T



Il a beaucoup été question de *Diplomatie* au cours du mois de mai et ceci nous donne une bonne occasion de reparler de ce noble jeu que beaucoup d'entre vous déplorent de ne plus trouver dans nos pages.

Diplo dans CB

Croyez-le, l'absence de *Diplo* dans nos colonnes n'a rien de volontaire, au contraire. Les raisons en sont toutes simples : pour faire un article valable, il faut un rédacteur qui connaisse à fond et, depuis longtemps, tous les aspects du jeu : face à face, par correspondance, cercle des "fans", publications spécialisées ("zines") de France mais aussi de l'étranger, puisque aux USA, l'auteur du jeu continue de s'exprimer, et que les joueurs se répartissent sur toute la surface de la planète.

Non pas que cet oiseau rare n'existe pas, mais il a, suivant les cas, l'une des trois raisons suivantes de ne pas écrire :

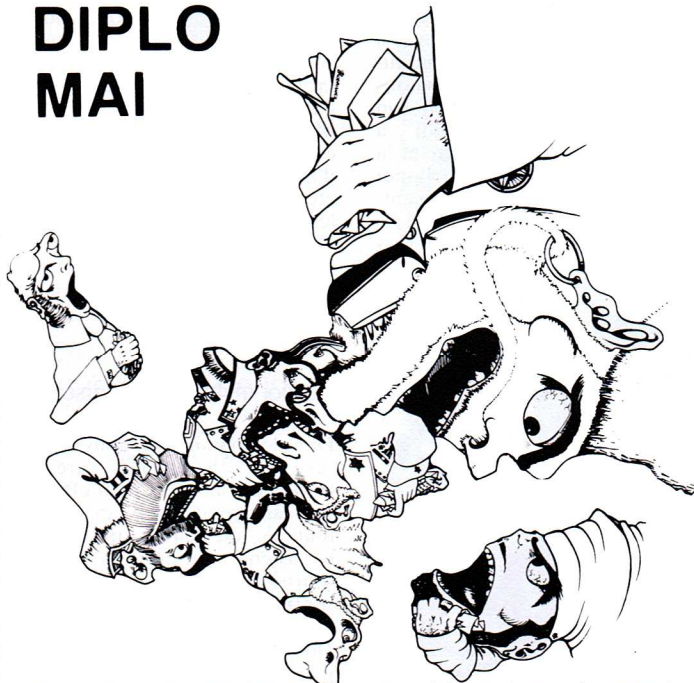
— le peu de temps libre que lui laisse sa vie professionnelle est entièrement consacré à jouer à *Diplomatie*, et il ne sacrifiera jamais une partie pour rédiger un article ;

— il publie déjà un "fanzine", (si ce mot vous surprend, je vous renvoie à l'article de Michel Liesnard dans notre n° 6), et ce travail de forçat le laisse sans force ni inspiration pour la moindre page supplémentaire ;

— il a prévu de le faire dès que possible. Si tous ceux qui m'ont promis divers papiers me les envoyaient simultanément, le bureau de la rédaction serait submergé. Mais il y a peu de risques...

Et pourtant, il s'en passe, des choses :

DIPLO MAI



Convention parisienne.

Roland Prévot, éditeur depuis près de dix ans du zine *Vortigern* (un record !) n'en était pas à son coup d'essai en matière de convention. Celle qu'il organisa le premier week-end de mai dépassait néanmoins largement l'envergure des précédentes. Une salle avait été louée à l'école des Mines, qui put accueillir plusieurs dizaines de participants. Pas sectaires, les joueurs se répartissaient entre, bien sûr, *Diplomatie*, mais également *Air Assault on Crête*, *Borderlands*, ou *Organized crime*, jeu simple et excitant. Sans oublier la table de *Advanced Dungeon & Dragon*, dont les joueurs ne relevèrent même pas le nez quand il fut question d'aller dîner !

Parmi les présents, les principaux éditeurs de fanzines francophones, ce qui, habile transition, va me permettre de faire un petit tour d'horizon de ces parutions, auxquelles je vous conseille de vous adresser si le jeu de *Diplomatie* vous tente, mais que le manque d'adversaires vous freine.

Les zines

A tout seigneur tout honneur, la convention se faisait sous l'égide du zine *vortigern*, créée par Roland Prévot, qui en partage la responsabilité avec Jean-Pierre Friche. Recommandé pour son sérieux, *Vorti* propose des variantes du jeu, des traductions d'articles américains, entretient un courrier des lecteurs, et publie les résultats de chaque coup des parties en cours, arbitrées par les maîtres de jeu les plus prestigieux de l'Hexagone !

Vortigern est maintenant une association loi de 1901, l'abonnement coule 46 F pour 10 numéros, et pour en savoir plus, contactez Roland Prévot, 57, rue de L'Orme-Creux, Corbeuse, 91410 Dourdan, ou Jean-Pierre Friche, 9, rue Fermat, 75014 Paris. Et désormais, *Vortigern* est distribué à la boutique "l'Oeuf Cube".

Continuons notre tour d'horizon par le zine suisse de Georges André Brugger, *Plié en Deux* (c'est le titre). En dehors de la diplomatie, *PeD* renferme des jeux originaux,

comme actuellement, *Champanne électorale*, où le but des lecteurs-joueurs est de se faire élire gagnant par les autres lecteurs. Tour de force qui donne lieu à des discours électoraux pas "piqués des vers". Adresse : Georges André Brugger, Fleur 13, CH-2300 La Chaud-de-Fonds, Suisse.

Egalement présents, les fanéditeurs belges Luc Dodinval (celui qui a des lunettes) et Alain Henry (celui qui vient de casser les siennes en les retirant précipitamment) auxquels manque le dernier du triumvirat, Daniel Haas : vous pourrez retrouver leurs signatures si vous décidez de vous abonner à *Mach die Spulh*, (en langue française malgré le titre), où se jouent des parties classiques et des variantes. En dehors de l'intérêt ludique, *MdS* contient un important courrier polémique et des articles gags.



Pour recevoir *Mach die Spulh*, écrivez à Daniel Haas, avenue François-Bovesse, 4600 Chênée, Belgique.

Si vous êtes intéressé, n'hésitez pas à contacter ces revues. Dans chacune d'elles sont arbitrées des parties auxquelles participent des débutants, (et débutantes) et leurs éditeurs envoient dans la mesure du possible, un numéro offert à titre d'exemple.

A Lyon, par contre, une nouvelle équipe est née pour jouer à *Diplomatie* par correspondance. Pour en grossir les rangs, il vous suffira de vous adresser à son maître de jeu en titre, Henri Ligier, 11, avenue de Saxe, 69006 Lyon.

Nous finirons par une rubrique nécrologique : Disparition de *Chantecler*, le zine le plus important d'Europe, qui était publié par Michel Liesnard. Très controversé, *Chantecler* contenait de nombreuses rubriques sérieuses ou "légères" (recettes de cuisine...) et un courrier intéressant, avec des correspondants aux quatre coins du globe. Il faut bien s'arrêter un jour, mais cela va faire un vide pour de nombreux lecteurs !



DE MO



ILS sont des centaines, voire des milliers, ces joueurs isolés qui pratiquent tant bien que mal avec quelques copains, sans trop savoir où s'adresser pour agrandir le cercle de leurs contacts.

Il existe pourtant des moyens simples de les découvrir, de les aider à se rencontrer : créer un événement. Certaines boutiques dynamiques l'ont compris, observant que le meilleur moyen de développer les jeux

de simulation dans une ville ou région était d'associer clubs et magasins de jeux.

Début mai, le magasin *Jeux de l'Hôtel de ville* rue de l'Aspic à Nîmes, avait vraiment repoussé les murs pour accueillir huit tables de jeu, c'est-à-dire une cinquantaine de garçons et filles venus s'initier ou voir de nouvelles têtes. Cette soirée servit de rencontre entre Nimois, of course, mais aussi Parisiens, Toulonnais, Toulousains, et l'un des visiteurs nous confia même avoir reçu son *Casus Belli* l'après-midi, à Montpellier et, y apprenant la nouvelle, avoir aussitôt bondi dans le TGV pour être présent. Ce qui fait toujours plaisir !

Début juin, c'est toute une semaine d'activité qu'avait

organisé le magasin *A Vous De Jouer*, (30, cours de la Liberté) à Lyon. On aura pu s'initier à *Donjons et Dragons*, au *Sept Royaumes Combattants* en présence de Jean-Pierre Pécaud, à *Squad Leader* et 7^e *Légion*, pour terminer par une rencontre de *Diplomatie* animée notamment par Henri Ligier qui anime un petit groupe de joueurs par correspondance sur la région, et dont vous trouverez l'adresse dans ces colonnes. Le Club *Alter Ego* de Grenoble s'était déplacé pour aider cette animation, et M. Marcellin, gérant du magasin et instigateur de cette semaine d'activité, nous a confié avoir été vivement impressionné par les qualités de maître de jeu de JM Foore, dudit club : à bon entendeur salut, si vous habitez Grenoble ! (voir liste des clubs).



Tournoi multijeu de Marseille

Dans le domaine qui nous intéresse, les wargamers furent trop peu nombreux pour effectuer une rencontre. Les amateurs de jeu de rôle eux, étant venus en force, disputèrent un tournoi en bonne et due forme, sur un module de Michel Serrat d'après les règles de base de *Donjons et Dragons*.

Initiative valable de l'auteur, les personnages, et tous les jets de dés pour les monstres étaient "pré-tirés", par catégo-

rie d'actions (dé pour toucher, dégâts, jets de sauvegarde), ce qui permettait d'uniformiser les chances des tables en compétition.

En l'absence d'un classement individuel objectif vraiment au point, la compétition se fit entre les équipes, c'est-à-dire par table.

Les points de victoire étant attribués pour certaines actions, (pas forcément des combats !), l'équipe gagnante fut celle qui visita le plus de lieux dans le temps imparti, sans pour autant fonder la tête baissée dans tous les pièges. Elle avait pourtant commencé plus tard, et de plus comportait deux joueurs novices ! Petite pique lancée à ceux qui mélangent *Donjons et Dragons* et "Droit de réponse"...

Les gagnants : Charles Henningsen (club Université de Marseille-Luminy), Jérôme Payani de Bordeaux, Claude Sarde de Marseille, et Yannick Marchais, (du Para Bellum Club Varois).

Chacun a reçu (ce tournoi ne devant pas initialement être primé) des lots symboliques, remis par les organisateurs de ce tournoi multijeu, qui avaient mis tout en œuvre afin que les conditions soient aussi bonnes que possible.

A chacun, Fédération en tête, de profiter de l'expérience de ce coup d'essai, et se préparer à l'avance pour l'an prochain.



LE Tournoi France Sud Open de Jeux de rôle aura lieu les 15, 16 et 17 juillet à Toulon. Organisé par la Fédération, et le Para Bellum Club Varois, avec le concours de la société *France Double R*, il se disputera le dimanche sur trois niveaux de jeu : un module *Donjons et Dragons* avec les règles de base en français, et deux modules sur les règles de *Advanced Dungeons & Dragons*, l'un de niveau 6, l'autre de niveau 9.

La journée du vendredi sera réservée à de nombreuses démonstrations sur divers jeux de rôles. Il y en aura pour tous les goûts et tous les niveaux, et il n'est pas interdit aux amateurs débutants de venir s'échauffer le vendredi pour participer au tournoi du samedi, ou du dimanche.

Droit d'inscription modique, devenant même symbolique sur présentation de la carte de la Fédération des jeux de Simulation (que tous les adhérents devraient avoir reçue avant le tournoi).

Pour tout renseignement et inscription, contactez le Para Bellum Club Varois au (16) (94) 62-13-59 ou au magasin "Le Manillon" 5, rue Pierre-Corneille, 83200 Toulon, tél. (16) (94) 62-14-45.

MAGASINS AFFILIÉS A LA F.F.J.S.S.T.H.

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

L'ŒUF CUBE
24, rue Linné
75005 PARIS

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

GAMES
4 Temps
Parvis de la Défense

GAMES
Centre Commercial
Velizy II, av. de l'Europe
78140 VELIZY

JEUX ACTUELS
B.P. 534
27005 EVREUX-CEDEX

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

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

Magasin pilote JEUX DESCARTES
10, rue des Ecoles
75005 PARIS

NUGETS
30, avenue George-V
75008 PARIS

JOKER D'AS
7, rue Maucoeur
33000 BORDEAUX

JEUX THÈMES
92, rue Monceau
75017 PARIS

LE CERF BLANC
2, rue Cheshin
34000 MONTPELLIER

Si vous habitez dans la région de Nancy, je vous conseille de ne pas rater la prochaine convention des "Loups du Téméraire". Celle qu'ils ont organisée début mai (Fusion), fut une réussite. Ambiance joviale et buffet campagnard, et des locaux spacieux ! l'idéal !
On y a joué à tout : D&D, Dragonquest, Fortress Europa (sur les murs) et à la "Murder Party", et sur les ordinateurs alternaient les martiens, et... Dédale, le jeu de Fassier, qui fonctionne !
Ou s'inscrit on pour la prochaine ?



"ATOLL"

Histoire de terminer encore une fois sur l'Association Atoll, nous vous informons que celle-ci organise durant le mois de juillet un stage de jeux de rôle dans le Sud-Ouest. Tous renseignements vous seront fournis en écrivant à Atoll à l'attention de M. Balzesak, 1, passage St-Jérôme, Centre Commercial St-Georges, 31400 Toulouse.

BOITE A REPONSES

Dans cette rubrique, Luc Sérard répond aux questions concernant des points de règles de *Squad Leader*, *Cross of Iron*, *Crescendo of Doom* ou *G.I., Anvil of Victory* qui ne vous semblent pas clairs. Pour cela, il suffit d'écrire au journal qui transmettra. Jacques BANDET, de Saint-Laurent-du-Pont : Pourriez-vous m'indiquer si, en cas de *kia*, même les armes de soutien et les véhicules sont détruits ?

Réponse : Dans les règles de base, ça

dépend de l'arme qui a tiré : en ce qui concerne les armes de soutien, c'est non pour un tir d'infanterie ou de mitrailleuse, mais c'est oui pour un tir au lance-flammes (22.9), à la charge de démolition (23.7) ou au tir de barrage (46.53). Dans *G.I., Anvil of Victory*, la réponse est précisée règle 143.7. (En ce qui concerne les véhicules, ils ont des tables de résultat séparées - Cf. 33.4).

Gilles SION, de Lille : 47.9 : Une unité hors combat (broken) restée dans un half-track peut-elle quitter le véhicule plus tard lors d'une Rout

Phase ultérieure sans avoir subi d'autres tirs ?

Réponse : Non (13.44). De plus, elle devra rallier avec un DRM + 1 (142.1).

Gilles SION, de Lille : 51.4 : Un camion transportant un groupe (squad) essuie un tir défensif impliquant un contrôle du moral (Morale Check). Le camion le passe, contrairement au groupe qui est mis hors combat (broken). Que devient le groupe ? Doit-il débarquer immédiatement ?

Réponse : Oui (cf. 31.6). Dans un camion bâché, on n'est pas à couvert.

CLUBS

Cà manœuvre dans l'hex, entre tous tous les clubs qui déménagent et ceux qui se créent, on ne suit plus très bien à la rédaction de Casus Belli. Bon, tant pis si on en oublie. (mais jetons-nous à l'eau.)

De déménagement, c'est bien de cela qu'il s'agit avec les *Portes de l'Aventure*, précédemment logées rue des Catiches à Lille et qui se réunissent maintenant tous les mercredis de 19 h 30 à 0 h 30 à la M.J.C. de Haubourdin.

Avis aux figurinistes, maquetistes et autres kriegspielleurs saint-germanois le *Boute-Selle* a déménagé. Il tiendra désormais ses quartiers au lycée Marcel-Roby, 6, rue Giraud-Teulon. A **Saint-Germain** bien sûr. Qu'on se le dise !

On dungeonne fort à l'Ecole Supérieure d'Ingénieurs en Electronique et d'Electrotechnique - 81 à 91 rue Falguière 75015 Paris. Les personnes qui désireraient plus d'informations sont priées de s'adresser à Monsieur Marc Coupercy en 5^e année et à la même adresse.

Ecullois ou voisins intéressés par Donjons et Dragons, War-games ou Diplomacy, rendez-vous à l'école centrale de Lyon pour y jouer tous les soirs et le week-end (pas d'activités pendant les vacances). Tous renseignements au 833.25.25, ou au club DDW, ECL. B.P. 163, 69131 Ecully Cedex, ou en venant nous voir le soir (demander le club).

Un club bougrement intéressant vient d'ouvrir ses portes aux détraqués de AD & D, de Runequest, aux wargames de tous poils (Squad Leader...), aux "diplomates" de Diplomacy, aux pilotes fous de Aces of Aces... entre autres.

"Si vis pacem" (S.V.P.) accueille tous ces fanatiques au centre Mercier à Saint-Lô tous les samedis après-midi. Pour tous renseignements, contacter Laurent Tinture, rue Guillaume-Michel, Agneaux, 50000 Saint-Lô. Tél. : (33) 05-09-26.

Tremblez Orcs et Trolls ! Fuyez Panzers ! La Guilde des Seigneurs vous défie ! Joyeux aventuriers et diplomates, venez grossir la Horde et engagez-vous à la Guilde des Seigneurs, Repaire Social, 9, allée Joiville, Appt 745, 80000 Amiens.

ON JOUE



tous les soirs (20 à 24H)

DIMANCHE (13 à 24H)
LUNDI

initiations
parties libres
tournois
de
JEUX CLASSIQUES
JEUX DE ROLE
STRATEGIE...
STRATEJEUX

16, rue d' Odessa
21, rue du Départ
75014 - PARIS
Tél : 321. 69. 52

Le club *L'Anneau d'Or* à Angers organise des parties d'initiation gratuites de Donjons et Dragons. Pour tous renseignements, téléphoner à la Boutique Ludique (41) 87-41-85.

Une association s'est créée à Cergy Nord pour développer les jeux de stratégie : micro gestion wargame. Association Maison de Quartier Cergy Nord, place des Linandes.

Issoire, formation d'un club "Démonium". Pratique de tous les jeux de simulation : D & D, C & C, etc.
Renseignements : Emmanuel Verrière, Courgoul, 63320 Champeix.

Club D & D à la M.J.C. d'Oullins.
Tél. 850.10.92.

Toujours à propos du Club Le Fer de Lance, celui-ci a désormais éclaté en trois groupes en ce qui concerne les jeux de rôle. Ceci lui permet d'assurer une couverture plus efficace de la région parisienne, et d'offrir à ses membres trois lieux de jeu. Les personnes intéressées peuvent se renseigner en téléphonant au : 668.04.18, 240, 28.90, 913.13.27.

La Campagne de Russie

Il y a certains jeux qui nous "emballent" tout de suite. Ce fut assurément le cas, en ce qui me concerne, pour "la campagne de Russie" de Jean-Jacques Petit, publié en encart dans J & S N° 21.

Le thème évoque une des plus sombres épopées de notre histoire : malgré une suite de victoires tactiques ininterrompues, une progression spectaculaire en territoire ennemi, et la prise de la capitale adverse, la formidable armée napoléonienne doit finalement retraiter, vaincue par la taille du pays et la rigueur de son hiver plutôt que par ses défenseurs pourtant habile et courageux.

L'essentiel du problème pose à l'auteur consistait à rendre compte des effets de l'immensité du territoire sur les lignes de communication, ravitaillement, et du climat sur l'usure des effectifs...

Comment Jean-Jacques Petit y parvient-il ?

L'auteur a choisi une échelle très grande : ainsi Smolensk n'est séparé de Moscou par 10 hexagones. Chaque tour représente une quinzaine de jours et les unités se déplacent de 4 ou 5 hexagones (sauf en cas de marches forcées).

Les pions représentent les grands commandants militaires des deux camps et un tableau nous indique pour chacun d'eux les effectifs (en milliers d'hommes) à leur disposition au départ de la campagne, effectifs appelés à varier dans des proportions importantes ! Ainsi, un corps d'armée verra, selon la saison, une part non négligeable de ses troupes, disparaître en cas de non ravitaillement.

Le ravitaillement est la grande affaire de cette simulation, surtout pour le joueur français qui doit tracer ses lignes vers le bord ouest de la carte (alors que le Russe peut utiliser les bords sud, nord et est) et doit de surcroît disposer de relais de ravitaillement (dépôts, pions combattants, villes non brûlées, au maximum échelonnés à quatre cases d'intervalle, quand le Russe peut les disposer tous les sept hexagones).

Ajoutons à cela que les cases contrôlées bloquent le tracé de la ligne de ravitaillement mais pas le passage des unités ennemies (elles se contentent de ralentir de + 1 pt de Mvt) et vous saisissez l'ampleur du dilemme napoléonien si le Russe se replie en brûlant ses villes : plus il avance, plus il laisse en arrière des troupes pour le ravitaillement, donc, plus il s'affaiblit. Et, l'hiver arrive : les Russes rescapés des premiers affrontements reçoivent alors des renforts.

Comment se passe le combat ?

Par empilement de pièces adverses ; à la fin de la phase de mouvement, attaquant, puis défenseur, peuvent empiler les unités au contact, puis ils réaliseront pour chaque pile, au moins deux combats (quatre, si les deux premiers ne leur ont pas suffi à se "mettre d'accord"), pour lesquels chacun sera simultanément qui l'attaquant puis le défenseur et vice-versa...

Les pertes sont les seuls résultats de combat et sont exprimées en pourcentages du nombre de soldats engagés. A ce petit jeu, celui qui est tactiquement le plus puissant risque souvent des pertes plus importantes que son adversaire...

Au-delà du rapport 5/1, c'est l'élimination totale. Heureusement pour le Russe, il peut, avant chaque combat, choisir (avec l'aide d'un dé) de retraiter car, dès le premier tour, le Français infligerait des pertes énormes au Russe. (A noter l'existence d'un rapport inhabituel à 3/2 et 2/3 dont on saisit vite l'utilité vu le nombre très grand de points de combat en jeu à chaque engagement).

Le décompte des pertes dues aux combats ou aux marches forcées (bien utiles !) est lourd comme souvent dans ce type de jeu, mais celui-ci illustre bien le sujet ; on s'y accoutume. J'ai été fort surpris de la parution de ce jeu en encart dans J & S, car, d'une part cette simulation mérite d'être cartonnée sous boîte (elle vaut bien War and Peace de Avalon Hill), et d'autre part, le coût, en heures de jeu pour une partie est largement supérieur à celui des autres encarts habituellement proposés.

Amateurs de jeu par correspondance, à vos enveloppes ! Voici comment codifier les positions de vos troupes, pions en l'absence de tout système de numérotation. (croquis)

Chaque pion est situé par rapport à une case repère (ici, ce seront les villes) ; on oriente la rosace ci-dessus sur les quatre points cardinaux (ici, mettre l'axe 1, 4 sur l'axe Est, Ouest et voici ce que cela peut donner pour le III^e corps russe, imprimé en rouge sur la carte). Ou bien III^e corps, Minsk 2, 3 (une case vers le 2, puis 1 vers le 3). III^e corps, Vilna 4, 4, 4 (3 cases vers le 4).

Errata

Voici une petite précision pour la lecture du tableau 4 (table des combats). Le résultat de l'intersection des colonnes jet de dés et rapports de force indiquent les pertes de l'adversaire.

Exemple : une unité à 3 contre 1 avec un jet modifié de 5 infligera 2/10 de pertes à son adversaire et non comme on pourrait le supposer 2/10 de pertes à ses propres unités.

Derniers détails : les pions renforts russes peuvent rentrer par les bords Nord, Est et Sud.

Xavier Jacus.

C'EST le printemps et les nouveautés fleurissent sur le marché des jeux de simulation. En outre les jeux de rôle connaissent une vague croissante aux Etats-Unis, et parmi eux se recrute l'essentiel des sorties des fabricants anglo-saxons.

Hero Games a remanié son jeu de rôle Champions et publie une nouvelle version : *Champions II*. Elle aborde aussi le monde de l'espionnage avec, autre rôle playing : *Espionnage*. Le dernier jeu de Flying Buffalo : *Mercenaries/Spies/and Private Eyes*, est de la même veine que celui de Hero Games, avec un bonus cependant puisqu'il peut se jouer en solitaire.

Côté modules et aides au jeu divers, cela ne va pas mal, merci. Neuf niveaux, dix cartes, sept nouveaux monstres, quatre vingt dix Non Player Character's (personnages qui sont joués par le Dungeon Master), voilà ce que l'on trouve entre autre dans le nouveau module de Judge Guild *"In Search of Kelandor's Gold"* de niveau 6-10. Si nous pouvons vous parler de ce scénario, c'est que nous avons pu y jeter un œil, ce qui n'est malheureusement pas le cas de la nouvelle extension de *"City State of the Invincible Overlord"*, *"Trantus"* (publié aussi par Judge Guild), ni bien sûr des autres suppléments que cette firme compte éditer durant l'année 83.

Avec *City State*, nous étions dans une ville, restons-y avec *Pavis*, un module, plus une campagne urbaine pour *Runequest*, amoureusement préparée par Chaosium Inc.

— "Et avec ça, qu'est-ce qu'il vous faut ma p'tite dame ?"

— "Oh, et bien vous pourriez me donner quelques aides-au jeu".

— "Comment, que voulez-vous dire ?"

— "Vous savez, ces plans de Donjons, ces segments de couloir, ces escaliers imprimés sur des planches en carton, et qui vous permettent de figurer de façon très réaliste l'endroit où votre groupe de personnages progresse".

— "Ah, vous voulez sûrement parler des *Dungeons Floor Modules* de Kabal Gaming System ; mais vous me prendrez bien aussi quelques *Card Warrior*, on vient de m'en livrer quelques planches".

— "Est-ce que vous avez des personnages d'Heroic Fantasy ?"

— "Mais oui, bien sûr, ces planches de personnages en carton sont très variées, et on y trouve de tout, depuis le guerrier avec son équipement jusqu'au Balrog ou au Démon type VI".

— "Vous n'auriez pas autre chose à me proposer ?"

— "Ah si, dans la même série et par le même fabricant, Standard Game Ltd, vous avez aussi des planches de figurines des armées nordistes et confédérées ou des figurines moyennageuses."

— "Non, vous m'avez mal comprise, autre chose que des personnages".

— "Mais... et toujours de la même marque, des feuilles de personnages, des feuilles d'hexagones vierges, numérotées ou non, d'une longueur inférieure ou supérieure à 16 mm ; non seulement du matériel, mais aussi des jeux !"

— "Ah bon ! Mais de quel type ?"

— "Eh bien, *"City of Sorcerers"* est, par exemple, un jeu à thème Epopée fantastique, mais il y a aussi *Cry Havoc* et *Siege* : deux splendides wargames moyennageux."



— "Je préfère la science fiction".

— "Mais dans ce cas... je peux vous proposer *Starship Captain*, un wargame interstellaire, où de monstrueuses flottes s'affrontent dans de meurtrières batailles".

c'est reparti comme dans Battletruck avec Truck Stop

Et c'est reparti, comme dans *Mad Max II*, ou dans *Battletruck* (en français, le camion de la mort), vous allez pouvoir, au volant de votre Berliet 18 roues, 10 mitrailleuses, 2 canons de 20 mm et un lance-mine dans le pont arrière, affronter les hordes motorisées de *Car Wars* et de *Sunday Driver*. Enfin, la dernière extension du jeu de Steve Jackson Game's est sortie, elle s'appelle *Truck Stop*.

Les joueurs qui sont allergiques au gaz oil ou au Super, pourront tout de même se payer de splendides bagarres avec les nouvelles règles de combat dans les jeux de rôle d'Heroic Fantasy édités par Citadel.

Que tous ceux qui ont été échaudés par tout le mal que nous avons dit de May Fair Games, à propos de son jeu *War in the Falklands*, se rassurent, cette firme produit aussi d'excellents jeux ; témoin, son récent *Sanctuary*, jeu de table basé sur le monde de Thieves

World (il ne s'agit pas d'un module ou d'une extension).

module pour assassiner et coupe jarret

A propos de voleurs, signalons en passant, que deux modules spéciaux pour assassins, bandits, coupe-jarrets, viennent de sortir. Le décor du premier vous semblera connu, c'est cette fois une véritable extension pour *Thieves World* (fabricant Chaosium), et il s'appelle *Dark Assassin*. Le second vient dans la lignée des modules de série *Thieves Guild* (fabricant gamelord). Son nom, retenez-le bien : *Windchime or Justicior*.

Donjons et Dragons en français

Vous savez certainement que la boîte de base de *Donjons et Dragons* est maintenant disponible, en français, avec son module incorporé, mais ce que vous ne savez pas, c'est que cette traduction devrait être suivie par d'autres, dont celle de *Star Frontier* puis de l'*Expert Set*, ainsi que par la diffusion de toute une série de modules. On peut souhaiter aux amateurs de donjons non anglophiles, que le dernier des modules publié par T.S.R., *The Curse of Xanathon* (pour Basic D & D avec l'Expert Set) le sera aussi.

British Commandos, l'extension que nous avait promis F.A.S.A. pour son jeu *Behind the Enemy Line*, vient de paraître (pour savoir ce que c'est exactement, allez donc voir un peu plus loin dans ce numéro de C.B.). Il était temps, j'en connais certains qui en avaient assez de jouer des G.I.'s. Si je vous dis F.A.S.A., vous pouvez me répondre *Traveller* (pour les aides aux jeux) ou *Behind the Enemy Line* ; maintenant, vous pourrez ajouter *Combat*, un jeu sur carte dans le genre du *Rivets* de Metagaming (combats entre robots), avec en plus des figurines représentant les robots et leur armement.

Traveler "dégraissé"

Quittons maintenant le séjour des mortels, et gagnons les espaces infinis avec Games Designers Workshop qui publie plein de choses intéressantes. Tout d'abord, un supplément à *Traveller* (le 11°), et un scénario monté sur roulement à bille : *Fate of Sky Raider*. Une autre bonne nouvelle nous vient aussi de la firme de l'Illinois : *Traveller* va bientôt être disponible en version simplifiée et "dégraissée" portant le nom de *Starter Traveller*.

Nous allons terminer cette rubrique avec un petit voyage

dans l'espace et dans le temps. En effet, il est maintenant possible de remonter l'histoire avec le dernier jeu de rôle publié par la firme Yaquinto : *Timeship*. Espérons que le voyage de nos explorateurs temporels, se passera bien et qu'ils nous rapporteront le livret de scénarii (utilisable en solitaire) qui disparut en mars 1983 au moment de la sortie de *Timeship*. Il est en effet vital que nos juges suprêmes puissent lire ce livret qui contient tout ce qu'il faut pour leur permettre de jouer à leurs jeux favoris, que ce soit *Panzer*, *Armour*, ou 88.

Double jeu

L'encart du n° 19 de notre confrère *Jeux et Stratégie* semble faire son chemin : *Double Jeu*, créé par Michel Brassine, demandait beaucoup de temps libre pour se jouer en face à face. "Comme *Diplomatie*" se sont dit certains. Et comme le célèbre jeu d'alliances, *Double Jeu* se pratique de plus en plus par correspondance.

Une partie, entre autres, est actuellement en cours dans le fanzine *Triumvirat*, et si vous êtes intéressé, vous pouvez contacter Max Feron, 86, rue des Aubépines, 51001 Erpent, Belgique, ou bien passer une petite annonce dans CB.

L'Ultime Epreuve

Annoncé pour la mi-juillet, *L'Ultime épreuve* est le premier volet d'un jeu de rôle made in France. Avec des règles courtes, (une quarantaine de pages), le jeu propose un thème et un but au joueur. Le milieu "médiéval fantastique" ne dépaysera pas trop les initiés, l'action se situant sur le continent imaginaire de Linaïs, dernier bastion de paix échappant aux forces du Chaos. Il propose aux personnages (aux caractéristiques assez "classiques") de s'aguerrir au cours de nombreuses aventures jusqu'à se sentir assez forts pour tenter l'ultime épreuve. Ceux qui réussiraient pourraient alors... se lancer dans le deuxième jeu de la série prévu pour la rentrée.



Attendons de le voir pour en dire plus.

SUITE à notre appel du n° 14, nous avons reçu une nouvelle vague de "CB Echo", qui nous permet de donner des résultats un peu plus représentatifs.

Suivant votre penchant, Wargame ou Jeu de rôle, vos titres vedettes sont *Squad Leader* et/ou *Donjons et Dragons*. Un trait qui ressort est la scission entre ces deux types de jeux. Aux débuts du journal, il y a trois ans, les jeux de simulation constituaient un bloc relativement homogène, et les joueurs de *D & D*, s'ils ne trouvaient pas de D.M., sortaient un petit wargame de leur sac, et réciproquement.

Aujourd'hui, les positions sont beaucoup plus tranchées, et les joueurs polyvalents sont en minorité. Nous aurons l'occasion d'y revenir... Mais continuons.

Les wargamers sont très attirés par les guerres modernes, *seconde guerre mondiale* en tête, les jeux sur la "3^e guerre mondiale" et autres conflits nucléaires. Mais les *thèmes napoléoniens* restent bien implantés dans le galop de tête. L'*antiquité* étant par contre le domaine de prédilection du jeu de guerre avec figurines...

En jeu de rôle, il était aisé de le prévoir, le *médiéval fantastique*

emporte la majorité, encore qu'un nombre important d'amateurs s'intéresse aux autres thèmes, mais de manière très disparate.

Comme vous êtes des vrais "mordus", la plupart d'entre vous parviennent à jouer deux à trois fois par semaine, le plus souvent à domicile.

Une grande majorité des lecteurs a moins de vingt ans, une autre part importante se situant entre vingt et vingt-cinq, principalement des garçons, quoique les filles se mettent au jeu de rôle de plus en plus.

Dans l'appréciation du journal, vous êtes en général *satisfaits* de ce qui vous est proposé, notamment les articles de fond, surtout les additifs, modules de jeu pour *Squad Leader* ou *D & D*, et programmes originaux, en basic de préférence pour faciliter l'adaptation à vos diverses machines.

En jeux originaux, la tendance va aux wargames historiques, sérieux (vous êtes servi) et aux jeux humoristiques de détente.

Il est toujours agréable de constater que les lecteurs et la rédaction sont sur la même longueur d'onde, et à travers notre *Echo CB* de chaque numéro et votre courrier, nos restons à l'écoute de vos avis et de vos idées...

Echo C.B. 15

Vous trouverez désormais dans chaque numéro 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 déplu", 5 "sympa sans plus", 9 "très bien, encore !" Une croix (X) voulant dire, "je n'ai pas lu, le sujet ne m'intéresse pas du tout".

(Vous pouvez photocopier ou recopier lisiblement ce questionnaire).

Age :

Sexe :

Département :

- ☐ Art of siege
- ☐ Viva Zapata
- ☐ Behind the enemy lines
- ☐ Squad leader
- ☐ Spichen
- ☐ Eylau
- ☐ 1942
- ☐ Samurai
- ☐ Ludotique
- ☐ Devine
- ☐ Cocktail exotique
- ☐ Space Opera
- ☐ Vous avez dit bzzioniks ?
- ☐ Bushido
- ☐ Séjour à Izuyima

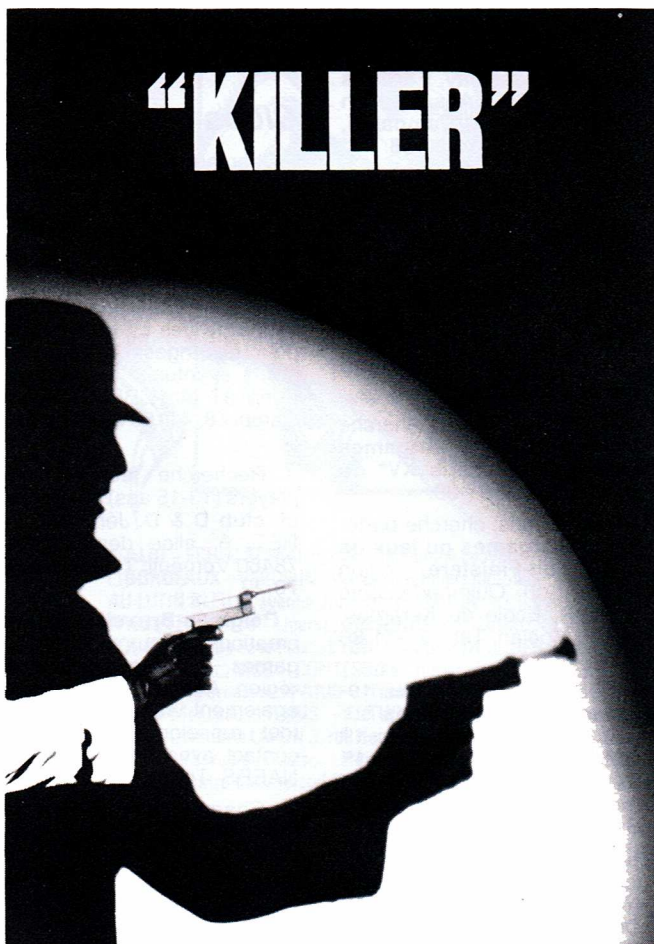
Résultats du n° 14

Pacifique 42	4.90
1941	4.68
White Death	5.09
Squad Leader	5.60
Hordes fantastiques	5.42
Ludotique	4.58
Killer	6.06
La 7 ^e victime	5.78
Space Opera	4.96
Devine	5.91
Rat noir	6.87
En chasse Mister Zap !	5.36

Hit-parade permanent : notez vos trois jeux préférés (tous styles, toutes époques confondues) avec le nom de l'éditeur :

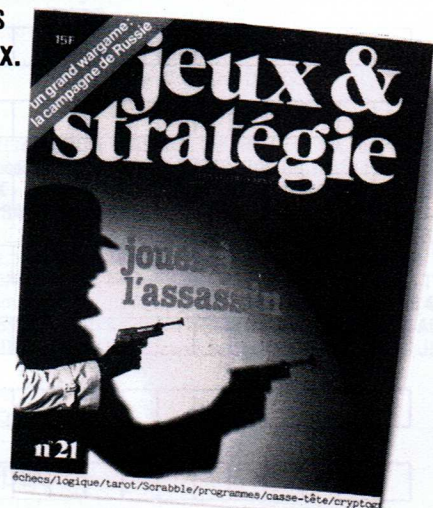
- 1
- 2
- 3

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



"Pan! tu es mort"... Jouer à "Killer", ce jeu imaginaire de l'assassin qui fait fureur aux U.S.A., c'est ce que vous propose ce mois-ci **JEUX & STRATEGIE**, parmi 150 jeux en tous genres. De *Dark Crystal* à la *Cité des Robots*, en passant par la campagne de *Napoléon en Russie* et bien sûr, les logiciels, les casse-tête, la cartomanie, les classiques... Vous jouerez à volonté avec **JEUX & STRATEGIE** N° 21.

15 F Chez tous les marchands de journaux.



HEROIC FANTASY

AVALON HILL

DUNE
WIZARD'S QUEST
DRAGON HUNT
TITAN



FLYING BUFFALO

TUNNELS & TROLLS



ASGARD

FIGURINES

DÉS :

*Les plus beaux
actuellement disponibles.*

Illustration tirée de "Tunnels & Trolls".

□ ALBI - ÉCHEC ET MAT 5, place du marché couvert □ AMIENS - MARTELLE 3, rue des Vergeaux □ AVIGNON - LA DAME DU TRÉFLE 19 bis, rue Petite Fusterie
□ BORDEAUX - VERDEUN 1 bis, rue des Piliers de Tutelle □ BORDEAUX - JOKER D'AS 7, rue Maucoudinat □ CAEN - LE FOU DU ROI 100, rue St-Pierre □ CREIL -
AU LUTIN BLEU 8, avenue Jules Uhry □ DIJON - L'ÎLE AU TRÉSOR 5, rue de la Poste □ ÉVREUX - DROUHET 34, rue du Dr Oursel □ GRASSE - IMAGERIE ET
PASSE TEMPS 7, av. Thiers □ GRENOBLE - LE DAMIER 25 bis, cours Berriat □ LA ROCHELLE - SACI PRESSE Cite com. 22, rue de Suède □ LENS - AUX BEAUX
JOUETS 50, rue de la Paix □ LYON - A VOUS DE JOUER 30, cours de la Liberté □ MANTES - LA RÉSERVE 29, avenue de la République □ NANTES - STRATÉGIE
18, rue Scribe □ NICE - CONTESSO 41, rue Gioffredo □ ORGEVAL - LE CERCLE Centre Art de Vivre □ PARIS - L'AWÉLE 21, rue Monge □ PARIS - LUDUS 120 bis,
bd du Montparnasse □ PARIS - TEMPS LIBRE 22, rue de Sévigné □ PARIS - LIBRAIRIE ST-GERMAIN 140, boulevard St-Germain □ PARIS - JEUX THÈMES
92, rue Monceau □ PARIS - FUTUR 53, avenue de la Grande Armée □ PARIS - GAME'S Forum des Halles □ PARIS - GAME'S Centre Commercial 4 Temps
□ PAU - Librairie LAFON 3, rue Henri IV □ REIMS - MICHAUD 2, rue du Cadran St-Pierre □ ROUBAIX - TEMPS X rue de la Halle (Face poste) □ St LO - ACTUELS
LOISIRS 25, rue du Docteur Leturc □ STRASBOURG - PHILIBERT 12, rue de la Grange □ TOULON - LE LUTIN 76, cours Lafayette □ TOULOUSE - JEUX DU
MONDE Centre Commercial St-Georges □ VELISY II - GAME'S Centre Commercial

Jeux importés et traduits par :

JEUX ACTUELS

BP 534 - 27005 EVREUX CEDEX

Tél. : (32) 36.93.54

Art of Siege



Lille assiégée

Art of Siege tient une place particulière dans la gamme des jeux de S.P.I. Tout d'abord par sa taille, assez impressionnante, c'est un quadrigame géant, ensuite parce que deux des quatre jeux qui le composent, ne possèdent pas le traditionnel réseau d'hexagones.

Fabricant : S.P.I.

Sujet : Les sièges de Tyr (322 av. J.C.), d'Acre (1191), de Lille (1708), de Sébastopol (1854-1855).

Matériel : 4 cartes de 99 x 45 cm.

- La première représentant la ville fortifiée de Lille et ses environs.
- La seconde la place forte de Sébastopol (ou plutôt ses principaux ouvrages) et les positions d'où Français et Anglais entamèrent les travaux de siège qui amenèrent sa capitulation.
- La troisième, l'antique ville de Tyr, les eaux qui l'entourent, les rivages de Phénicie d'où l'armée macédonienne lança son assaut, le môle construit par Alexandre le Grand pour approcher ses machines de guerre des remparts de la ville.
- La quatrième montrant la ville d'Acre (ou plutôt ses remparts), le camp établi par les Croisés.

Huit cents pions représentant les tranchées et parallèles creusés pour parvenir jusqu'au mur des citadelles, les troupes assiégeantes et assiégées. Enfin, et en ce qui concerne les planches de pions de Sébastopol et de Lille, deux réglettes y sont incorporées. Quatre livrets de règles en anglais, avec à l'intérieur les tables de combat et autres ; deux mini-cartes (au dos des livrets de règles de Tyr et d'Acre) permettant de noter les travaux effectués par les joueurs de façon à ce qu'ils restent inconnus de son adversaire.

Système de jeu : Chacun des jeux se situe pratiquement à deux niveaux, le premier que l'on pourrait qualifier de stratégique couvre toutes les opérations de siège classiques (c'est-à-dire tous les travaux préparatoires, les bombardements, les redéploiements de troupes, etc.), et le second tactique, qui couvre principalement l'assaut des fortresses assiégées. Alternance des tours des deux joueurs, table de combat fonctionnant selon le système du rapport de force ; règles très complètes incluant les effets du moral, du temps, des circonstances atmosphériques, de la présence des chefs et de leur aptitude au commandement, etc.

Complexité : Elle varie suivant les jeux. Lille et Sébastopol, modérée (une fois que l'on s'est remis du choc que peut produire l'absence d'hexagones sur la carte), Acre, simple. Tyr élevée, en raison de l'aspect opération combinée que revêt le siège de la ville (l'antique ville de Tyr était située sur une île).

Nombre de joueurs : Sébastopol et Lille : deux. Acre et Tyr deux aussi, cependant ces deux derniers jeux peuvent s'adapter pour être joués à plusieurs, surtout Acre où l'intérêt du joueur musulman pour la partie, est souvent proportionnel au nombre de joueurs qui se trouvent dans le camp des Croisés.

Possibilité de jeu en solitaire : Modérée, bien qu'il s'agisse de quatre épisodes différents. Chaque jeu reste d'une envergure assez imposante.

Possibilité de jeu par correspondance : Très faible pour Acre et Tyr, modérée en ce qui concerne Sébastopol et Lille. D'autre part vous éprouverez sûrement des difficultés (étant donné la rareté du jeu sur le marché français).

Date de publication : 1979.

Signes particuliers : Possède deux cartes splendides (Sébastienopol et Lille) sans hexagone.

LILLE (1708) SEBASTOPOL (1854-1855)

Comment ? pas d'hexagone !

Avant d'examiner ces deux jeux, on peut se demander pourquoi S.P.I. a senti le besoin d'abandonner l'hexagone, et d'utiliser des cartes vierges (ou presque) plutôt que toute autre forme géométrique. L'explication s'amorce en regardant les cartes de *Lille* et de *Sébastienopol* ; ce sont en fait des agrandissements de cartes contemporaines montrant en détails les travaux qui furent effectués durant le siège, ainsi que les divers bastions et retranchements des forteresses assiégées ; bref, tout ce que vous pourriez désirer connaître sur la véritable bataille.

Une carte sans hexagone, voilà qui aurait pu présenter un nouveau tournant dans les habitudes des wargamers, malheureusement tel n'est pas le cas. En effet le système de mouvement utilisé sur ces cartes ne s'adapte correctement qu'à une situation de siège (et encore pas à l'importe laquelle) où la progression des travaux des assiégeants, la construction de tranchées et de parallèles, enfin la courte distance séparant assiégeants et assiégés, rendait inutile, car trop rigide l'emploi de l'hexagone.

L'innovation est cependant de taille et parfaitement justifiée sur plusieurs points. Tout d'abord, pour l'installation de *Lille* ou de *Sébastienopol*, vous n'avez qu'à placer les pièces en vrac sur les cartes, les assiégés à l'intérieur des fortifications et les assiégeants n'importe où en dehors des murailles. Vous avez tout le temps nécessaire en cours de partie pour organiser vos forces de manière plus rationnelle. C'est vraiment très pratique pour les joueurs qui détestent la longue et douloureuse installation des pions sur la carte.

Autre avantage concernant la jouabilité, mais que l'on retrouve dans le livret de règles, les inventeurs ont écrit les règles de façon à ce que vous puissiez commencer votre partie immédiatement, progressant dans les règles au fur et à mesure que se déroule la séquence de jeu.

Mécanismes de la partie

Ils sont très simples, l'assiégeant débute généralement la partie en construisant un réseau de tranchées, et en conduisant différents travaux de siège pour s'approcher des bastions des forteresses ennemies. Ces travaux sont de deux types. On distingue les sapes et les parallèles (chacune représentée par des pièces qui ont une longueur double de celle des pièces normales) :

— Les parallèles sont de vastes tranchées, qui permettront à vos troupes de se rassembler avant de s'élancer à l'assaut final, ou qui fourniront à vos pièces d'artillerie, de meilleures positions de tirs pour démolir les fortifications.

— Les sapes font communiquer les réseaux de parallèles et procurent à l'assiégeant l'avantage de pouvoir travailler ou cheminer avec une légère protection.

Durant la première phase de la partie, l'objectif de l'assiégeant est simple, se rapprocher le plus possible des positions ennemies de façon à ce que ses troupes d'assaut aient un minimum de terrain découvert à traverser lorsqu'elles s'élanceront pour submerger la forteresse. Plus l'assiégeant construit de tranchées, plus nombreuses seront les

options tactiques. Il peut par exemple concentrer ses troupes dans un secteur, puis soudain les redéployer en masse dans un autre, lançant ensuite une attaque surprise.

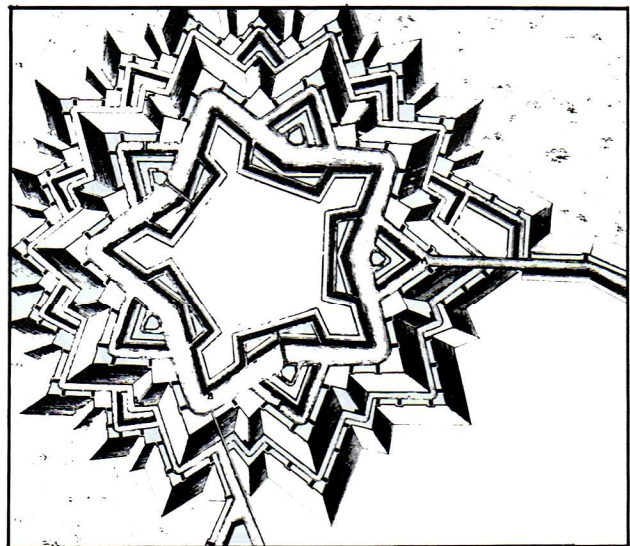
Il ne faut cependant pas se leurrer, les trois quarts de la partie consistent en de subtils travaux de terrassements, on a rarement vu des pions de carton travailler autant ! (incidemment les pièces de Lille et de Sébastopol sont imprimées au verso d'une pelle et d'une pioche), tandis que les troupes assiégeantes font œuvre de fourmis, les assiégés reconstruisent ou renforcent laborieusement ce que les pilonnages ennemis viennent de démolir.

En effet, les premiers tours de la partie ne se limitent pas à des travaux de terrassement : la poudre pète sans arrêt alors que l'artillerie des deux camps s'explique de furieuse façon. Les engins de siège creusant des brèches dans les bastions, par lesquelles les vagues d'assaut investiront la forteresse, ou réduisant en miettes ce qui vient d'être construit.

Ainsi toute l'atmosphère d'un siège, avec ce qu'elle a de déception et de sueur, est recréée. Ceci évite l'un des défauts que pouvait avoir une simulation sur la guerre de siège, et que craignaient de nombreux wargamers, c'est-à-dire un jeu émaillé de nombreuses périodes d'inaction où l'ennui régnerait en maître. Bien que ce danger ne soit pas tout à fait écarté, les inventeurs de *Lille* et de *Sébastienopol* ont trouvé un compromis qui permet à ces deux simulations de traduire l'atmosphère d'un siège (y compris tous ses inconvénients), et de garder assez de ressort et de rebondissements pour maintenir les joueurs devant leur carte jusqu'à la fin de la partie.

Une réglette particulière à *Sébastienopol* et à *Lille* est utilisée pour les tirs d'artillerie et pour les mouvements des unités en terrain clair. Cet instrument et son utilisation familiers aux amateurs de jeux de guerre avec figurines, ne devraient pas poser de problèmes, même au plus ignorant des amateurs de jeux sur carte. Les règles qui couvrent les aspects déplacement en terrain libre, et bombardements sont très claires et très courtes.

Une fois les assiégeants partis à l'assaut, la phase siège s'interrompt, pour laisser place à une sorte de mini-jeu à l'échelle tactique. En général l'objectif de l'attaquant est simple : arriver au pied des bastions de la forteresse. Mais avant, ses troupes devront traverser la partie du glacis ennemi séparant les murailles de leurs parallèles, ceci sous le feu des pièces d'artillerie de campagne des défenseurs. Arrivées sur les points noirs marquant les endroits d'où l'attaque des bastions est permise, les troupes d'assaut auront encore pas mal de travail à abattre pour s'emparer des positions ennemies. Elles devront notamment progresser à l'intérieur d'un réseau de points reliés par différentes lignes qui canalisent mouvements et combats au corps à corps. A propos des combats au corps à corps, le système est à peu près le même que dans les jeux sur carte classique, les hexagones en moins.



La citadelle de Lille

Les deux jeux offrent aussi d'autres éléments intéressants tels que l'intervention d'armées de secours, l'usure des assiégeants et des assiégés par les effets conjugués du mauvais temps et de la maladie, les réserves en munitions pour l'artillerie de siège, les sorties depuis l'ouvrage assiégé, l'initiative des commandants en chef de part et d'autre, l'intervention du génie pour faciliter la construction des travaux préparatoires à l'assaut. On trouve aussi quelques règles très réalistes sur les effets du tir en enfilade et sur les désagréments que peut subir une troupe creusant à travers une dépression de terrain, ou une ravine, en vue des canons ennemis.

Autre point important, si vous êtes impatient de lancer votre assaut, et si vous ne creusez pas assez, vous ne pourrez sûrement lancer qu'une seule attaque. En effet, très peu de vos soldats survivront au long chemin à découvert et sous le feu de batteries ennemies, qu'il leur faudra faire pour arriver au pied des murs, et puis si l'on pouvait procéder de la sorte, à quoi serviraient les pelles et les pioches dont sont équipés les assiégeants !

Une fois que vous aurez joué quelques parties de *Lille* ou de *Sébastopol*, vous comprendrez aisément pourquoi les inventeurs du jeu ont abandonné les hexagones, non seulement ils étaient inutiles mais aussi encombrants (et le devoir de tout inventeur qui se respecte est de présenter un produit aussi dépouillé que possible). Il est donc particulièrement dommage que *S.P.I.* n'ait pas produit par la suite, d'autres jeux sans hexagone, les deux premiers (si l'on fait exception du déplorable *1812*, mais le sujet avait été mal choisi), étaient une incontestable réussite, et de plus pouvaient réconcilier figurinistes avec joueurs sur cartes.

SIÈGES A L'ANTIQUE

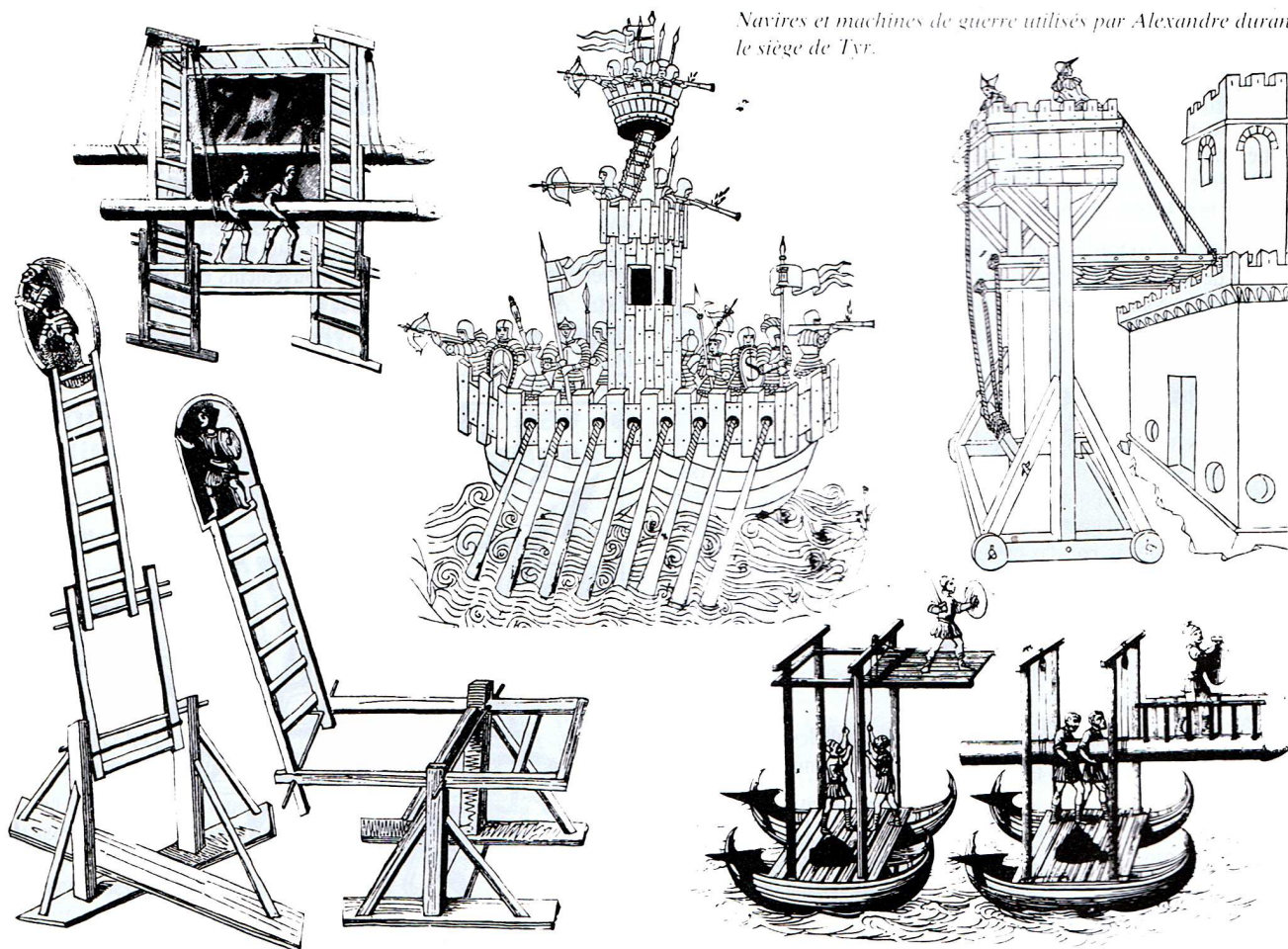
Passons maintenant aux deux autres sièges de la série, qui ont eux des cartes classiques imprimées de la traditionnelle grille d'hexagones.

Tyr (322 av. J.C.)

En raison de la position de l'ancienne ville de Tyr le jeu est principalement naval. Les amiraux en pantoufles apprécieront sûrement ses règles détaillées qui permettent de simuler correctement les engagements entre trirèmes, quinquerèmes, birèmes et autres galères. La manœuvre des unités navales est assez difficile, leur placement sur le réseau d'hexagones est vital. Les règles sont assez complètes et couvrent le combat au corps à corps, la fatigue des galériens après un tour de double cadence, la réparation des dommages infligés aux autres galères avant un prochain combat naval, etc.

Les soldats d'Alexandre le Grand, on devrait plutôt dire ses marins, doivent non seulement s'assurer la maîtrise des eaux environnant l'île de Tyr contre les tenaces et féroces marins phéniciens, mais aussi bombarder les murs de la ville avec des navires munis de catapultes, ou les ébranler avec d'autres vaisseaux équipés de béliers. Les habitants de Tyr ne restent pas de leur côté inactifs, reconstruisant leurs remparts, parsemant leurs plages de blocs de rochers pour empêcher le plus possible l'arrivée des navires ennemis et le débarquement de troupes. Ou lançant des assauts contre les tours et machines de guerre du môle que construisent les Macédoniens, ce qui provoque parfois de véritables batailles navales combinées de raids terrestres. Finalement, la flotte macédonienne au complet quitte ses ports de la côte, ses bateaux bondés de soldats et d'archers, pour un gigantesque assaut de 16 mini-tours de jeu, et dont le but est la conquête des deux points stratégiques de l'île que sont le temple d'Hercule et l'Agendrium, et dont la possession détermine le vainqueur.

Tyr est un jeu très détaillé, certains diront même trop. Mais une fois que vous aurez étudié en détails toutes les règles, et que vous aurez disputé quelques parties, qui vous permettront d'en déceler les points faibles (comme par exemple la règle concernant le môle) et que vous aurez mémorisé toutes les subtilités de la partie, c'est un jeu très réaliste, dont l'apprentissage vaut la chandelle.



Navires et machines de guerre utilisés par Alexandre durant le siège de Tyr.

Acre (1191)

Pour les amateurs de combats terrestres, *Acre* est un jeu beaucoup plus intéressant. Non seulement le jeu simule l'un des plus longs et difficiles sièges de l'histoire, mais présente aussi une situation tout à fait particulière car les Croisés doivent aussi s'occuper, et ceci presque durant chaque tour de jeu, des différentes armées sarrasines qui arrivent au secours de leurs petits camarades assiégés dans la ville d'Acre (ce n'est que plus tard qu'on l'appellera Saint-Jean-d'Acre). La situation est assez "amusante", l'assiégeant est lui-même, par moments, assiégé. Cette situation est très bien traitée.

Acre possède deux niveaux de jeu. Un premier stade stratégique où les différentes activités effectuées par les deux joueurs sont simplement le déplacement, et le redéploiement de leurs unités. C'est aussi lors de cette phase qu'est déterminée l'arrivée de l'une, de deux, ou des trois armées de secours, que Saladin envoya pour essayer de rompre le siège de la ville.

Au second niveau, tactique, la partie n'est qu'une suite de bombardements des remparts par les machines de guerre des Croisés, ou d'assauts (souvent infructueux) menés par les vaillants chevaliers chrétiens pour s'emparer des points stratégiques.

Les règles sont particulièrement denses, rien n'y a été oublié, à l'exception peut-être du ravitaillement. Les pions sont très pittoresques, l'on trouve de tout, depuis les deux mangonnaux géants employés par les Croisés (*la male voisine* et *le fléau de Dieu*), jusqu'aux grenadiers des armées musulmanes (lançant des flasques remplies de naphte), en passant par les archers, arbalétriers, chevaliers, milices, hommes d'armes, archers à cheval, et même la fameuse garde d'élite de Saladin.

Même les chefs des différentes armées participent au combat, leur rôle est d'ailleurs primordial et de furieux combats singuliers peuvent opposer par exemple Richard Cœur de Lion au sultan d'Égypte. Le combat est furieux, l'on s'étripe un peu partout et même sous terre, où les sapeurs des deux camps s'acharnent à creuser des tunnels qui affaibliront la muraille, ou des contre-sapes permettant d'empêcher l'ennemi d'arriver à ses fins.

CONCLUSION

Ces quatre jeux, lors de leur publication, ont marqué un changement radical dans la conception qu'avait alors *S.P.I.* de ses quadrigames. En effet, ici, pas de règles standard aux quatre jeux, chacun possède son propre livret, on y perd peut-être en jouabilité mais on y gagne en originalité. Bien que différents, les quatre livrets ont tout de même un point commun : la place faite au moral de la troupe, qui avait été jusque-là ignorée dans la plupart des jeux. Sur ce point, *art of Siege* fit figure, à son époque, de pionnier et la notion de moral est maintenant représentée dans la plupart des wargames.

Pour résumer ce "monstre" qu'est *Art of Siege*, on peut dire que c'est un jeu diversifié, attrayant, et suffisamment bien étudié, fabriqué et inventé pour qu'il soit presque impossible de s'en lasser. Il est évident que vu sa date de parution et compte tenu de la disparition de la firme *S.P.I.*, il vous sera difficile de vous le procurer, mais essayez donc chez certains détaillants anglais (voir nos Nouvelles du Front) : quel que soit le prix que vous le paierez c'est un jeu qui en vaut le coup. Enfin, pour les joueurs moins impatientes attendez un peu, *T.S.R.*, qui a acquis les droits sur toute la gamme des jeux *S.P.I.*, le rééditera peut-être. □

Frédéric Armand.

Bibliographie

Pour les mordus de lunettes, flèches, de chemins de ronde ou de bastions, nous conseillons le livre magnifique de Ian V. Hogg : **Forteresses**, histoire illustrée des ouvrages défensifs, publié par les Editions Editio-Vilo.

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

1 Panzer Gruppe Guderian. **8** Figurine. Valmy, lexique
Dungeon and Dragon : un wargame, Computer am-
monde à découvrir. bush.

2 Drive on Stalingrad. **9** Red Star - White Eagle
Napoléon et le secret de jeux d'alliances, figurines
Waterloo. exotiques...

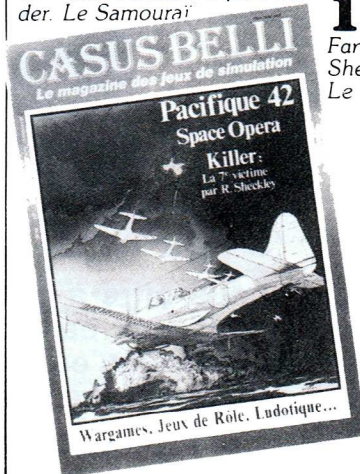
3 Les dernières batailles de **10** Freedom in the Galaxy
Napoléon. Conseils au l'empire au 300 e
Dungeon Masters. Fleurus. Space Opera...

4 Battle for Stalingrad **11** Citadel, un jeu pour
Streets of Stalingrad. ZX 81, un jeu inédit.
Les armes et le sommeil dans
D & D. Etc.

5 Air Assault on Crete. **12** GI, A.O.V. 3 scénarios.
Chevalry and Sorcery Penzerblitz, Runequest.
Feuille de personnage. Divinités Dnd' D.

6 Squad Leader : chap. 1. **13** Falklands -
Les Dipzines. The Conseils Dédale pour ZX81
Club. Le Samourai. Figurines - Barbarian King -
Equitation dans D & D - Un
scénario de campagne pour
Jeux de Rôle Médiévaux.

7 Jeux Napoléoniens. Pre- **14** Pacifique 42
mier Scénario Squad Lea- Figurines
der. Le Samourai. Fantastiques - La 7e victime
Sheckley / Space Opera
Le module rat noir



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

BON DE COMMANDE

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

NOM
Prénom
N° Rue
Code postal Ville

• NUMEROS CHOISIS :

1 qté. 4 qté. 7 qté. 10 qté. 13 qté.
2 qté. 5 qté. 8 qté. 11 qté. 14 qté.
3 qté. 6 qté. 9 qté. 12 qté.

soit numéros à 12 F l'un franco (étranger 14 F).

• CI-JOINT MON REGLEMENT DE F par

☐ C. bancaire ☐ C. postal ☐ Mandat lettre
Etranger : mandat international ou chèque bancaire
compensable à Paris.

CB 15

Viva Zapata



DR

L'édition du Stratège nous offre à prix relativement bas une deuxième réalisation de Vitale et Nédélec. Mais qu'est-ce donc que ce jeu qui sent la poudre ?

Les éléments du jeu

■ La boîte

Pelliculée, la boîte en trois couleurs (noir, rouge et gris métallisé) a belle allure et ne dépareille pas dans le rayon du magasin spécialisé. Son carton, fort, rigide, vous assurera un stockage aisé. Sur chaque côté, on trouve l'inévitable commentaire "historique", destiné à situer l'action et surtout à appâter le client / consommateur / collectionneur qui se cache en chacun de nous. Rien à redire donc à cette boîte, qui satisfera aussi bien l'amateur que le professionnel. A l'intérieur, nous allons trouver les éléments habituels : cartes, pions et livret de règles.

■ La carte

C'est elle qui prend le plus de place. De format d'environ 1.200 hexagones, elle a été réalisée en carton épais, puis pliée et coupée industriellement mais non moins astucieusement pour rentrer dans la boîte tout en restant d'un seul tenant. Les pliures ainsi occasionnées sont dirigées vers le dos de la carte, sauf la pliure centrale qui gêne un peu les manipulations en cas d'empilement, mais on a vu pire avec certains vieux jeux de S.P.I. ou d'Avalon Hill.

Très colorisée, réalisée en quadrichromie, son graphisme surprend dans la mesure où on a voulu "marier" des éléments cartographiques (symboles de villes, voies ferrées, ports, etc.) tout en représentant plaines, plateaux et montagnes de façon picturale (dégradés de vert, de rouge brique, brun mélangé de noir). On s'y habitue assez rapidement et bien qu'assez "chargée", elle reste lisible (sauf en ce qui concerne le placement initial des pions), et n'est pas fatigante à l'usage.

Par ailleurs, tout autour du terrain de jeu qui s'étend au sud, de la ligne Acapulco-Oaseaca jusqu'au nord à la ligne Ciudad-Victoria-Mazathan, sont répartis de nombreux tableaux récapitulatifs (combats, effets du terrain, moral, résumé des règles) bien pratiques.

■ Les pions

La planche de pions contraste immédiatement avec le reste de cette réalisation. Son carton, quoique de bonne qualité (semi-mat), n'est pas assez épais (moins de 1 mm) et suffisamment léger pour qu'un discret courant d'air, ou un malheureux et intempestif éternuement puisse mettre fin aux hostilités, faute de combattants (prudence donc). La manipulation n'est pas aisée, toujours du fait de leur faible épaisseur mais aussi du "glacé" de la carte.

Par contre, le graphisme est lisible (seuls sont indiqués les potentiels de combat et de mouvement) et même agréable par l'emploi de silhouettes plutôt que de traditionnels symboles OTAN. Ces pions sont double face pour permettre l'indication des pertes potentielles dues aux combats.

■ Le livret de règles

Un modèle du genre quant à lui ! Il débute par le traditionnel historique (1 page), rapide et égayé de quelques croquis des principaux chefs belligérants (Zapata, Villa, Obregon, et Carranza). L'exposé des règles (bien que classique) tient en quatre pages aérées et parsemées de croquis explicatifs et très compréhensibles pour les débutants. Seul inconvénient, je n'ai pas réussi à trouver dans ce règlement qui des deux camps commence la partie... (ce doit être Obregon puisque historiquement, il est passé à l'offensive).

Pour un jeu sélectionné pour le championnat de France de wargames, la chose est gênante et devrait être clarifiée au plus tôt par les auteurs.

Les règles, elles-mêmes, sont classiques, c'est-à-dire que nous trouvons les habituelles phases de mouvement et de combat, ainsi que le principe des zones de contrôle : imperméables, (le pion stoppe son mouvement dans la première case contrôlée) et non rigides (on peut la quitter à la phase de mouvement suivante).

Il n'y a pas de système de bonus/malus sur le jet de dé, mais par contre de nombreuses cases doublent le potentiel de combat du défenseur. On y trouve des règles originales sur l'emploi des locomotives (ne tenant pas compte des ZDC adverses pendant leur mouvement), sur l'influence des chefs militaires (permettant de refuser le résultat du jet de dé), sur le moral de chaque camp qui décide du sort de la partie (prise de villes, mort des chefs, destruction d'unités). On découvre également avec intérêt, deux règles optionnelles, l'une sur l'emploi des flottes (utile pour les "fédérales"), l'autre sur l'art et l'utilité de "dynamiter" les voies ferrées.

Par ailleurs, j'ai apprécié à la fin du livret de règles, la courte "note" qui renseigne l'acheteur / collectionneur sur les intentions des auteurs (l'esprit dans lequel le jeu a été conçu) et éclaire le joueur sur la stratégie à choisir par chaque camp, mettant immédiatement dans "l'ambiance".

Vitalité du système de jeu

En début de partie, la situation militaire est la suivante :

Tout d'abord, on remarque un impressionnant groupement de "fédérales" (l'armée régulière, en bleu, commandée par Obregon), déployé à l'ouest de Vera Cruz, le long des deux lignes de chemin de fer : non loin de là, les Zapatistes (leurs ennemis, en rose), peu puissants et très dispersés, occupent Mexico. Puis, en rouge, également très disséminées, les forces villistes (alliées des zapatistes) "tiennent" l'immense plaine - plateau qui occupe le centre de la carte. Enfin, trois faibles groupements (bleu) proches, l'un de Tampico (ville dont la possession influe sur le moral), l'autre de Mazatlan et le dernier de Manzanillo, tiennent sur les coins NE, NO et SO.

Les renforts villistes, l'essentiel de l'armée rebelle (en rouge), arrivent, quant à eux, par le bord nord de la carte (capables en deux tours de se déployer sur tout le terrain grâce au réseau ferré).

Pour résumer cette situation étonnante, on peut imaginer les rebelles tenant le centre du terrain, et l'armée régulière tenant les quatre coins. La structure de chaque armée en présence est également intéressante. Les bleus ont une armée composée d'autant de pions infanterie, que de cavalerie (12) : la force globale (82 points de combat) est relativement bien répartie aussi entre la cavalerie (34) et l'infanterie (48), qu'entre les pions eux-mêmes (armée homogène donc !).

Tout au contraire, les forces rouges, villistes et zapatistes, possèdent une imposante cavalerie (26 pions pour 62 points de combat, cependant mal répartis entre les pions) et une faible infanterie (11 pions pour 32 points de combat). Voilà une armée mobile, certes, un peu plus puissante (7 %) que son adversaire, mais si irrégulière de structure qu'elle supportera mal les batailles rangées notamment à cause du trop grand nombre de pions de force 1 dans sa cavalerie.

Du choix des objectifs

L'objectif des deux camps est de démoraliser l'autre par la destruction d'unités adverses : la prise de certaines villes et la mort des chefs adverses. Les rebelles commencent avec un moral plus élevé que les

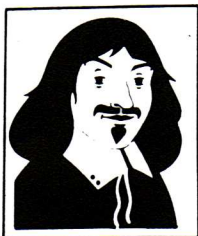
RELAIS BOUTIQUES JEUX DESCARTES

PARIS 75005 - BOUTIQUE PILOTE, 40, rue des Ecoles - Tél. : 326.79.83
PARIS 75017 - L'INFINITUDE, 124, rue de Tocqueville - Tél. : 763.97.41
PARIS 75008 - NUGGETS, 30, avenue George-V - Tél. : 723.87.11
PARIS 75008 - AU NAIN BLEU, 406-410, rue Saint-Honoré - Tél. : 260.39.01
PARIS 75012 - ATOUT CŒUR, 24, rue Taine - Tél. : 344.56.04
PARIS 75014 - LUDUS, 120 bis, boulevard Montparnasse - Tél. : 322.82.50
LA VARENNE-ST-HILAIRE 94210 - L'ECLECTIQUE, Galerie Saint-Hilaire, 93, avenue du Bac - Tél. : 283.52.23
ST-CYR-L'ECOLE 78210 - IMAGE LOISIRS, 1, rue Victor-Hugo - Tél. : 045.07.58
ANGERS 49000 - LA BOUTIQUE LUDIQUE, 12, rue Bressigny - Tél. : (41) 87.41.85
ANNECY 74000 - NEURONES, rue de la Préfecture - L'Émeraude du Lac
BORDEAUX 33000 - JOCKER D'AS, 7, rue Maucoudina - Tél. : (56) 52.33.46
BOURGES 18000 - MERCREDI, 22, rue d'Auron - Tél. : (48) 24.49.90
CAEN 14000 - PLAY TIME, 31, rue de Vaucelles - Tél. : (31) 82.69.42
CANNES 06400 - LE LUTIN BLEU, 13, rue Jean-de-Riouffe - Tél. : (93) 39.51.22
CARCASSONNE 11000 - COLEGRAME, 72, rue Aimé-Ramon - Tél. : en cours
CHAMALIERES 63400 - PIROUETTE, Carrefour Europe, avenue de Royat - Tél. : (73) 36.20.99
CHARTRES 28000 - CHARTRES FESTIVITES, Centre Commercial du Grand Faubourg - Tél. : (37) 21.80.54
CLERMONT-FERRAND 63000 - LA FARANDOLE, 14 bis, place Gaillard - Tél. : (73) 37.12.58
DIJON 21000 - REFLEXION, 19, rue de la Chaudronnerie - Tél. : (80) 67.14.43
GRENOBLE 38000 - LE DAMIER, 25 bis, cours Bernat - Tél. : (76) 87.93.81
LA ROCHE-SUR-YON 85000 - AMBIANCE, Centre Commercial "Les Halles", 18, rue de la Poissonnerie - Tél. : (51) 37.08.02
LA HAYE 76600 - PILOU-FACE, 35, place des Halles-Centrales - Tél. : (35) 22.45.87
LE MANS 72000 - JEUX ET LOISIRS, 29-31, rue Gambetta - Tél. : (43) 28.47.68
LILLE 59002 - LE FURET DU NORD, 15, place du Général-de-Gaulle - Tél. : (20) 93.75.71
LIMOGES 87000 - LIBRAIRIE DU CONSULAT, 27, rue du Consulat - Tél. : (55) 34.14.35
LORIENT 56100 - LOISIRS 2000, 25, rue des Fontaines - Tél. : (97) 64.36.22
LYON 69002 - JEUX DESCARTES, 13, rue des Remparts-d'Amay - Tél. : (78) 37.75.94
MARSEILLE 13001 - AU VALET DE CARREAU, 6, rue du Jeune-Anacharsis - Tél. : (91) 54.02.14
MENDE 48000 - TEMPS LIBRE, 2, rue du Soubeyran - Tél. : (66) 65.04.24
MONTPELLIER 34000 - LE CERF BLANC, 2, rue Christian - Tél. : (67) 66.28.95
METZ 57000 - TOP JOYS, 1, avenue Ney, Parking souterrain - Tél. : (87) 75.10.95
MULHOUSE 68100 - ALSATIA UNION, 4, place de la Réunion - Tél. : (89) 45.21.53
NANCY 54000 - JEUX JOHN, 7, rue Stanislas - Tél. : (8) 322.17.50
NANTES 44000 - MULTILUD, 14, rue J.-J.-Rousseau - Tél. : (40) 73.00.25

NEVERS 58000 - DML - LA COCARDE, 49, rue du 14-Juillet - Tél. : (86) 57.36.24
NICE 06000 - JEUX ET REFLEXION, 16, avenue Victor-Hugo - Tél. : (93) 87.19.70
ORLEANS 45000 - EUREKA, Galerie du Châtelet - Tél. : (38) 53.23.62
POITIERS 86000 - DETENTE ET LOISIRS, RELAIS JEUX DESCARTES, 158, Grand' rue - Tél. : (49) 88.00.76
RENNES 35000 - ORDIFACE, 3, rue Saint-Méline - Tél. : (99) 30.13.10
ROUEN 76000 - ECHEC ET MAT, 9, rue Rollon, angle rue Ecuylère - Tél. : (35) 71.04.72
SAINT-NAZAIRE 44600 - MULTILUD, 16, rue de la Paix - Tél. : (40) 22.58.64
STRASBOURG 67000 - ALSATIA UNION, 31, place de la Cathédrale - Tél. : (88) 32.13.93
TOULON 83200 - LE MANILLON, 5, rue Pierre-Cornellie - Tél. : (94) 62.14.45
TOULOUSE 31400 - RELAIS JEUX DESCARTES, 14-16, rue Fonville - Tél. : (61) 23.73.88
TOURS 37000 - POKER D'AS, 6, place de la Résistance - Tél. : (47) 66.60.36
TROYES 10000 - PASS TEMPS, 38 ter, avenue Pierre-Brossolette
VALENCIENNES 59300 - RECREATION, 94, rue de Lille - Tél. : (27) 30.20.04
VICHY 03200 - AU KHEDIVE, 36, rue C.-Clemenceau - Tél. : (70) 98.48.21

Nouvelles boutiques :
NOUVELLES-LES-BAINS 95880 - INTER JEUX, Relais Jeux Descartes, 12, Résidence du Lac (face au casino) - Tél. : 412.79.30
REIMS 51100 - PASS TEMPS, 26, rue de l'Étape - Tél. : (26) 40.34.13
RODEZ 12000 - LOISIRS, 20, rue Neuve - Tél. : (65) 45.53.00

ANTWERPEN 2000 - VERSCHOOTEN Hermann, Eijmarkt 14
ANTWERPEN 2000 - VERSCHOOTEN Hermann, Kammenstraat 46 - Tél. : (03) 232.66.22
BRUXELLES 1060 - SERNEELS, 28, avenue de la Toison-d'Or - Tél. : (02) 511.66.53
BRUXELLES 1000 - TRICTRAC, 81, rue du Marché-aux-Herbes - Tél. : (02) 513.00.62
BRUXELLES 1070 - CHRISTIAENSEN, 315 S Dupuislaan Westland Shopping Center - Tél. : (02) 523.84.73
GENT - CHRISTIAENSEN, Brabants Dam, S - Tél. : (091) 513.00.62
HASSELT - CHRISTIAENSEN, Maastrichterstraat 11 - Tél. : (011) 22.21.78
KNOKE 8300 - LA LUDOTHEQUE P.V.B.A., Zeedijk Het-Zoute 753 - Tél. : (050) 60.50.27
LIEVEN 3000 - CHRISTIAENSEN, Dietsestraat 115 - Tél. : (016) 23.98.08
LIEGE 4000 - LIBRAIRIE HALBART, rue des Carmes 7, 9, 9A - Tél. : (041) 23.21.25
MEECHELEN 2800 - LUDICK P.V.B.A., Shopping Center
MONS 7000 - MAISON BRIQUET, passage du Centre - Tél. : (065) 33.52.95
NAMUR 5000 - LA HOTTE, 23, rue de la Croix - Tél. : (081) 71.42.57
TOURNAI 7500 - LOGIC, 3, rue Tête-d'Argent - Tél. : en cours
WAYRE 1300 - MICRODYLE s.p.r.l., 29, rue de Namur - Tél. : (010) 41.10.27



club JEUX DESCARTES

BON POUR UN CATALOGUE GRATUIT

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

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

NOM : Prenom :
 N° Rue :
 Code Postal :
 Ville :
 Désire recevoir le nouveau catalogue Jeux Descartes. CB 15

forces régulières, néanmoins leur position de départ les rend très vulnérables (attaque prévisible, sur Mexico, des forces régulières). Détruire les chefs adverses ne saurait être un objectif dans la mesure où cela dépend en grande partie de la "bonne volonté" du joueur adverse : c'est-à-dire des risques qu'il va prendre (mettre le chef en première ligne) pour obtenir un gain parfois négligeable : ce sera donc l'affaire d'une opportunité tactique à condition de rester vigilant.

Tout au contraire, la prise des villes (Mexico pour les forces régulières, Tampico pour les villistes) et la destruction d'unités adverses isolées, peuvent être envisagées dès le début par les deux partis. Ainsi, au départ, les forces régulières tiennent deux villes importantes : Vera Cruz et Tampico. Vera Cruz, du fait de l'énorme concentration de forces tout autour, est impossible à capturer en début de partie.

Par contre, Tampico pourra être un objectif payant pour les rebelles car elle n'est défendue que par cinq pions de force moyenne totalisant 12 points de combat alors que Villa peut aisément en aligner le double en deux tours. Bien sûr, si une offensive se dessine contre cette ville, le joueur carranciste pourra la contrer par l'envoi de renforts via la flotte de Vera Cruz, à condition de l'avoir envisagé avant et cela se fera de toute façon au détriment de l'attaque sur Mexico.

En ce qui concerne les villes tenues par les rebelles, Mexico, San Luis, Léon, Guadalajara, deux d'entre elles seulement sont menacées : Tampico, car faiblement défendue en plein sur l'axe de pénétration des



Zapata

DR

forces régulières, et Guadalajara car les "fédérales" de l'ouest, ne sachant pas rester sans rien faire, y verront peut-être une proie aisée quoique dure à conserver longtemps.

Règles et trucs

Dans tous les cas, ce jeu favorise l'attaque puisque l'on trouve, dès 2/1, un DÉ, dans la table de résolution des combats, et à 1/2 et 1/1, il y a déjà un échange ! Donc, ne laissez pas d'unités inemployées. Dans la mesure où les zones de contrôle ne sont pas rigides, pourquoi se priver du combat "inutile" qui, sur un coup de dé heureux, verra la destruction du pion adverse...

Les voies ferrées sillonnent plaines et plateaux, traversent les montagnes. Chaque camp a, à profusion, des locomotives qui sont autant de petits "fortins" mobiles (double en défense) : pensez à les utiliser aussi en attaque mais attention au recul, car si la locomotive se moque des ZDC pendant son mouvement, après coup, lors du combat, il faudra en tenir compte.

Gare au petit malin qui infiltre ses pions dans le dispositif adverse et doit ensuite, au combat, opérer des reculs... devenus impossibles.

La dynamite, c'est sans doute amusant, mais il ne faut pas en abuser non plus, sinon, adieu la contre-offensive surprise...

Alors ? à bientôt...

A Mexico ! □

Xavier Jacus.

Une partie parmi d'autres

J'ai joué et regardé joué un bon nombre de parties et voici "en direct", le déroulement de l'une d'entre elles (assez classique par les décisions prises de chaque côté). Parties de Vera Cruz, par voie ferrée, à pied, à cheval, les forces régulières Carrancistes, menées par Obregon, déferlent sur Mexico, refoulant le corps de rebelles zapatistes (rapport de forces globales en défaveur de ces derniers 44 contre 11). Dès le premier tour, encerclés ou frappés à 6/1, 3 pions zapatistes sont éliminés (4 points de combat sur 11), et Mexico est pris. Près de Tampico, au nord-est, la situation est exactement inverse et les forces régulières s'installent en défensive pour mieux subir le choc imminent des forces villistes. Pendant ce temps, à l'extrême ouest, les groupes isolés tentent de se reformer, par mer ou voie ferrée, tout en menaçant Guadalajara...

Devant la marée des "fédérales", Zapata a décidé de se replier prudemment dans les montagnes en dynamitant systématiquement les voies ferrées et en resserrant son dispositif tandis que Villa envoie des renforts à Guadalajara et mène lui-même l'offensive sur Tampico avec une force de 20 points de combat ; le reste de ses troupes est envoyé vers Léon et s'installera ultérieurement de manière à barrer les débouchés de Queretara et Acambaro.

Les tours 2, 3, et 4 voient la prise par les bleus de Guadalajara puis sa reconquête par les villistes. Alors que les défenseurs de

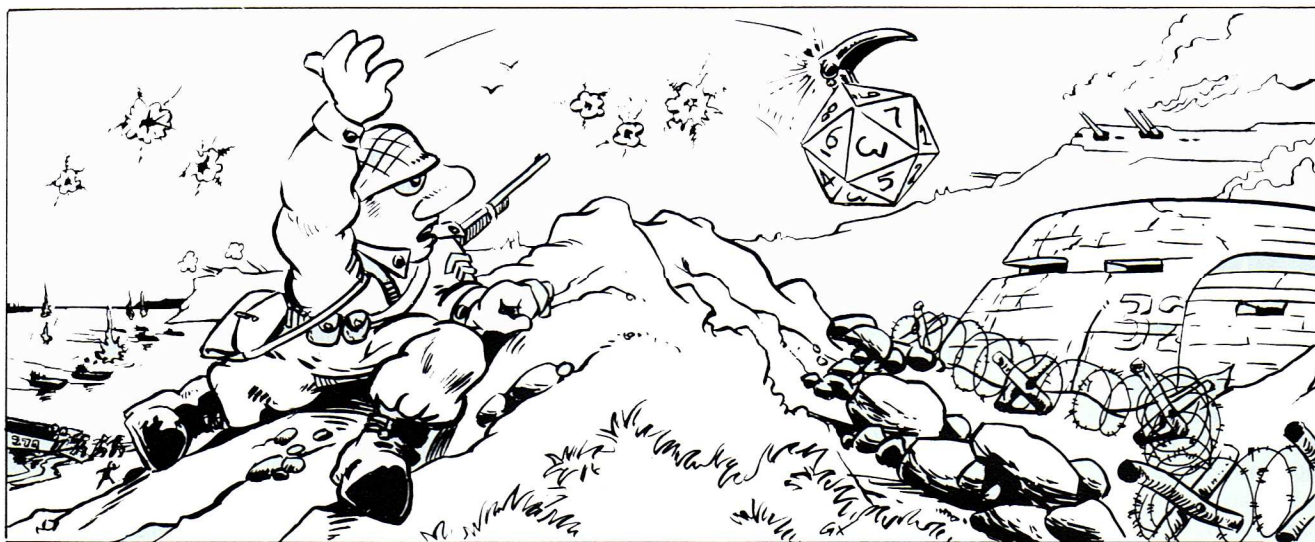
Tampico doivent embarquer pour éviter une destruction totale, Zapata recule de plus en plus, subissant quelques pertes sur échanges mais poursuivi mollement par les forces régulières qui ne tiennent pas à s'éloigner trop de Mexico.

Après le cinquième tour, les rebelles de Villa "nettoient" le secteur de Guadalajara, tandis que les "vainqueurs" de Tampico marchent vers Vera Cruz le long de la côte. Obregon décide de cesser la poursuite de Zapata et envoie ses meilleures troupes vers Léon, via la voie ferrée mais elles se heurtent à une position défensive "musclée" qui tient la passe de Quereta, Acambaro.

Le moral baisse dans les deux camps, la prise d'une ville par l'un ou l'autre sera décisive. La mêlée devient générale autour de Jalapa (près de Vera Cruz), de Celaya (vers Léon), mais dans ce terrain difficile, les bonnes positions défensives ne manquent pas : montagnes, villes, rivières, et les rapports de forces sont peu élevés 2/1, 3/1, donc peu meurtrières. Finalement, c'est l'entêtement de Zapata à reprendre Mexico tenue par un 2/6 régulier qui sera fatale aux rebelles.

Sur une action éclair, combinant voie ferrée et déplacement à cheval, Zapata parvient au contact de Mexico. Le combat se fait à 1/2 (le joueur rebelle sait qu'un 6 serait fatal mais il pense relancer le dé grâce à la règle sur la présence du chef dans un combat), s'il tire un 1 ou un 2, ce sera la victoire !!

Ce fut un 6... refusé, puis un 3, échange. Damnation ! je suis fait ! Adieu Zapata... et jura mais un peu tard qu'on ne l'y prendrait plus.



Behind the enemy lines

Produit par une compagnie jusqu'alors plus connue par ces aides au jeu, ce jeu de rôle diffère des autres produits de la même famille, par un détail essentiel : son thème. En effet, pour changer un peu de l'heroic fantasy et de la science fiction, ses inventeurs ont eu la bonne idée de le situer durant la seconde guerre mondiale.

Malheureusement, comme seuls des personnages américains (des G.I.) sont fournis, on ne peut jouer que des campagnes de la période 1944-1945, ce qui permet tout de même d'assez belles parties, par exemple : la bataille de Normandie ou celle de la ligne Gothique (Italie automne 44). Mais on peut espérer que des extensions de ce que l'on peut considérer pour le moment comme un jeu de base, paraîtront, à plus ou moins brèves échéances, permettant de concocter des aventures se déroulant pendant toute la seconde guerre mondiale.

D'une certaine façon, la publication d'un jeu de rôle de ce type était pratiquement inévitable, il y avait déjà eu quelques essais méritoires avec notamment *Commando* de S.P.I., mais ce jeu était principalement fondé sur un seul type de mission, les actions de commando.

BEL (Behind The Enemy Lines) est un jeu très orienté sur le combat. On y trouve pas mal d'actions et de rebondissements, et, point appréciable : ceux qui ne connaissent rien au jeu de rôle peuvent facilement entrer dans une partie. D'autre part, son aspect historique en fait un véritable Must pour les amateurs de jeu avec figurines contemporaines, ou les fanatiques de *Squad Leader*, leur fournissant toutes les extensions dont ils pourraient avoir besoin.

La boîte

Elle est superbement illustrée, est presque pleine à craquer, on y trouve tout ce qu'il faut pour jouer. La version de base du jeu est expédiée (si l'on peut dire) en trois livrets de règles qui vous expliquent comment créer vos personnages (premier livret), et comment utiliser, pour le maître du jeu, les tables d'événements aléatoires qui permettent de créer l'atmosphère et le terrain. Le troisième livret renferme trois aventures complètes et trois missions miniatures, chacune avec leurs propres tables d'événements aléatoires et des comptes-rendus complets. La boîte contient aussi quelques cartes, depuis celle qui

couvre toute une région, jusqu'à celles représentant un simple immeuble : ainsi que deux planches de pions symbolisant les personnages. Enfin, vous trouvez les dés traditionnels et un condensé des tables essentielles au bon déroulement de la partie. En plus de ce matériel, vous avez besoin, pour jouer, d'un crayon et d'une feuille de papier, (aucune feuille de personnage n'ayant encore été inventée pour BEL).

Analyse du jeu

Comme pour tous les jeux de rôle, le maître du jeu risque d'avoir beaucoup de travail, principalement l'établissement d'une carte du champ de bataille et son peuplement, s'il n'utilise pas (ou s'il a épuisé) toutes les possibilités offertes par le livret n° 3.

L'utilisation des règles est facile, et chaque partie se déroule harmonieusement. Les règles fort complètes comprennent tout ce qui concerne le mouvement, le combat, les pertes et les blessures, les différentes armes lourdes employées durant la période, les blindés, les parachutistes, l'interrogatoire des prisonniers, les mines etc.

On trouve même dans les règles de combat une très intéressante procédure de tir aléatoire qui permet de résoudre quelques situations délicates : comme par exemple le tir de personnages non contrôlés par un joueur (les N.P.C des jeux de rôles) sur d'autres N.P.C, ou sur le personnage d'un joueur. Cette procédure fait gagner pas mal de temps, en permettant de trouver une solution rapide à tous les événements non décisifs sur le cours de la partie.

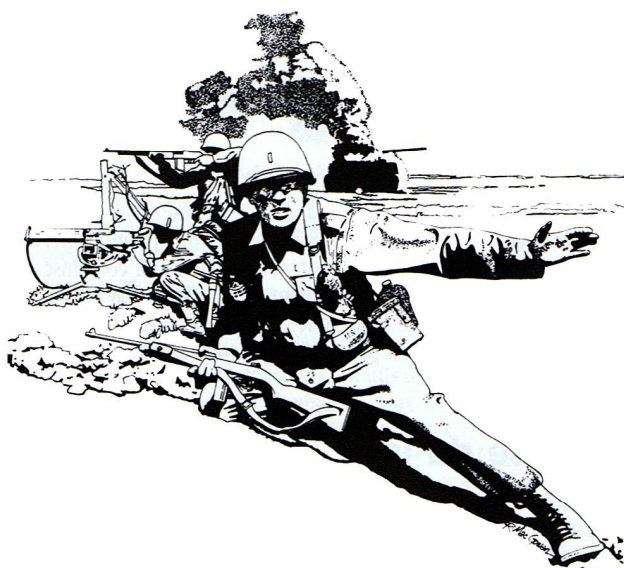
Les missions fournies dans le troisième livret sont très réalistes, et pour certaines, assez amusantes (par leur côté série B). Un scénario un peu plus long, une sorte de module, "The Gun Of Navaronne" est sorti il y a quelque temps, mais ne l'ayant malheureusement pas reçu, préférons-nous nous taire, bien que son titre, soit très évocateur.

Conclusion

Behind The Enemy Line est un excellent jeu de rôle qui a su trouver un créneau jusqu'alors peu exploité sur ce marché envahi par les elfes, gobelins, zombies. Déjà très intéressant de par cette particularité, il peut en plus offrir aux amateurs de figurines contemporaines d'excellentes règles pour les batailles qu'ils désireraient reconstituer, ce qui est aussi une excellente chose, ce type de règles étant actuellement en-dessous de tout. □

Frédéric Armand.

Squad Leader



L'infanterie dans G.I.

Avec la parution de *G.I. Anvil of Victory*, certaines règles de base ont été revues, voire refondues, l'objectif de Greenwood étant clairement exprimé : "non pas plus de règles mais de meilleures règles". C'est certainement un changement auquel il va falloir s'habituer, surtout pour les plus anciens joueurs.

Les nouvelles règles du combat

a) Protection et modifieurs

À l'origine, seules les unités qui faisaient mouvement en terrain découvert étaient sujettes à un malus de -2 pendant un tir ennemi (11-1). Dans GI, toutes les unités qui font mouvement, et cela sans tenir compte du terrain, reçoivent un malus de -1 aux dés (142.7). Ce malus est cumulable avec la protection offerte par le terrain dans lequel l'unité est entrée et a subi le tir ; par exemple, un groupe d'Allemands subit un tir après être entré dans une maison en pierre ; la modification sera +3 (maison en pierre) -1 (unité en mouvement) = +2.

De plus, il est possible de faire mouvement en terrain découvert, sans subir le terrible -2 aux dés. En effet, le mouvement d'assaut (142.71) permet d'avancer d'un hex en ne subissant qu'une modification -1. Si vous décidez d'avancer de plus d'un hex, un malus de -1

viendra s'ajouter au premier, pénalisant ainsi un mouvement dit très hasardeux.

Un autre petit changement concerne la protection offerte par les murs et les haies. Cette protection ne s'applique pas à l'unité qui devrait en bénéficier si elle vient juste de faire mouvement derrière ce mur ou cette haie. Le principe voit tout de même quelques exceptions puisque la protection joue quand même si l'unité visée se trouve dans un bunker, un bâtiment, une tranchée, un trou d'homme ou derrière des éboulis (142.5).

Les effets de ces changements sont importants. La première conséquence est une réelle pénalisation du mouvement ; il était en effet irréaliste de ne pénaliser que les unités qui faisaient mouvement en terrain découvert. Quelle que soit la nature du terrain, une unité en mouvement reste tout de même bien plus exposée qu'une unité immobile et à terre. Cette modification permet de plus, un mouvement vers une unité adverse à moindre mal (mouvement d'assaut).

b) Le corps à corps

Il est maintenant possible de sortir d'une mêlée (158.2). Cette règle ne s'applique pas aux unités fanatiques (18.4). L'unité qui sort de la mêlée ne peut pas combattre et subit un malus de -2 pendant la résolution du combat de l'adversaire. Si l'unité s'en sort, elle fait mouvement sur un hex adjacent à la fin de la phase de corps à corps.

Les unités qui se replient peuvent emporter des armes, ramener des chevaux et même transporter des blessés ; cependant, si l'unité dépasse sa capacité de port, elle est pénalisée par -1 par point de port en sus, qui vient s'ajouter au malus -2. Ce dernier est cependant corrigé par +1 pour chaque unité amie en état de combattre qui ne se replie pas de la mêlée. (158.22-158.23).

Les unités découragées (broken), qui se trouvent dans une mêlée ne sont plus éliminées automatiquement (89.22). Elles sont obligées d'essayer de se replier et sont donc sujettes à une modification -2.

Le but de cette règle est évident : sauver des unités dans une mauvaise situation et plus particulièrement un leader. La probabilité de réussite est quand même très faible, le malus de -2 étant très pénalisant. Cette règle ne verra donc son application que dans des situations délicates voir désespérées.

c) L'armement

Une innovation très bien venue : la possibilité de démonter les mitrailleuses et les mortiers (maximum 82 mm). Les mortiers pèsent alors 5 PP. (142.8).

On peut démonter (ou remonter) une arme à la fin de sa propre phase de tir défensif, à condition de ne pas avoir utilisé cette arme pendant cette phase (142.81). Il est possible d'entrer en jeu l'arme montée ou non (142.83). Il est possible de démonter une arme en panne mais la tentative de réparation ne peut avoir lieu que si l'arme est montée. Enfin, une unité ennemie est capable de démonter ou remonter une arme (142.84).

Un changement important concerne la capacité propre aux mitrailleuses de pouvoir pénétrer un nombre d'hex égal au chiffre de la puissance de feu. Auparavant, chaque hex était touché avec la même efficacité (17.5). Dans GI, l'efficacité de la mitrailleuse décroît. En effet, le joueur choisit d'abord un point (hex) initial, étant entendu que tout ce qui se trouve entre ce point initial et la mitrailleuse n'est pas touché. La mitrailleuse perd 1 point de puissance de feu par hex traversé, passé ce point initial. En d'autres termes : une LMG 2-8 ne peut pénétrer que 2 hexs (cela ne change pas), l'un derrière l'autre (ce qui interdit tout espace entre deux hexs visés), en appliquant 2 de puissance de feu sur l'hex initial et 1 de puissance de feu sur le deuxième hex.

Les conséquences de cette modification sont énormes. Il est maintenant possible de faire une charge en terrain découvert devant une HMG les premières unités étant touchées à 6 (-2) et d'autres 5 hexs derrière à 1 (-2).

Cela laissera de toute façon le détenteur d'une mitrailleuse dans l'embarras, celui-ci étant obligé de choisir le meilleur point initial possible.

d) L'artillerie

La nouveauté la plus intéressante, c'est le tir "préécrit" (163.2). Avant cette règle, pour changer un pion FFE de place, il fallait s'y prendre à la phase de préparation ce qui laissait amplement le temps aux unités adverses de se replier de la zone à bombarder. C'était une règle très peu réaliste qui dès le départ souleva de grosses polémiques. La faute est donc réparée dans GI, puisqu'il est possible de noter secrètement les coordonnées de la zone à bombarder sur une feuille de papier, l'adversaire étant dans la plus grande ignorance de la zone visée. Il ne reste plus alors qu'à révéler la position du pion FFE à la phase tir.

Une autre innovation est la simple transposition du tir préétabli de l'artillerie sur carte (78) à l'artillerie hors carte (163.1). Si une règle spéciale vous donne la possibilité de l'utiliser, cette règle vous donne un bonus de -2 aux dés pour la précision du tir d'essai et le même bonus pour la première extension d'erreur, si besoin était.

Enfin, les unités d'infanterie peuvent se coucher (121.1) pendant un tir d'artillerie sauf s'il émane de mortiers (tir silencieux 163.22).

e) La fumée

Un nouveau paramètre est imprimé sur les pions fournis dans GI : la capacité fumigène de l'unité, en exposant de sa puissance de feu (141.7). Il faut obtenir au maximum ce chiffre avec un dé pour que cette unité puisse lancer une grenade fumigène (un pion fumée dans le propre hex occupé par l'unité ou un hex adjacent).

Si vous obtenez 6 avec le dé, il faut le relancer en modifiant le résultat par -1 par tranche de 5 unités amies disposant d'une capacité fumigène propre (-5 maximum). Si le résultat est supérieur à 1, la nationalité a perdu sa capacité fumigène pour le reste du jeu (141.71). L'indice du leader ne s'applique pas à la tentative. Le joueur américain peut lancer soit des grenades fumigènes soit des grenades au phosphore en obtenant 1-2 avec le dé (infra).

Les règles régissant la fumée sont modifiées. Elle ne bloque plus la vue pour le repérage d'artillerie : en fait on modifie le jet de repérage par le malus normal (24.6).

Les effets du placement d'un pion fumée sont rallongés. On ne retire plus le pion à la phase de préparation du tour suivant le placement. Maintenant, on retourne le nouveau pion pour montrer sa face "dispersed". Le malus est alors divisé par 2 (fractions arrondies à l'entier supérieur). Le malus ne peut jamais excéder 6 quel que soit le nombre de pions fumée présents dans un hex (148.82).

Si une ligne de tir passe exactement par un côté d'hex enfumé, la pénalité est divisée par deux. Si la fumée est "dispersed", la pénalité au tir est divisée par 4. Enfin, si la cible se trouve exactement dans l'hex enfumé, on peut retirer 1 de la pénalité (148.6).

Les unités US peuvent utiliser des grenades au phosphore. Les effets de cette fumée sont moins longs que ceux de la grenade fumigène standard ; on retire le pion le tour suivant son placement. La grenade au phosphore agit, de plus comme un gaz ; ainsi, toutes les unités présentes dans l'hex enfumé (quelle que soit leur nationalité) doivent vérifier leur moral avec une pénalité de +1 aux dés (148.65). Cette grenade peut aussi allumer des feux (148.66).

Les nouveaux effets du combat

a) A propos du moral

Jusqu'à présent, les unités d'infanterie ne pouvaient dépenser que 4 points de mouvement pendant la phase de "Sauve-qui-peut" (6 pour le leader). Cette capacité de mouvement est ramenée à 6 pour toutes les unités.

Une unité découragée doit, pendant la "Rout Phase", faire mouvement vers le bois, la route boisée ou le bâtiment le plus proche (13.4). Mais, il se peut que l'unité découragée ne puisse pas se mettre à l'abri en une fois et reste dans un autre terrain hors de portée de l'adversaire. Ce type d'unité peut quand même être encouragée, mais la tentative sera modifiée par +1 aux dés.

Les règles "pinning" sont développées et éclaircies (121.3). Lors d'une vérification du moral d'une unité (MC 2 par exemple), si le résultat donne après modification le chiffre le plus élevé possible sans décourager cette unité (moral 7, dés 5), elle est "pinned". Sa puissance de feu est alors divisée par 2 pour le reste du tour du joueur (142.6) et elle utilise une mitrailleuse à demi-puissance. Elle ne peut pas utiliser un certain nombre d'armes de soutien comme les lance-flammes, les charges de démolition, les mines magnétiques antichars, les charges creuses (panzerfaust), les canons sans recul et les cocktails Molotov (142.61).

S'il est possible qu'une unité soit attaquée par une puissance de feu adverse égale ou quadruple de la sienne (quintuple si l'unité visée dispose d'artillerie ou de mitrailleuse), et sans compter les mitrailleuses, il est possible que cette unité se rende. L'adversaire n'est pas obligé de faire usage de cette puissance de feu. L'unité doit alors subir une vérification du moral M (1 pour les demi-groupes). Cette règle n'est valable que pour les unités qui ne sont pas en vue d'un leader ou qui ne sont pas empilées avec des unités susceptibles de se rendre. Les unités qui ratent leur vérification doivent se rendre à la "Rout Phase" qui suit et sont faites prisonnières.

b) De nouveaux résultats du combat

• "Green squads" (141.5)

L'OB allemand et surtout américain contient un nouveau paramètre : le niveau d'expérience du camp. Ce chiffre est exprimé de 0 à 9. On l'ajoute au moral d'une unité pendant la vérification de son moral. Si cette unité rate la vérification par un nombre strictement supérieur à l'addition du niveau de moral et du niveau d'expérience du camp, l'unité est découragée mais elle est aussi remplacée par un pion moins performant : le "green squad".

Exemple MC 2 : moral de l'unité américaine = 6, niveau d'expérience du camp = 3, $6 + 3 - 2 = 7$; dés = 8 ; l'unité est donc découragée et on la remplace par un green squad américain découragé. Le processus inverse n'est jamais possible.

Ce sont les règles de l'infanterie inexpérimentée qui gouvernent les green squads (94 ; 105) sauf s'ils sont empilés avec un leader non découragé (141.6). Cependant, les green squads gardent leur capacité de mouvement (4 points de mouvement).

Ces unités ne peuvent pas utiliser le tir à bout portant à moins de réussir auparavant une vérification du moral M ; l'échec de la tentative ayant pour seule conséquence l'impossibilité pour cette unité de faire usage du tir à bout portant (141.62).

• Elimination partielle des unités

C'est là l'une des innovations la plus intéressante pour l'infanterie. Si lors d'une vérification du moral, on obtient 12, l'unité s'il s'agit d'un groupe est remplacée par un demi-groupe découragé, et s'il s'agit d'un demi-groupe, est éliminée.

Même opération s'il advenait qu'un groupe découragé venait à être à nouveau découragé. Jusqu'à présent et dans cette situation, le groupe entier était éliminé. Maintenant on le remplace par un demi-groupe découragé.

L'usure des unités est bien plus fine, une unité étant maintenant capable de résister à deux découragements successifs ; et il est toujours possible pour deux demi-groupes de se reformer en un groupe à condition de se trouver dans le même hex qu'un leader.

Tous ces résultats étendent la palette des résultats du combat que nous résumons sur ces deux tableaux :

Vérification du moral M — Moral de l'unité : 7 — Niveau d'expérience : 2						
DÉS	2 à 6	7	8 et 9	10 et 11	12	
RÉSULTATS DU COMBAT	RIEN	PINNED	DECOURAGE	DECOURAGE GREEN	ELIMINATION PARTIELLE DECOURAGE GREEN	

Vérification du moral M + 2 — Moral de l'unité : 7 — Niveau d'expérience : 2						
DÉS	2	3 et 4	5	6 et 7	8 à 11	12
RÉSULTATS DU COMBAT	BERSEK	RIEN	PINNED	DECOURAGE	DECOURAGE GREEN	ELIMINATION PARTIELLE DECOURAGE GREEN

Pierre Stutin.



Conditions de victoire : Les Russes doivent sortir au moins 10 groupes et 2 chefs par l'Ouest. Sinon, les Allemands gagnent.

Tours

Les Russes jouent les premiers

Les Allemands se placent les premiers

Configuration

N ➤



☆	1	2	3	4	5	fin
---	---	---	---	---	---	-----

Les rescapés de la P2 Division "Muncheberg" se placent cachés (42) entre les rangées 1 à 3 inclus, 1 groupe et 1 MG par hex



2 2 5 2 3

Sur toute la carte
sauf demi-hex



64

Eléments de la 5^e armée de choc entrent au tour 1 par l'Est



2 48 3

Règles spéciales

CB 9-1 : Seule la partie de la carte située entre A et N inclus est jouable.

CB 9-2 : Aucun des bâtiments de la carte n'a d'étage.

CB 9-3 : Tous les Russes entrent obligatoirement à la phase de mouvement.

Epilogue : la folle entreprise des Russes tourna au désastre, les hommes étant fauchés par les feux croisés de mitrailleuses lourdes et décimés par des mines habilement disposées ; les Russes enregistrèrent des pertes d'environ 75 % !

Variantes

Règles de Cross of Iron : les Allemands deviennent des SS (6-5-8). Il n'y a plus que 32 pts de mines mais faites entrer au tour 1 deux Brumbär (mitrailleuses) et rajoutez trois PF 44a à l'OB allemand. Les Russes obtiennent l'appui de trois JS II au tour 2.

Règles de Crescendo of Doom : appliquez V1 et

les règles 106, 112, 115, 117, 120, 130, 131, 135.

Règles de GI : appliquez V2 ; accordez cinq hexs fortifiés et trois tunnels (161) aux Allemands. Les PF peuvent être cachés.

Conception : Pierre Stutin.

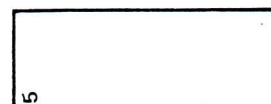
Soutien technique, logistique et moral : Luc Sérard.

Tests : Jacques Koenig, Luc Sérard, Valentin, Etienne Klajnerman.



Bois du Tilleul, près de Vaucourt, 18 juin 1940 : à l'aube du 18 juin, la ligne du front passait par le canal de la Marne au Rhin que tient le 20^e corps d'armée française. La 1^{re} division polonaise qui en fait partie doit prévenir le franchissement du canal ; et le général Durch qui la commande a fait porter un bataillon sur la rive nord. A 9 h du matin, la 268^e ID attaque...

Configuration



Conditions de victoire : pour gagner, les Allemands doivent sortir quatre groupes et un leader par le sud de la carte. Sinon, les Polonais gagnent.

Tours Les Allemands jouent en premier
Les Polonais se placent en premier

1	2	3	4	5	6	fin
---	---	---	---	---	---	-----

Elément du bataillon Altmann, IR 468, entrent par le Nord au tour 1

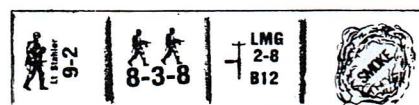


1^{er}, 2^e et 3^e "Stosstrup"



2 3 6 7

Pionniers d'assaut



3 3 3

Section de mitrailleuses

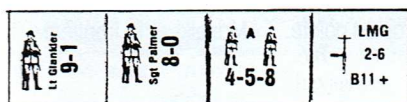


3 2

Eléments de la 1^{re} division de grenadiers polonais se placent sur la carte au sud de la route B5-P5

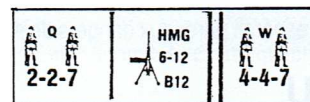


6^e Cie



9 4

Mitrailleurs



3

Règles spéciales

CB 10-1 : Seule la partie de la carte située entre B et P inclus est jouable.

CB 10-2 : Les hexs G6, G7, J6, J7, K7, K8, L5, M5 et M6 sont couverts de bois.

CB 10-3 : La route I4 - P5 n'existe pas.

CB 10-4 : Les Polonais vivent dans cette forêt depuis octobre 1939 ; ils la connaissent donc très bien. Les règles concernant les partisans dans les bois s'appliquent aux Polonais.

CB 10-5 : Les 4-5-8 et les leaders polonais ont un moral standard (8 broken ou non et 9 pour le 9-1).

Epilogue : Les premiers éléments allemands furent repérés à la lisière des bois alors qu'ils essayaient de s'infiltrer. Les officiers en tête, les Polonais chargèrent à la baïonnette aux cris de "Pour Varsovie", les Allemands répondant par des hurrahs. Les Polonais résistèrent toute la journée et le lendemain, il ne restait plus que huit hommes à la 6^e Compagnie !

Conception : Pierre Stutin.

Tests : Jacques Kœnig, Etienne Klajnermann et Luc Sérard.

Spicheren



6 août 1870

Retour d'une reconnaissance par Edouard Detaille.

EN ce début d'août 1870, de stériles escarmouches n'avaient procuré aucun renseignement exact sur les positions et les mouvements ennemis. On en était réduit à des hypothèses assez vagues sur la formation de la 1^{re} armée au nord de la Sarre.

La nouvelle du combat de Wissembourg surprit le quartier impérial, mais on crut parer au danger de la situation en faisant appuyer vers l'est les 3^e et 5^e corps. Prévoyant une attaque sur la Sarre, on porta le 4^e corps de ce côté, puis, comme le 2^e corps se trouvait trop en pointe, on l'autorisa à prendre position plus en arrière.

La connaissance des mouvements ennemis étant toujours incertaine, le 5^e corps, tirailé de droite et de gauche par les attaques simultanées de Froeschwiller et Spicheren ainsi que le 4^e corps et la Garde trop éloignés, fit que, le 6 août deux armées allemandes se dirigèrent sur Sarrebruck défendue par simplement deux corps d'armée.

Découvrant les hauteurs du sud de Sarrebruck abandonnées par les troupes françaises qui les occupaient la veille, la cavalerie allemande supposa un mouvement de retraite des Français et que les détachements rencontrés sur les hauteurs de Spicheren avaient été laissés là pour couvrir ce mouvement. Cependant, une particularité semblait inexplicable aux officiers allemands, les ponts de la Sarre étaient intacts ainsi que tous les débouchés praticables. Un oubli des précautions les plus élémentaires leur paraissait tellement étrange qu'ils ne savaient à quoi l'attribuer. Mais ils jugèrent qu'il fallait en profiter sans hésitation.

En se repliant de Sarrebruck sur les hauteurs de Spicheren, le général Frossard espérait parer aux dangers de sa position trop en pointe.

Ainsi, les Allemands croyant poursuivre les Français, "l'épée dans les reins", se heurtèrent au 2^e corps. Mais ce qui aurait dû se passer du côté français fut, par le sens méthodique et la solidarité militaire, remarquablement orchestré par les Allemands.

Au fur et à mesure des renforts, les généraux allemands atteignant l'un après l'autre le champ de bataille, se repassaient le commandement par rang d'ancienneté et donnaient à l'action une cohésion redoutable. Malgré les demandes pressantes du général Frossard, une seule brigade de dragons arriva en renfort. Trois divisions et une brigade de cavalerie du 3^e corps avaient été mises en mouvement, mais par suite du manque de précision dans les ordres, de lenteurs et de défaillances, aucune de ces forces n'était apparue sur les lieux de l'affrontement.

Les Français, avec environ 35.000 hommes, ne purent résister aux 60.000 Allemands arrivant méthodiquement. Obéissant aux ordres, le général Frossard fit retraite sur Behren, la 2^e division restant en arrière-garde pour couvrir le mouvement. Les Allemands, épuisés, bivouaquèrent sur le champ de bataille. Les pertes étaient importantes, les Français avaient 4.000 tués ou blessés graves, les Allemands 4.800.

Cette défaite, subie le même jour que Froeschwiller, eut des conséquences fatales. L'armée française était forcée d'évacuer la ligne de la Sarre et d'abandonner le territoire qui s'étend jusqu'aux places de la Moselle, de Thionville et Metz. Il ne fallait plus maintenant songer qu'à s'opposer au progrès d'un adversaire rendu plus entreprenant encore par ses succès, et qui trouvait de singulières facilités d'existence dans les approvisionnements considérables accumulés entre Moselle et la frontière.

LE JEU

La carte représente le champ de bataille avec différents types de terrains. Une grille hexagonale est surimprimée pour faciliter le déplacement et la position des unités.

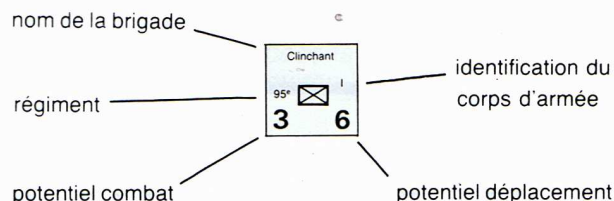
Les pions représentent les unités se trouvant ou pouvant se trouver le 6 août 1870 sur le champ de bataille. Sur chaque pion, sont imprimées différentes indications :

Nature de l'unité :

- ☒ Infanterie
- ☐ Artillerie
- ☐ Artillerie lourde
- ☒ Cavalerie
- ☒ Artillerie à cheval

Potentiel de combat : force relative d'une unité.

Potentiel de mouvement : capacité d'une unité à se déplacer.



Les unités allemandes ayant deux numérotations, il n'est pris en compte que le numéro de la province.

Position de départ des unités :

Les joueurs doivent placer les unités dans leur position réelle le jour de la bataille. Ces positions sont indiquées dans les scénarios. Les pions français sont en bleu, les prussiens en brun.

Séquence de jeu :

La partie se joue en 12 tours, placez le marqueur tour sur la bande de succession des tours. Chaque tour est divisé en 5 phases :

Phase 1 : le joueur prussien déplace ses unités

Phase 2 : le joueur prussien exécute ses combats

Phase 3 : le joueur français déplace ses unités

Phase 4 : le joueur français exécute ses combats

Phase 5 : le marqueur tour est déplacé d'une case.

Les joueurs répètent ces cinq phases à chaque tour jusqu'à la fin de la partie.

Le joueur en phase est appelé "Attaquant", l'autre "Défenseur".

Mouvement :

Pendant la phase de mouvement, le joueur peut déplacer toutes ses unités ou une partie d'entre elles, en n'excédant jamais le potentiel de mouvement. Le joueur peut, s'il le désire, ne pas utiliser tout son potentiel de mouvement ; celui-ci n'est pas transférable sur une autre unité. On peut empiler un maximum de *deux unités* par hexagone. Une unité peut passer sur une case déjà occupée par une ou deux unités amies. Le passage sur une case occupée par une unité ennemie est interdit.

Sur route, le déplacement ne coûte qu'un demi-point de potentiel mouvement. Le pont voie ferrée peut être emprunté par les unités.

Zones de contrôle :

Les six hexagones immédiatement adjacents à une unité constituent la *zone de contrôle*. Chaque case est appelée case ou hexagone contrôlé. Une unité doit interrompre son mouvement et ne devra plus bouger tant qu'elle se trouvera dans la zone de contrôle d'une unité ennemie. Toute unité exerce un contrôle quelle que soit la phase ou le tour. Les zones de contrôle n'ont aucune influence sur les unités amies. Il n'y a qu'un moyen de quitter une zone de contrôle : le combat. Les hexagones *village, forêt, cases séparées par une rivière sans pont*, ne sont pas contrôlables. Les unités peuvent circuler dans ces hexagones sans subir l'influence du contrôle ennemi. Elles peuvent quitter ces cases quand elles le désirent. Les unités occupant ces hexagones ne sont pas obligées de combattre, sauf si elles sont attaquées. Bien entendu, les unités occupant de tels hexagones peuvent contrôler les cases adjacentes si celles-ci n'entrent pas dans la catégorie citée plus haut. Il est interdit de passer sur un hexagone occupé par une unité amie si celle-ci est contrôlée par une unité ennemie. L'unité devra stopper son mouvement et s'empiler à l'unité contrôlée (tout en respectant le maximum des deux unités par hexagone).

Combat :

Tout joueur ayant effectué les mouvements désirés, entre dans la phase de combat : il est appelé *l'attaquant*, l'autre joueur le *défenseur*. Cette appellation est indépendante de toute situation stratégique.

Le combat ne peut avoir lieu qu'avec des unités ennemies se trouvant sur des hexagones adjacents. Exception : *artillerie*. Le combat est obligatoire quand l'unité de l'attaquant se trouve sur une zone de contrôle ennemie. Il n'est pas obligatoire quand cette même unité ne se trouve pas sur une zone de contrôle.

Une unité ayant un potentiel mouvement supérieur à son adversaire peut, au moment du combat, refuser celui-ci. Elle doit reculer d'une case, libre de toute zone de contrôle ennemie. Une unité ne peut attaquer qu'une seule fois dans sa phase de combat. Elle ne pourra être attaquée qu'une seule fois dans la phase de combat de son adversaire. Une unité qui se trouve au début de sa phase de combat dans la zone de contrôle de plusieurs unités ennemies doit attaquer toutes ces unités en même temps. Une pile ne peut se séparer pour combattre. Des unités se trouvant dans la zone de contrôle d'une unité ennemie doivent combiner leurs forces pour attaquer cette unité. C'est l'attaquant qui décide l'ordre de ses combats, et quelles sont les unités qui partici-

pent. Le potentiel combat d'une unité ne peut être partagé entre plusieurs combats. Quand plusieurs unités attaquent ou se défendent dans un même combat, leur potentiel combat est additionné.

Le joueur en phase peut, s'il le désire, attaquer avec un potentiel de combat réduit.

Les unités de cavalerie attaquant un hexagone de terrain clair doublent leur potentiel combat.

Effets du terrain :

Les différents types de terrain ont une influence sur les combats : voir le tableau des effets de terrain.

Défense doublée : on multiplie le potentiel combat par deux. Dés - 1 pour attaquant : on retire 1 point au résultat du jet de dé. Les avantages ponts, lignes de crêtes, sont valables si toutes les attaques d'un même combat sont effectuées sur ce type de terrain.

Mécanisme du combat :

L'attaquant fait la somme des potentiels combat de l'unité ou des unités qui attaquent un même hexagone (ne pas oublier de tenir compte de la nature du terrain, voir effets du terrain), on fait le rapport entre le potentiel de l'attaquant et du défenseur.

Ce rapport est arrondi en faveur du défenseur :

3 contre 2 fait 1 contre 1

2 contre 3 fait 1 contre 2.

L'attaquant jette le dé, et consulte le tableau de résultat des combats. L'intersection de la colonne "rapport" et "dé" donne le résultat du combat.

Les rapports supérieurs à 7 contre 1 sont résolus comme 7 contre 1.

Les rapports inférieurs à 1 contre 6 sont résolus comme 1 contre 6.

Les résultats supérieurs à 7 au jet de dés sont résolus comme 7.

Les résultats inférieurs à 0 au jet de dé sont résolus comme 0.

Traduction des résultats de combat :

AE = Attaquant éliminé : toutes les unités de l'attaquant sont éliminées.

DE = Défenseur éliminé : toutes les unités du défenseur sont éliminées.

ENG = Engagé : aucun résultat, le combat continue. Les unités, si elles en ont l'occasion, ne peuvent se retirer. D'autres unités peuvent participer aux nouveaux combats, excepté l'artillerie qui ne pourra soutenir de tels combats.

E = Echange : toutes les unités du défenseur sont éliminées et les unités de l'attaquant représentent un nombre égal ou supérieur de potentiel de combat, ceci au choix de l'attaquant. Même si la somme des potentiels combats de l'attaquant ne fait pas un nombre égal aux unités du défenseur, il est interdit d'éliminer des unités n'ayant pas participé au combat.

AR = Attaquant recule : toutes les unités de l'attaquant reculent d'un hexagone.

DR = Défenseur recule : toutes les unités du défenseur reculent d'un hexagone.

Mouvements après combats :

Après certains résultats de combats, des mouvements sont obligatoires : (attaquant ou défenseur recule). Ces déplacements sont indépendants de ceux effectués pendant la phase de mouvement. Ils doivent être effectués après chaque combat. Une unité doit reculer dans un hexagone adjacent. Deux unités empilées peuvent reculer dans des hexagones différents. Ces hexagones doivent être libres de toute zone de contrôle ennemie. Si elles ne peuvent reculer dans ces conditions, elles sont éliminées. Une unité ne peut reculer sur un hexagone occupé par une unité amie si celle-ci est dans une zone de contrôle ennemie. Une pile d'unités peut repousser l'unité amie pour libérer

FRANCE

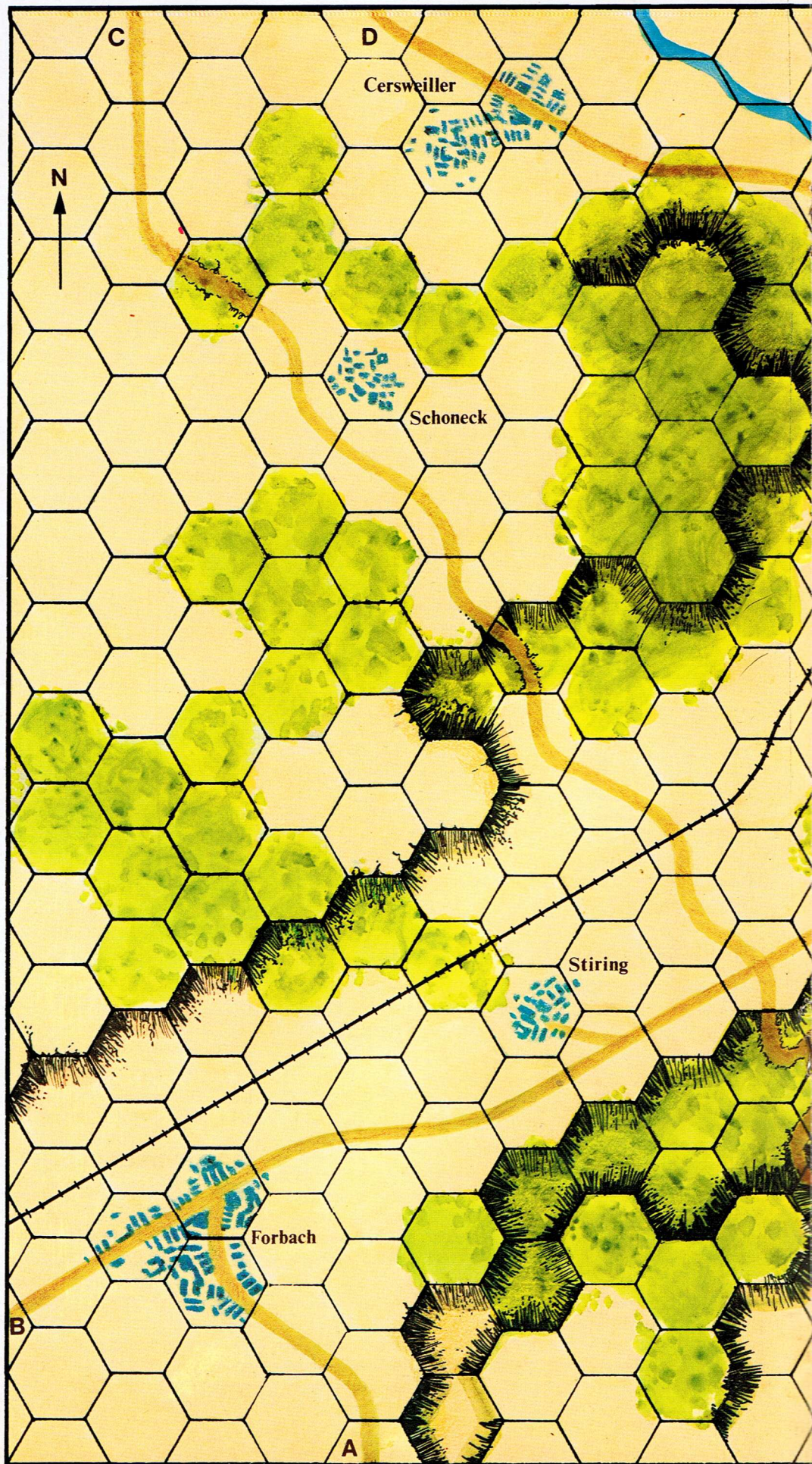
Letellier-Valazé 3 ^e bat. chass. 1 7	Letellier-Valazé 32 ^e bat. chass. 3 6	Letellier-Valazé 55 ^e bat. chass. 3 6	Jolivet 76 ^e bat. chass. 3 6	Jolivet 77 ^e bat. chass. 3 6
	Pouget 12 ^e bat. chass. 2 5	Pouget 8 ^e bat. chass. 1 7	Pouget 23 ^e bat. chass. 3 6	Fauvart-Bastoul 66 ^e bat. chass. 3 6
Fauvart-Bastoul 67 ^e bat. chass. 3 6		Doens 10 ^e bat. chass. 2 5	Doens 2 ^e bat. chass. 1 7	Doens 63 ^e bat. chass. 3 6
Micheler 24 ^e bat. chass. 3 6	Micheler 40 ^e bat. chass. 3 6	Valabréque 4 ^e chass. 2 5	Valabréque 5 ^e chass. 1 8	Valabréque 5 ^e chass. 1 8
Bachelier 7 ^e drag. 1 8	Bachelier 12 ^e drag. 1 8	Beaudoin 3 ^e bat. chass. 3 5	Beaudoin 2 ^e bat. chass. 2 6	Beaudoin 2 ^e bat. chass. 2 5
Aymard 18 ^e bat. chass. 1 7	Aymard 51 ^e bat. chass. 3 6	Aymard 62 ^e bat. chass. 3 6	Clinchant 81 ^e bat. chass. 3 6	Clinchant 95 ^e bat. chass. 3 6
	Mayral 15 ^e bat. chass. 2 5	Mayral 19 ^e bat. chass. 3 6	Mayral 41 ^e bat. chass. 3 6	Duplessis 69 ^e bat. chass. 3 6
Duplessis 90 ^e bat. chass. 3 6		Potier 7 ^e bat. chass. 2 5	Potier 7 ^e bat. chass. 1 7	Potier 29 ^e bat. chass. 3 6
Arnaudeau 59 ^e bat. chass. 3 6	Arnaudeau 71 ^e bat. chass. 3 6	Bégougné de Juniac 5 ^e drag. 2 5	Bégougné de Juniac 8 ^e drag. 1 8	Bégougné de Juniac 8 ^e drag. 1 8

Spicheren 6 août 1870

	Mouvement	Combat
ville 	—	déf. double son pot. combat attaq. — 1 au dé
bois 	2 par hex 4 par hex interdit	défenseur double son pot. combat
crête haut bas 	—	bas vers le haut — 1 dé
voie ferrée 	—	attaquant — 1 au dé
rivière 	interdit	bombardement seulement
pont 	—	défenseur double son pot. combat
route 	1/2 par hex	—

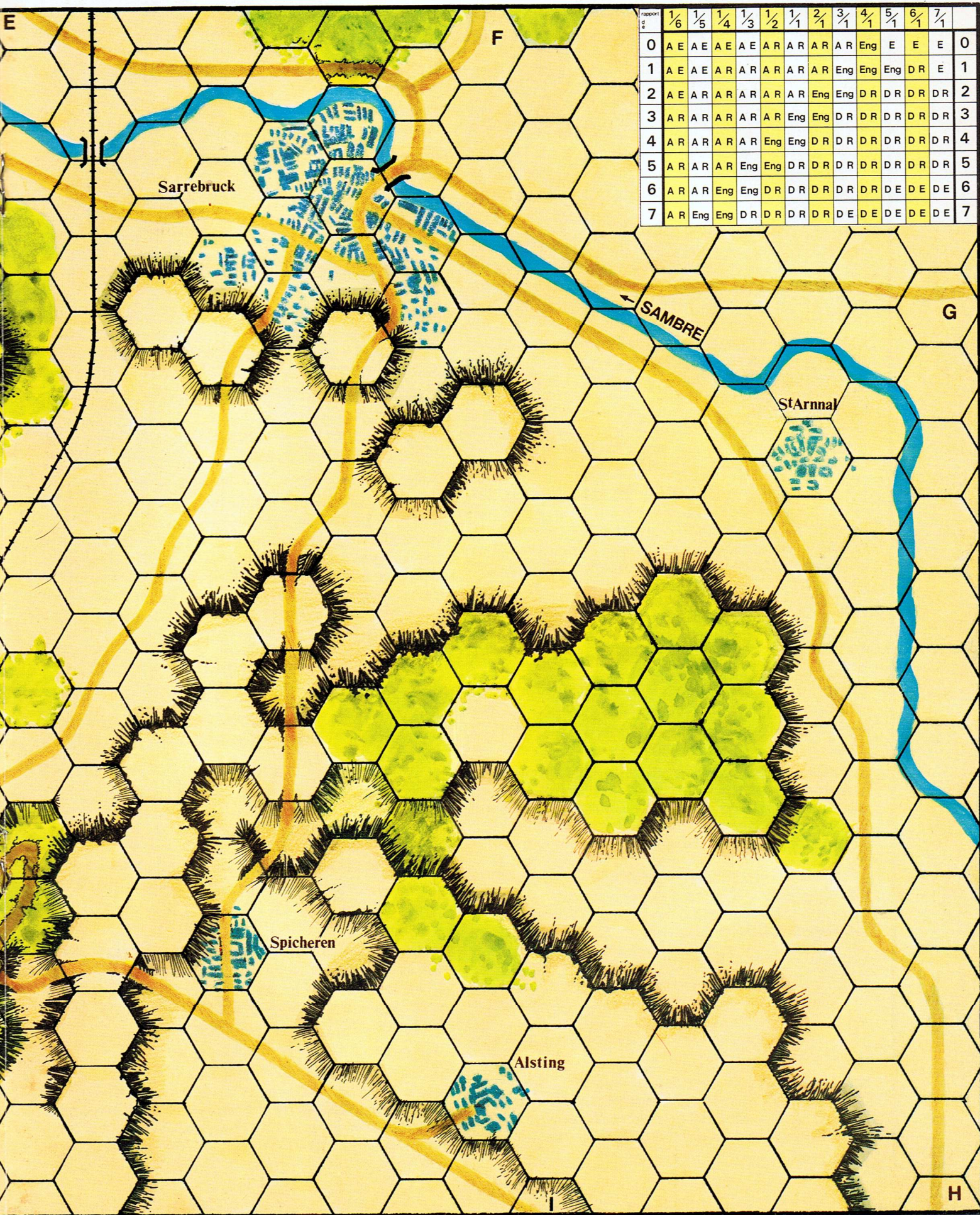
PRUSSE

De Osten 1 ^{er} Wesph. 3 6	Von der Goltz 2 ^e Wesph. 3 6	chass. Wesph. 1 7	Wesph. 2 5	De François Fus. Bas-Rhin 3 6	Woyna 5 ^e Wesph. 3 6	Huss. Hanovre 1 8	Wesph. 3 5	Wesph. 4 5	Gneisenau 7 ^e Rhen. 3 6	De 4 ^e Thun. 3 6
De Osten Fus. Hanovre 3 6	Von der Goltz 6 ^e Wesph. 3 6	1 ^{er} huss. Wesph. 1 8	Wesph. 3 5	De François 1 ^{er} Hanovre 3 6	Woyna 2 ^e Hanovre 3 6	Wesph. 2 5	Wesph. 2 5	Gneisenau 3 ^e Rhen. 3 6	De Rex Fus. Hohenz. 3 6	Huss. 2 ^e 3 6



De Doering 6 2 5 3 6	De Schwerin 3 6 1 8 3 5 3 6	Rothmaler 3 5 3 6	Bismarck 3 6 2 5 2 6	De Redern 1 8 1 8 1 8	De Redern 1 8 1 8 1 8	De Bredow 1 8 1 8 1 8	De Bredow 1 8 1 8 1 8	De Grüter 1 8 1 8 1 8	De Grüter 1 8 1 8 1 8	De Rauch 1 8 1 8 1 8
De Doering 8 3 6 3 6	De Schwerin 1 7 2 5 3 6 3 6	Rothmaler 1 7 2 5 3 6 3 6	Bismarck 1 8 3 5 4 5 1 8	De Redern 2 6 1 8 2 6 1 8	De Redern 2 6 1 8 2 6 1 8	De Bredow 2 6 1 8 2 6 1 8	De Bredow 2 6 1 8 2 6 1 8	De Grüter 2 6 1 8 2 6 1 8	De Grüter 2 6 1 8 2 6 1 8	De Rauch 2 6 1 8 2 6 1 8

TOUR



rapport d'ég	1/6	1/5	1/4	1/3	1/2	1/1	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1	7/1				
0	A	E	A	E	A	E	A	R	A	R	Eng	E	E	E	0	
1	A	E	A	E	A	R	A	R	A	R	Eng	Eng	Eng	DR	E	1
2	A	E	A	R	A	R	A	R	A	R	Eng	Eng	DR	DR	DR	2
3	A	R	A	R	A	R	A	R	A	R	Eng	Eng	DR	DR	DR	3
4	A	R	A	R	A	R	A	R	Eng	Eng	DR	DR	DR	DR	DR	4
5	A	R	A	R	A	R	Eng	Eng	DR	DR	DR	DR	DR	DR	DR	5
6	A	R	A	R	Eng	Eng	DR	DR	DR	DR	DR	DE	DE	DE	DE	6
7	A	R	Eng	Eng	DR	DR	DR	DR	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	7

l'hexagone. Plusieurs unités peuvent ainsi se déplacer pour permettre à la première de trouver un hexagone non contrôlé par l'ennemi. Si au cours de ce déplacement en chaîne, l'une d'entre elles ne peut reculer en dehors d'une zone de contrôle, la première unité qui devait reculer est éliminée. Par suite de déplacement en chaîne, une unité peut effectuer plusieurs mouvements au cours de la même phase de combat. Une unité est éliminée si elle doit effectuer son recul en dehors de la carte ainsi que sur un terrain interdit.

Les hexagones laissés libres après combat (recul, élimination), peuvent, si le joueur le désire, être occupés par l'une ou les unités victorieuses ayant pris part au combat. Ce mouvement doit être effectué avant la résolution de tout autre combat. Dans ce déplacement, on ne tient pas compte des zones de contrôle.

C'est toujours le propriétaire de l'unité qui effectue le mouvement après combat.

Artillerie :

Les unités d'artillerie du joueur attaquant ont la possibilité de combattre à plusieurs hexagones de distance par bombardement. La portée maximum est de 12 cases. Une unité tirant à 3 hexagones et moins, double son potentiel combat : à plus de 8 hexagones il est réduit de moitié.

Ce bombardement a lieu pendant la phase de combat du joueur. Le mécanisme est le même que le combat au contact. Plusieurs unités d'artillerie peuvent bombarder le même hexagone. Une unité ne peut bombarder qu'un seul hexagone. Le combat par bombardement n'est pas obligatoire. Une unité d'artillerie qui combat par bombardement ne tient pas compte des résultats, attaquant éliminé, attaquant recule : dans le résultat échange, seul le défenseur est éliminé, elle n'avance pas comme résultat de combat.

Une unité d'artillerie, se trouvant dans une case contrôlée par l'ennemi, ne peut bombarder une autre unité. Elle doit combattre au contact comme toute autre unité.

Par bombardement, une unité d'artillerie peut additionner son potentiel de combat à toutes unités amies combattant au contact.

Effets du terrain sur le combat par bombardement :

Les tirs se faisant à vue, certains éléments du terrain peuvent bloquer les bombardements. Ces éléments sont les villes, les lignes de crête d'une colline du bas vers le haut, ou à deux hexagones et plus de la limite de crête, et les forêts.

Une unité d'artillerie peut bombarder des unités se trouvant dans les cases villes et forêts. Celles-ci bénéficient des avantages du terrain comme tous combats au contact.

Attaque de diversion :

Une unité d'infanterie se trouvant dans la zone de contrôle de plusieurs unités ennemies peut, dans ce combat, se faire épauler par une unité d'artillerie en bombardement. L'unité ennemie bombardée ne participera pas au combat au contact de l'unité d'infanterie.

Unités artillerie empiilées :

Des unités artillerie empiilées peuvent combattre par bombardement des unités ennemies différentes.

Sortie de carte :

Une unité peut sortir de la carte par suite d'un mouvement ou comme résultat d'un combat.

Une unité sortie de la carte ne peut plus y entrer : elle est retirée du jeu.

Ses points potentiel combat sont considérés éliminés pour le calcul des points victoire.

Nuit :

Les 11^e et 12^e tours sont des tours de nuit, les effets sont les suivants : pas de tir d'artillerie ; plus de zones de contrôle : attaquant - 1 au dé.

SCÉNARIO I

Position française : II^e corps d'armée

1^{re} Division : brigade Valazé et artillerie à Forbach, brigade Jolivet à Stiring.

2^e Division : maintenue au sud de Forbach (ne se trouve pas sur la carte) rentre au 5^e tour par l'hexagone A.

3^e Division : brigade Micheler au nord de Spicheren, la brigade Doëns et l'artillerie au sud et dans Spicheren.

Réserve : la cavalerie et l'artillerie au sud de Forbach. L'artillerie lourde (Beaudoin) ne rentre qu'au 2^e tour par l'hexagone B.

Renfort : brigade de Dragons Bégougne de Juniac arrive au 4^e tour hexagone B.

Positions des Prussiens :

1^{er} tour : 14^e Division brigade De François et Hussard Hanov. à Sarrebruck, brigade Woyna rive droite de la Sarre hexagone du pont routier, l'artillerie en arrière de cette brigade.

4^e tour : réserve artillerie du VII^e corps, hexagone E.

5^e tour : réserve artillerie 3^e corps, hexagone F ; artillerie de la 16^e Division, hexagone E ou F.

6^e tour : 16^e Division, hexagone E ou F ; 5^e Division artillerie et cavalerie, hexagone F ; brigade De Redern, hexagone G.

7^e tour : 5^e Division brigade de Döring, hexagone F ; 6^e Division cavalerie et artillerie, hexagone F.

8^e tour : brigade De Bredow 5^e Division cavalerie, brigade De Grüter 6^e Division cavalerie, hexagone G.

9^e tour : 5^e Division brigade De Schwerin, hexagone F.

Qui gagne : A la fin du 12^e tour, on fait le rapport des forces (point potentiel combat) se trouvant sur le jeu, un rapport de 1 contre 1 match nul, 2 contre 1 et plus est une victoire. Les unités françaises se trouvant au nord d'une ligne Stiring - Spicheren ainsi que les unités allemandes restées en réserve sur la rive droite de la Sarre, doublent leurs points. (Le calcul est arrondi à l'unité la plus proche, ex. : 1.4 = 1).

SCÉNARIO II

Les marches et contre-marches résultat d'ordres mal formulés ou mal compris ont fait que les divisions du 3^e corps ne sont pas arrivées sur le champ de bataille ou, pour certaines, à la nuit quand la retraite était effective. Ce deuxième scénario fait donc intervenir ces unités ainsi que la 13^e Division et une brigade de cavalerie prussienne qui, par des marches forcées, sont arrivées sur le champ de bataille sans intervenir.

Joueur français : Même disposition que le 1^{er} scénario, plus :

Renfort : 6^e tour, brigade Potier, hexagone A ou B.

7^e tour : 2^e Division, hexagone A.

8^e tour : 1^{re} Division, hexagone H ou I.

10^e tour : brigade Arnandeu et artillerie 3^e Division, hexagone B.

Joueur prussien : Même disposition que 1^{er} scénario plus :

4^e tour : 13^e Division, C et D.

6^e tour : brigade De Rauch, 6^e Division cavalerie, hexagone G.

Le décompte final est le même que le 1^{er} scénario, les Français se trouvant au nord de Stiring et Spicheren ne doublent plus leurs points. Toutes les unités n'étant pas rentrées sur la carte ou pour les Prussiens restées sur la rive droite de la Sarre doublent leurs points.

Les renforts :

Ils peuvent rentrer par l'hexagone indiqué ou les hexagones adjacents.

Quand les arrivées sont indiquées sur des hexagones différents, les unités peuvent arriver en bloc ou se fractionner, intervenant de cette manière séparément. Leur rentrée peut être retardée. □

Jean-Jacques Petit.

Eylau



Très bonne prestation de G.D.W qui signe ici une "bataille d'Eylau" simple et agréable à jouer. Une version intéressante à plus d'un titre de cet épisode sanglant des campagnes napoléoniennes, où Français et Russes s'affrontèrent dans un décor glacé.

Fabricant : Game Designer's Workshop, 203 North Street IL 61761 : Etats-Unis.

Sujet : La bataille d'Eylau, le 8 février 1807.

Matériel : 1 carte de 70 x 56 cm représentant le champ de bataille, 240 pions symbolisant les régiments français, russes et prussiens : imprimés recto-verso.

Système de jeu : alternance des phases de mouvement, de bombardement et de combat des deux joueurs. Règles concernant les effets des chefs, le contrôle de commandement, les bombardements par l'artillerie, pertes par réduction des unités, effets des conditions météorologiques, etc.

Complexité : Faible.

Nombre de joueurs : Deux.

Possibilité de jeu en solitaire : Excellente.

Possibilité de jeu par correspondance : Bonne.

Date de publication : 1981.

J'ai acquis cette production de G.D.W en me demandant si la firme de l'Illinois avait réussi à éviter les travers des productions précédentes, c'est-à-dire, soit une trop grande simplicité, soit des règles trop embrouillées. Surprise agréable, Eylau est un excellent jeu et une très bonne simulation. Ces deux qualités sont atteintes sans qu'aucun élément de la bataille ne soit gommé.

Matériel

Le matériel fourni est comme d'habitude chez G.D.W, d'excellente qualité. Les 240 pions, figurant pour la plupart des régiments, sont imprimés recto-verso pour représenter les pertes subies durant la bataille. Certains autres portent un code indiquant qu'ils représentent un chef qui participa à la bataille. La carte est en quatre couleurs, et chaque exagone représente environ 150 mètres.

Système de jeu

Eylau fut le type même d'une bataille de rencontre. Au début de la partie, la plupart des unités russes sont en position sur la carte, mais durant les deux premiers tours, seules deux divisions peuvent manœuvrer. Le nombre de ces unités disponibles, augmente au fur et à

mesure du déroulement de la bataille. Le placement des troupes russes est donc crucial, et le choix des divisions à activer dans ce dispositif, permet une physionomie différente du jeu à chaque partie.

L'un de ses aspects, parmi les plus intéressants, provient des règles gouvernant l'utilisation de l'artillerie. Les unités peuvent bombarder des objectifs ennemis jusqu'à 8 hexagones, mais (et de façon très réaliste) ne peuvent tirer à travers des unités amies (à moins que les canons ne soient situés en haut d'une colline et les unités amies en bas). L'artillerie peut, soit attaquer avec d'autres unités, les appuyant alors de son feu : soit tirer en utilisant une table de bombardement spéciale. C'est une idée très intéressante, mais elle est fondée sur la puissance relative de chaque unité ainsi, plus l'objectif est important, plus il sera difficile de lui infliger des pertes.

En dépit de cette originalité, les effets de l'artillerie sont tout de même dévastateurs, et plus spécialement (et même curieusement, car l'artillerie a toujours été l'une des armes de prédilection de l'armée russe) ceux de l'artillerie française, dont les tirs bénéficient d'une modification favorable au jet du dé et qui lui permettent d'infliger dans 50 % des cas, un pas de pertes aux unités ennemies qui lui servent de cible, et ceci même à 1 contre 1. D'un autre côté, les pièces d'artillerie russes possèdent une portée supérieure à celles des Français.

La présence des chefs fournit, aux unités sous leur contrôle, un avantage dans les combats de mêlée et leur permet de pénétrer dans les zones de contrôle ennemies. Elle permet aussi de réorganiser les unités éliminées : enfin, autre avantage pour les Français, le rayon de commandement de leurs chefs est supérieur à celui de leurs homologues Prusses et Prussiens.

D'autres règles ajoutent à l'originalité du jeu. Les Cosaques, par exemple, peuvent parcourir la carte de long en large sans ordres (sans chefs qui les commandent) mais le jet d'un dé déterminera leur conduite s'ils essaient d'affronter des unités ennemies. Les conditions météorologiques, cruciales durant la bataille historique, sont présentes sous la forme de chutes de neige plus ou moins importantes en fonction du jet d'un dé, ces précipitations gênant le mouvement et les attaques suivant leur importance. Enfin, on trouve des deux côtés, des unités d'élite qui bénéficient d'une modification spéciale au dé lancé pour connaître les résultats des assauts.

Il est amusant de constater les glissements de règles d'un jeu à l'autre, surtout quand ils couvrent la même période. Dans certains jeux, les unités qui battent en retraite sur des lacs gelés subissent des pertes (ce qui est historiquement exact, à Austerlitz, des régiments entiers se noyèrent car la glace céda sous leurs poids), mais dans le jeu de G.D.W, des divisions complètes peuvent passer sur de pareilles étendues d'eaux gelées sans même s'en apercevoir !

Un autre point de règle d'Eylau semble aussi assez étrange, c'est celui qui oblige les unités russes proches de certains villages, à battre en retraite si des troupes françaises y pénètrent. Il faisait particulièrement froid sur le champ de bataille, et dans la réalité, aucun des soldats des deux camps n'aurait voulu abandonner un village et l'abri qu'il offrait, aussi facilement. Enfin, et en ce qui concerne le mouvement, on peut se demander si des marais gelés sont deux fois plus difficiles à traverser qu'un terrain recouvert de neige : c'est ce que laisse toutefois entendre la table des coûts en points de mouvement car les marais coûtent deux fois plus chers que le terrain clair. Des points de victoire sont accordés pour la conquête de certains objectifs, l'élimination d'unités ennemies, et la démoralisation des troupes adverses : c'est à partir de ces points que sont obtenus des totaux qui indiquent à qui la victoire est revenue.

Conclusion

Les règles sont relativement courtes, mais substantielles, ce qui évite l'écueil d'une trop grande simplicité. Très agréable, le jeu, avec ses 28 tours est tout de même un peu long, c'est néanmoins une excellente version de la bataille d'Eylau, dont l'achat est à recommander. □

Frédéric Armand

1942



Choisissant de présenter pour chaque année de la seconde guerre mondiale une opération ou un front particuliers, la série 120 de G.D.W nous a déjà proposé 1940 (les campagnes de Hollande, de Belgique et de France), 1941 (l'opération Barbarossa). Voici 1942 ou les aspects terrestres de l'invasion japonaise au sud-est asiatique.

Fabricant : Game Designer's Workshop, 203, North Street Normal, IL. 61761 (Etats-Unis)

Matériel : une carte de 56 × 43 cm représentant le Sud Est Asiatique (Indes Néerlandaises, Philippines, Malaisie, Bornéo, Birmanie, Vietnam). Une planche de 120 pions prédécoupés symbolisant des unités terrestres et aériennes japonaises, américaines, néerlandaises, britanniques. Un livret de règles de sept pages.

Sujet : la campagne du Sud-Est Asiatique (Décembre 1941 – Mai 1942), l'invasion de la Malaisie, de la Birmanie, des Indes Néerlandaises, de Bornéo, et des Célèbes par les troupes japonaises.

Système de jeu : Mouvement des unités terrestres, puis combat, possibilité de mouvement par mer à partir d'un système de points de transports maritimes, règles pour l'aviation (appui tactique, attaque des convois maritimes ennemis) et les forteresses (Singapour et Corregidor), ainsi que pour les troupes parachutistes japonaises.

Complexité : Faible

Nombre de joueurs : 2

Possibilité de jouer en solitaire : Bonne

Date de publication : sous boîte 1979

Signes particuliers : Fait partie de la série 120 (Voir C.B. n° 11)

Les jeux relatifs à la guerre du Pacifique sont peu nombreux, et les rares qui existent sont en général très imposants (voir CB N°14 : Pacifique 42), et ignorent souvent tout des opérations terrestres (on peut cependant faire une exception avec le "Islands War Quad" de l'ancienne firme S.P.I qui étudiait les aspects purement terrestres des batailles de Guadalcanal, Okinawa, Saipan, et de celle des Philippines.) Aussi était-il intéressant de voir enfin paraître 1942, un jeu abordable traitant des opérations terrestres du début de la guerre du Pacifique.

Essayer de couvrir les six premiers mois de cette période (même s'il ne s'agissait que d'une partie des opérations) relevait déjà du tour de force, de plus essayer de les simuler au niveau opérationnel cela semblait presque impossible, et pourtant G.D.W a presque réussi !

Produit de la série 120, 1942 devait être une simulation précise mais non détaillée des événements qui se déroulèrent dans le sud-est asiatique de décembre 41 à juin 42, et devait aussi pouvoir être joué, en à peu près deux heures. Pour la seconde condition, le contrat a été rempli, pour la première, à moins d'être particulièrement indulgent, force est de constater que les tentatives de G.D.W se sont soldées par un échec.

Matériel

Néanmoins 1942 possède tout ce qu'il faut pour être un jeu agréable et amusant : 112 pions représentant des unités allant du régiment à l'escadre aérienne en passant par la division, plus quelques pions blancs (fort utiles pour marquer les unités qui ne sont pas ravitaillées), une carte de 56 × 43 cm représentant les Philippines, Bornéo, les Célèbes, Java, Sumatra, la Malaisie, le Siam, le Vietnam, une échelle de 140 km par hexagone et un livret de règles très court (7 p.) bien présenté, sans ambiguïté, mais malheureusement en anglais...

Le système de jeu

Il présente de façon abstraite les batailles aériennes et navales engagées durant la campagne. L'intervention de l'aviation est simulée par quelques unités aériennes qui possèdent une zone d'action (Air Umbrella dans les règles), et peut avoir des effets particulièrement

nocifs sur les mouvements maritimes ennemis. Le rôle de la marine est tout aussi abstrait, il se limite aux points de transport naval qui permettent aux unités terrestres de se déplacer sur les hexagones de mer. Il est donc logique que les trois quarts de la partie se déroulent sur le "plancher des vaches", mais malheureusement si on peut se passer assez facilement de règles navales et aériennes, il est particulièrement dommage que l'aspect terrestre de la campagne (mouvement, combat, ravitaillement) ait été négligé, ce qui produit des effets tout à fait irréalistes.

Trois exemples, ceux des zones de contrôle, des règles de ravitaillement, et des forteresses, l'illustrent parfaitement.

— Les zones de contrôle des unités (et des villes, celles-ci étant toutes censées posséder une garnison) s'étendent à tous les hexagones entourant l'hexagone occupé par l'unité en question, y compris les hexagones de mer. Ces zones de contrôle empêchent tout mouvement maritime, et les unités ennemies qui y pénètrent doivent s'y arrêter. Traduit dans la réalité, un misérable bataillon de troupes coloniales peut contrôler une zone terrestre et maritime d'environ 420 km de longueur (pauvres soldats qui partent en patrouille sur de telles distances !).

Une unité installée à Kuala Lumpur peut ainsi bloquer tout mouvement à travers la jungle et les montagnes de Malaisie, mais aussi condamner le détroit de Malacca à tout trafic maritime ennemi. Au cours de la véritable campagne de Malaisie, les troupes de Yamashita employèrent la tactique suivante : elles contournaient par la jungle les positions britanniques généralement installées sur les routes, pour tomber à chaque fois sur les arrières des défenseurs. C'est en progressant essentiellement à travers des endroits où pas un seul Tommy n'aurait osé s'aventurer que les troupes de la 15^e armée réussirent à faire capituler Singapour. La règle, concernant les zones de contrôle, interdit totalement de tels mouvements tournants et de plus elle est complètement aberrante : on peut se demander dans une situation réelle quels seraient les dommages causés par un bataillon ou même une division à une flotte située à 70 km de ses positions.

— Les règles de ravitaillement sont tout aussi irréalistes. La seule pénalité encourue par les unités qui ne peuvent tracer de ligne de ravitaillement, est de ne pouvoir attaquer. Dans le jeu c'est déjà très gênant, mais comparée à la réalité historique, la "punition" semble un peu faible. Durant la campagne des Philippines, les défenseurs de la péninsule de Bataan durent capituler en raison du manque de nourriture, de médicaments, mais pas en raison d'une pénurie de munitions.

D'autre part, et avec une certaine logique, il est impossible de tracer une ligne de ravitaillement à travers les hexagones de montagne. Mais cette règle ajoutée à celle qui interdit aux seules unités non-ravitailées d'attaquer permet, par exemple aux troupes alliées, de trouver refuge dans les montagnes de Bornéo, hors de portée de toute attaque des unités japonaises, qui, si elles les pourchassaient, se trouveraient dans l'impossibilité de les attaquer. C'est d'autant plus grave qu'en fin de partie, les unités alliées, qui ont réussi à survivre aux assauts japonais, donnent des points de victoire au joueur qui les contrôle.

Dans la réalité, l'état major nippon aurait sûrement été très heureux de laisser l'ennemi pourrir dans la jungle. Tel fut le cas quand les Américains engagèrent la reconquête des îles du pacifique, ils se contentèrent d'occuper dans certains cas (ex : la Nouvelle Guinée) les ports et les bases aériennes, laissant moustiques, famine, malaria, paludisme s'occuper des quelques imbéciles terrés au plus profond de la jungle.

Au contraire de ce qui se produisit historiquement (les soldats anglais par exemple détestaient pénétrer dans la jungle et à fortiori dans les montagnes), les unités alliées complètement isolées, privées de tout lien avec l'extérieur, au milieu d'une île dont les points stratégiques sont occupés par l'ennemi, sont d'une aide précieuse au moment du décompte des points de victoire.

— Le dernier gros problème de 1942 concerne les forteresses de Singapour et de Corregidor. Celles-ci sont d'une importance vitale pour les deux camps, le joueur japonais recevant 20 points de victoire pour

la capture de ces deux piliers de l'occident dans le sud-est asiatique. Or, la capture de ces forteresses ne peut s'effectuer que par la capitulation de leurs défenseurs ; et d'autre part aucune limite d'empilement n'est imposée dans ces bastions. Cela permet au joueur allié de se retrancher si fortement dans Singapour ou dans Bataan, que les japonais ne pourront lancer au maximum qu'une attaque à 1 contre 1, avec une modification au dé de +1, ce qui est parfaitement insuffisant (pour s'en rendre compte il suffit de regarder la table des résultats des combats) pour obtenir le résultat reddition des défenseurs qui permettrait à l'attaquant de s'emparer de l'objectif tant convoité. Pour mémoire, signalons que les 70.000 défenseurs de Singapour capitulèrent face à 25.000 japonais.

Conclusion

Il n'est pas nécessaire de s'étendre sur le déroulement de la partie, moins les joueurs en sauront à ce sujet plus ils trouveront de plaisir à jouer. On peut cependant affirmer qu'au niveau stratégique, 1942 possède un certain réalisme, surtout en ce qui concerne l'ordre dans lequel le joueur japonais ordonne ses offensives contre les différentes îles et pays occupés par les forces alliées. Enfin, les possibilités de stratégies offensives et défensives sont très nombreuses, ce qui évite au jeu de sombrer dans la monotonie, même après plusieurs parties.

On ne saurait qualifier 1942 de simulation, c'est un jeu honnête, bien fait, assez équilibré et qui peut réserver de bons moments, tout comme son confrère *Victory In The Pacific* (éd. A.H.) ; il ne prétend pas d'ailleurs à autre chose. Une boîte qu'apprécieront sûrement les fanatiques de la série 120, et les wargamers lassés des plaines de Russie, des grenadiers de la garde ; ou du bocage normand et qui désireraient goûter à l'Extrême-Orient pour un prix modique. □

Frédéric Armand.



SPÉCIALISTE JEUX DE SOCIÉTÉ

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

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

92, rue de Monceau
75008 PARIS

Tél. : 522.50.29

But du jeu

Il est très simple. Il s'agit, pour chacun des quatre joueurs représentant les quatre plus importants clans japonais, de faire accéder un noble de leur parti au rang de **Shogun**, chef suprême du Japon (juste avant l'empereur qui, à cette époque, n'avait qu'une fonction religieuse). Ce titre pris pour la première fois par Minamoto Yoritomo en 1192 signifie Généralissime. Le jeu se joue mieux à trois ou quatre joueurs, mais on peut faire intervenir d'autres participants, en rajoutant des pions, en dépit de la variante que suggèrent les règles.

La carte

Montée sur carton, elle est d'excellente qualité. Elle représente très exactement le territoire japonais du IX^e au XII^e siècle. On y trouve l'archipel japonais, avec la grande île de Honshu — où se déroulent les trois quarts de la partie — celles de Kyushu, de Shikoku, ainsi que d'autres îles de moindre importance politique (dont Hokkaido qui était à cette époque beaucoup trop excentrée pour jouer un quelconque rôle politique). Le territoire de chaque île est divisé en provinces qui comprennent chacune : garnisons, châteaux, monastères, villes et ports.

Déroulement du jeu

L'ordre des tours de chaque joueur varie aléatoirement. Il se décompose de la manière suivante : le joueur lance d'abord un dé pour connaître les événements qui surviendront durant le tour, puis déplace ses pièces, combat les unités des clans ennemis, puis tire enfin une "possession" d'un lot de pions disposés face retournée sur la table.

Ces "possessions" (chaque joueur s'en voit distribuer 10 au début de la partie) représentent des provinces, des troupes, des charges publiques, des bateaux, des ninjas (assassins), ou différentes localités de la carte (châteaux, monastères, etc.). Chaque clan peut, durant un tour de jeu, faire rentrer sur la carte, une dizaine de nobles, en leur confiant l'une des provinces dont il possède la carte. Le système de combat, qui permet d'infliger des pertes aussi bien au défenseur qu'à l'attaquant, est très efficace. C'est d'ailleurs l'une des raisons de la supériorité de Samurais sur Kingmaker. Les événements aléatoires du premier jeu s'intègrent aussi beaucoup mieux au cours de la partie, que ceux du second. Les possessions de Samurais ont des effets à peu près semblables à ceux de Kingmaker, cependant un ajout intéressant a été fait avec l'introduction des ninjas : si l'assassin que vous avez lancé contre votre adversaire échoue dans sa tentative d'assassinat, le noble qui le contrôle doit se faire Sepukku, aussi choisissez bien vos victimes, et faites attention au choc en retour.

La partie est assez rapide, et on peut en terminer une dans la soirée. Généralement chaque clan, préférant sans doute la lutte ouverte à la lutte politique, concentre toutes ses forces en une vaste armée, et garde en réserve un groupe de nobles dans un endroit difficilement accessible (une île par exemple), au cas où cette armée succomberait à un désastre. Pour permettre à l'un de ses nobles de devenir Shogun, un clan doit contrôler la majorité des quatre éléments suivants : le château de Kyoto, l'empereur, son héritier, ainsi que les insignes royaux (en ce qui concerne Shogun, ce serait plutôt ceux du Shogunat). Ces éléments se trouvent généralement dans des endroits différents, très bien protégés par de solides garnisons, et habituellement neutres au début de la partie.

Samurai



Samurais est un très intéressant jeu de simulation des conflits politiques du Japon médiéval, et dans un style réminiscent de Kingmaker (dont nous parlerons dans un prochain C.B.). Des deux jeux, Samurais est sans doute le meilleur, bien que la situation politique qu'il met en scène soit moins spécifique que celle de Kingmaker.

Les clans en lutte

Les quatre clans représentés dans le jeu sont ceux de Fujiwara, Hojo, Minamoto et Taira.

Le clan Fujiwara domine la cour de l'empereur du VIII^e siècle au XII^e siècle, et fut évincé dans la seconde moitié du XII^e siècle par le clan Taira, lui-même écarté par les Minamoto. Ceux-ci ne restèrent, cependant, pas longtemps au pouvoir, ils furent remplacés par la régence des Hojo (de 1204 à 1284). Ce dernier clan se réclamant des Taira, il semble évident de voir les membres des trois principaux clans japonais s'entretenir, mais où trouver, dans l'histoire japonaise, le quatrième larron du jeu d'Avalon Hill ?

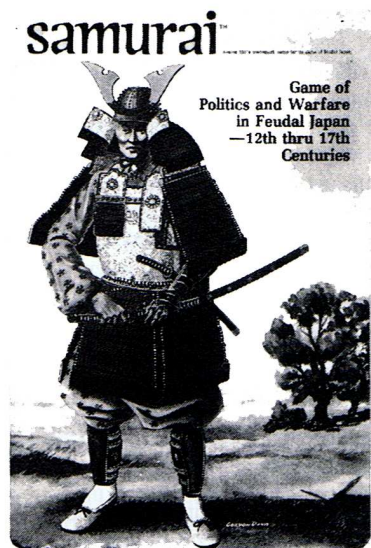
Conclusion

Les clans Ashikaga et Tougawas se réclamaient, par exemple, d'ancêtres parmi les membres du clan Minamoto, il est difficile de le trouver. Les inventeurs d'Avalon Hill auraient ainsi pu créer un jeu historique, pour trois joueurs uniquement, en se basant sur la période 1150-1200, plutôt que d'essayer de retracer toute l'histoire du Japon féodal.

Avalon Hill décrit Samurais comme étant un jeu se déroulant du XII^e au XVII^e siècle, alors que les chefs de clan sont au départ, ceux du IX^e siècle, et que la partie se termine généralement avant le XIII^e siècle !

Malgré ces quelques anachronismes, le jeu est une bonne simulation de la lutte d'influence, puis de la lutte ouverte et sanglante, que se livrèrent les différents clans japonais, qui plus est amusante, et rapide à jouer, c'est pourquoi nous le recommandons. □

Frédéric Armand..



Pour nos lecteurs qui seraient intéressés par la période médiévale de l'histoire japonaise, ou plus simplement par l'histoire du Japon, nous conseillons l'excellent livre d'Yves Bréhéret et de Jean Mabire, **Les Samourais**, édité dans la collection **Les Corps d'Elite**, dans le Livre de Poche. Cet ouvrage contient des passages remarquables sur la période féodale au Japon, ainsi qu'une excellente bibliographie.

Ludotique

Au-dessus de la mêlée des jeux sur micro bâclés par des novices de la programmation (hélas de plus en plus fréquents), deux jeux qui vont chercher chaque octet de votre machine pour en sortir le maximum.

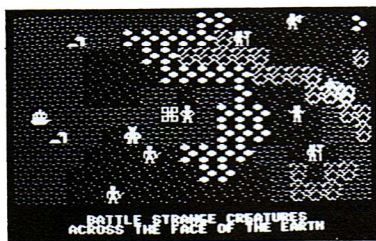


Pas le temps de dire ouf ! *Ultima II* vous emporte dans un maelstrom d'aventures aux quatre coins du système solaire, depuis l'aube des temps jusqu'à plus de dix millions d'années dans le futur. Début de partie : on crée son personnage sur une diskette vierge après y avoir copié le mini programme de fabrication de personnage. On peut ainsi, à raison d'un personnage par diskette, jouer plusieurs rôles au choix.

On retrouve ici tous les traits habituels du jeu de rôle, classe de personnage, race, caractéristiques (90 points à répartir entre 6 facteurs : force, agilité, santé, charisme, sagesse, intelligence).

Le personnage obtient des bonus suivant sa classe et sa race dans la caractéristique concernée, mais ne possède au départ que ses poings pour se battre et sa peau comme armure.

Il devra se rendre dans des villes pour y acheter tout ce dont il a besoin, armes, armures, mais aussi sorts, renseignements et... nourriture. Or on ne trouve pas tout dans un seul village, et il faudra s'aventurer au-dehors pour trouver, parfois, des objets intéressants sur les dépouilles des monstres rencontrés et tués.



La visualisation est particulièrement agréable, la scène étant comme vue du ciel, avec le personnage au centre, et la carte se déplaçant sous ses pieds. La frappe d'une seule touche suffit pour le déplacement et pour la plupart des commandes, et le rythme est très rapide (25 commandes préprogrammées, telles que "Steal" (voler), qui évite, à vos périls bien entendu, de payer les objets au vendeur, ou "Transac", que vous utiliserez tant pour faire des achats que pour discuter avec un passant, et lui échanger contre argent son aide ou un renseignement). Trois types de terrains sont visualisés, vue très aérienne d'une région en campagne, plan rapproché en ville avec allées, échoppes, cour des seigneurs, puis vue en perspective des intérieurs de "donjons" si l'on ose y pénétrer. Le problème constant : la nourriture !

En dehors des points de vie traditionnels, des points de nourriture sont attribués et s'égrènent au fur et à mesure de l'action. Vite il faut trouver une auberge où se restaurer, sous peine de mourir de faim !

On peut bien sûr économiser ses forces en utilisant des moyens de transport tels que cheval (qui distance les monstres), frégates, ou mêmes avions ou encore fusées, sans parler des portes d'hyper-espace qui vous balladent n'importe où

dans le cosmos et dans le temps ! Il est conseillé de ne les utiliser que dûment munis de cartes spatio-temporelles et d'objets magiques adéquates trouvés auparavant...

Lors des combats, la machine ne vous laisse que quelques secondes pour entrer votre ordre, et, sans devenir un jeu d'adresse, *Ultima II* met vos réflexes à l'épreuve !

Ultima II est un jeu de Lord British, publié par Sierra/On Line en diskette pour Apple 48 K.



C'est le grand clash des deux blocs, OTAN contre Pacte de Varsovie, sur l'un des terrains possibles, l'Allemagne (sans plus de précisions sur le lieu !). Dans la lignée du célèbre *Southern Command*, du même auteur dans la même collection, comme on dit, *Germany 85* est un wargame somme toute classique, où l'emploi de l'ordinateur permet de gérer des règles qui autrement décourageraient le plus mordu des mordus.

Il faut dire que le simple apprentissage des commandes équivaut déjà à l'effort intellectuel nécessaire à la compréhension d'un wargame de bon niveau. Mais quelle différence dans les résultats !

Présentation

En plus du livret de règles de vingt pages, la boîte contient deux grands bristols, l'un rappelant les diverses commandes et au verso les arrivées de renforts ; l'autre présentant deux cartes à hexagones de l'ensemble du champ de bataille avec carte du scénario invasion sur une face, carte du scénario *avance au contact* sur l'autre. Ce champ de bataille peut également apparaître entièrement sur l'écran, en cours de partie, avec les positions des pièces visibles (mais il est un peu petit et dur à lire). La carte générale est divisée en neuf secteurs.

Lisible en noir et blanc, plus pratique en couleur, l'écran nous montre l'équivalent en surface de l'un de ces secteurs. Lorsqu'on bouge ses pièces, c'est la carte qui se déplace, ce qui se révèle pratique à l'usage. Le bas de l'écran est consacré à une foule d'informations sur l'unité que l'on est en train de manipuler.

Le jeu

Il faudrait de nombreuses pages pour en analyser toutes les subtilités, mais quelques détails piochés dans l'étendue des possibilités de *Germany 85* peuvent en donner une petite idée :

— Jouable à deux ou seul contre l'ordinateur, avec choix de son camp et trois niveaux de difficulté.

— Huit "modes" d'action pour chaque unité : *Défense* (plus résistante, mais immobile), *Support d'une unité voisine*, *Normal*, *Transport* (plus rapide mais plus vulnérable), *Traversée de rivière* (le génie peut même construire des ponts), *Attaque* (plus efficace mais entraînant

plus de pertes), *Feu* pour l'artillerie, *Réorganisation* pour une unité ayant eu des pertes. Ajoutez à cela que suivant les circonstances, une unité peut demander un support aérien.

— Zone de contrôle à effets variés suivant la distance des unités ennemies vous ayant vu, et possibilité de dissimuler des unités (invisibles sur l'écran sauf par commande spéciale), empilement.

— Huit types d'unité par camp : Tank, Infanterie ou non blindée, Parachutistes, Artillerie, Reconnaissance ou Katushka, Génie, hélicoptères (appelés "cavalerie aérienne"), appui aérien...

— Tours de jour et de nuit avec effets sur le combat et la visualisation différents.

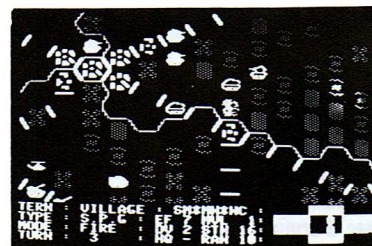
— Possibilité de laisser une instruction à une unité, par exemple *Attaque*, si une unité ennemie passe à portée durant sa propre phase de mouvement.

— Tirs effectués par l'ordinateur avec choix optimum de l'objectif. Comme on le devine, les vingt tours environ que dure le jeu prendraient des mois sans la rapidité d'exécution de l'ordinateur, que l'on peut néanmoins ralentir si l'on désire observer ses mouvements.

Le but final consistant à faire échec à l'invasion de l'Europe, la victoire se décide suivant les points qui restent à chaque camp au terme de la bataille.

Germany 1985 est un jeu de Roger Keating, publié par SSI, pour Apple II 48 K.

Il met vraiment à profit les possibilités de l'ordinateur pour offrir un jeu d'une richesse rarement atteinte par les wargames sur carte : une réalisation qui satisfera les puristes les plus exigeants.



Ces jeux, et beaucoup d'autres sont disponibles chez SIVEA, 31, bd des Batignolles, 75017 Paris (522 50 14), et au moment où paraîtront ces lignes, vous devriez y trouver également le nouvel arrivage des Etats-Unis, fort prometteur...

La nouvelle mode semble l'amélioration du graphisme et de l'animation, et si cela ne va pas au détriment du jeu, voici quelques titres qui risquent de vous pousser à acheter un micro si cela n'est pas déjà fait : "*The Desecration*" et "*Polyterguys*" en aventure, (oui, il s'agit d'une adaptation à partir du film ! Brrr), "*Telengard*" (ne pas confondre avec celui de Avalon Hill) et "*Thésus*" (pas celui de TSR) en jeu de rôle, et enfin "*Fighter Command*", "*Knights of the Desert*" et "*DDF 85*" en Wargame. Ajoutons à cela une version améliorée de *Computer Ambush*, bien plus rapide, avec choix du niveau de l'ennemi, d'ores et déjà en vente, et vous n'aurez que l'embarras du choix ! □.

Devine Qui Vient Diner Ce Soir...

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

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



Une compagne velue et vampirique qui fait payer ses services (mais quels services !) au magicien maléfique qu'elle sert, telle est la créature proposée par Antoine Peignier (et peaufinée par nos soins). La mémoiraignée rapporte à son maître un abonnement d'un an à Casus Belli... La brave bête...



Fréquence : très rare
Nb apparaissant : 1 adulte et 1 ou 2 jeunes.
Classe d'armure : 4 due à son agilité.
Vitesse : 8".
Dés de vie : 2D8 + 2
Nb d'attaques : 1
Dégâts : 1-4
Att. spéciale : poison et voir ci-dessous
Défenses spéciales : voir ci-dessous
Résistance à la magie : 20 %
Intelligence : 19
Taille : petite (S)
Capacités psy : 70-120
 Att./Déf. : BCD/FHI
Points d'expérience : 440 + 5 pt de vie
Alignement : neutre mauvais (NE)

Créature voisine de l'araignée, la mémoiraignée mesure une bonne vingtaine de centimètres, à l'âge adulte. Son cerveau extrêmement développé lui permet d'échapper aux illusions de premier niveau, mais surtout d'être une aide précieuse pour les magiciens maléfiques (evil) qui accepteront sa présence. Elle viendra alors se fixer sur le cou de son hôte, lui offrant les possibilités suivantes :

- ☐ Lancer plusieurs fois un sort avant de devoir le réapprendre :
 - Une fois supplémentaire si c'est un sort du plus haut niveau utilisé par le magicien.
 - Deux fois supplémentaires pour un ou deux sorts du niveau juste inférieur.
 - Trois jets de sorts supplémentaires si ces trois sorts sont de niveaux encore inférieurs.

En échange de quoi la mémoiraignée sucera 1 point de vie par jour à son porteur.

- ☐ Lui inoculer une fois par jour une substance lui conférant 1 point d'intelligence supplémentaire durant 8 heures (la piqûre cause la perte d'un point de vie).

Si la mémoiraignée se trouve en danger (et donc si son "porteur" semble sur le point de succomber), elle peut appeler à son secours une à quatre araignées "larges" ou une araignée "huge" (50 % de réussite, sauf dans les lieux, rares, où l'on ne rencontre aucune araignée).

Elle possède également les capacités d'un magicien de troisième niveau, se déplace silencieusement, et peut surprendre dans 60 % des cas.

Si le porteur de la mémoiraignée monte d'un niveau, l'animal gagnera également un dé de vie, mais si elle quitte son hôte, de gré ou de force, celui-ci sera incapable de lancer un sort durant 1 à 4 jours.

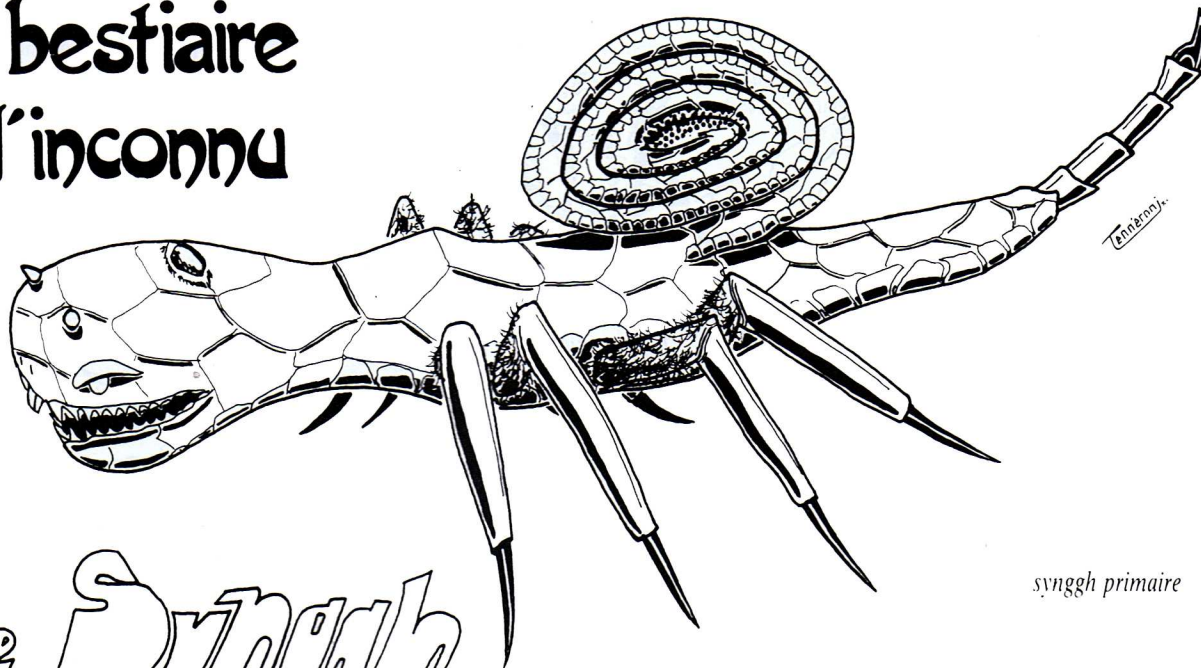
Enfin, la mémoiraignée quitte parfois son porteur quelques instants pour chasser, notamment les serpents, à partir desquels elle secrète, une fois par jour, l'une des substances suivantes :

- potion de résistance à la peur
- potion de résistance au froid
- potion d'infravision
- potion de force (sort de magicien 2^e niveau)
- potion contrepoison.

La mémoiraignée peut constituer un avantage pour celui qu'elle sert, mais possède sa propre personnalité qui peut se révéler dangereuse... Les personnages bons loyaux ne résisteront pas à l'envie de la tuer, tandis que les personnages d'alignement mauvais la rechercheront pour en faire usage ou la revendre à un magicien ou un illusionniste maléfique.

Le bestiaire de l'inconnu

Le Synggh



synggh primaire

Lorsque le voyageur mange un fruit, surtout dans un monde extérieur, il doit prendre garde à bien le nettoyer au préalable. Car il n'y a pas que les pesticides qui menacent l'estomac du voyageur imprudent. Si vous ressentez brusquement des douleurs insoutenables à l'abdomen, inutile d'acheter des pruneaux, il est peut-être déjà trop tard...

Le synggh se rencontre au stade embryonnaire sous la forme de micro-organisme déposé essentiellement sur des fruits par un adulte (mais une main innocemment perverse peut l'introduire dans la chair même du fruit). Ingéré par une créature quelconque, il se développe dans son corps à une vitesse hallucinante en atteignant 20 % de la taille de l'animal (ou de la personne) qui l'aura absorbé en (6 × dé 10 + son score de constitution) heures, au prix de douleurs progressives dans le ventre de sa victime (car il lui dévore les entrailles !). Au terme de ce stade de développement, le synggh sortira du corps par le ventre ou la poitrine, causant 6 × dé 6 points de dégâts et nécessitant un jet de dé de constitution à - 7, pour voir si le personnage ne s'évanouit pas ou pire : c'est en général une blessure difficile à supporter !

Une analyse médicale menée à temps peut déceler ce corps étranger, et oblige la victime à subir une longue opération chirurgicale lui occasionnant "seulement" 20 % des points de dégâts qu'elle aurait subis autrement.

Une fois hors du corps, le synggh s'enfuira rapidement pour se cacher dans un endroit sombre et retiré et continuer à se développer, atteignant son stade adulte en (65 × dé 10) heures (sa durée de vie est de 1 × dé 10) mois : il attaquera alors tout être comestible pour survivre, comme tout bon prédateur carnassier qu'il est.

Une fois adulte, il perd le dard empoisonné qu'il porte à la queue. Notez aussi la présence sur son dos non pas d'une coquille, mais d'un appendice dorsal enroulé lui servant à grimper à un arbre ou une poutre, à s'y pendre ou à saisir ses victimes. Il peut rester immobile à les guetter pendant des heures, et utilisera au maximum sa faculté de mimétisme pour se dissimuler et s'intégrer au milieu ambiant. Son gros point faible : il ne peut pas nager du tout. Mais le voyageur n'a pas toujours une rivière à proximité... □

Lionel Tenneroni.

Caractéristiques Space Opera

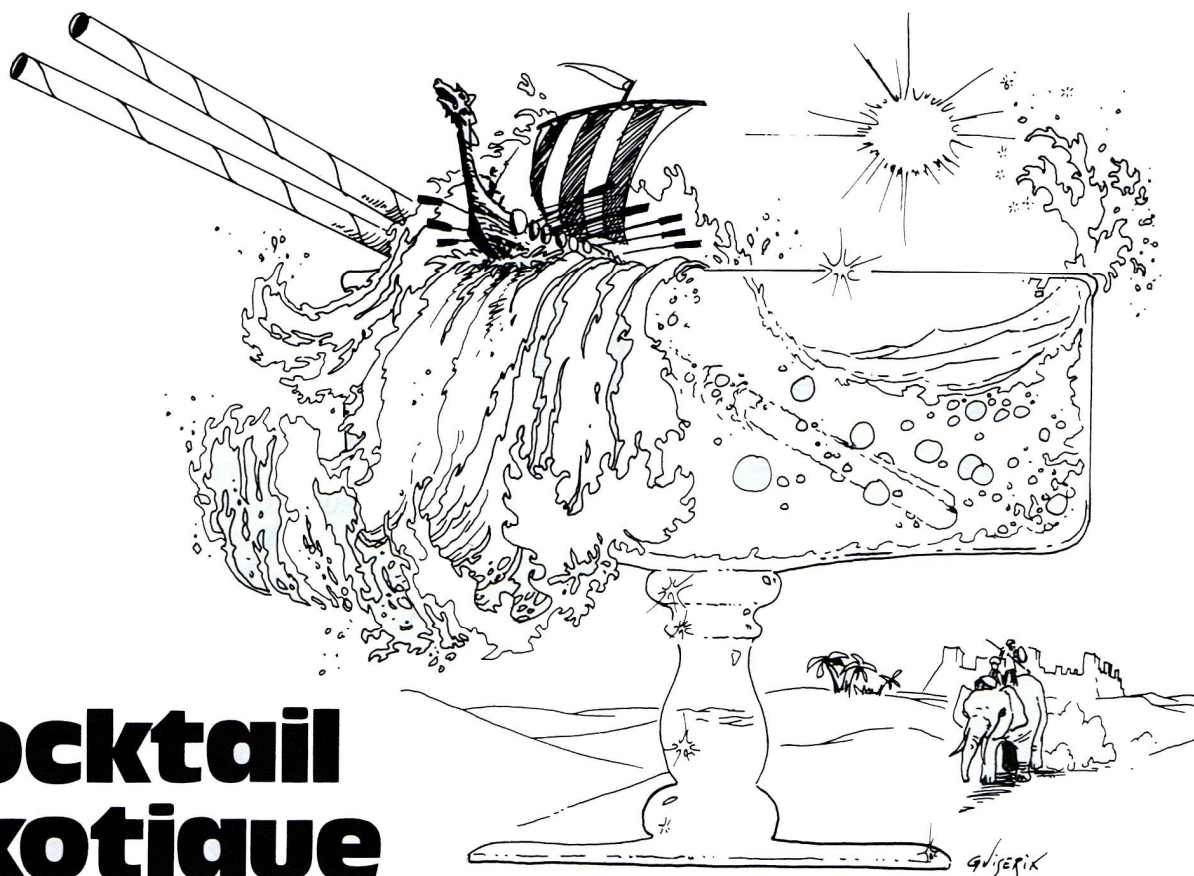
	Synggh primaire		Synggh adulte	
Classe d'animal	O-N		J	
Masse	5-10 kg		100 kg	
Charge portable	5-10 kg		30-50 kg	
Points de dégâts	3 + 1 dé 6		30 + 1 dé 20	
Endurance	60 + 1 dé 20		60 + 2 dé 20	
Shock	1-13		1-16	
Corps à corps	16-20		30-40	
Armure	H		F	
Mouvement	moyen		moyen	
Armes	Morsure	Dard	Morsure	Append.
Longueur	+ 0	+ 2	+ 1	+ 7
Vitesse	+ 2	+ 3	+ 3	+ 3
Blessure	- 3	Poison*	- 2	- 2
Pénétration	H	E	G	J

* Poison type P10 (voir p. 36, volume 2).

Caractéristiques D & D

	Synggh primaire	Synggh adulte
Fréquence	Très rare	
Nombre apparaissant	1 (c'est bien assez !)	
Classe d'armure	6	4
Déplacement	60"	60"
Points de vie	1 + 2 hp	4 + 2 hp
% dans repaire	0 %	0 %
Trésor	aucun	aucun
Nombre d'attaques	2	2
Dommages/attaque	1-3 morsure 1 dard	1-8 morsure 1-6 appendice
Att./défense spéciale	poison	aucune
Résistance à la magie	standard	standard
Intelligence	faible	moyenne
Alignement	CN	CN
Taille	small	medium
Psionics	aucun	aucun
Points d'expérience	28 + 2/hp	90 + 5/hp
Age	(6 × dé 10) heures	1 dé 10 mois

Cocktail exotique



Voici encore quelques armées, pour varier le paysage de nos tables de jeu. Aujourd'hui, nous en verrons deux, une très peu classique, et une seconde que l'on rencontre plus souvent, mais sur laquelle des interrogations se font souvent jour.

Les Ghaznavides

Voilà au moins une armée peu connue ! Les Ghaznavides ont régné sur l'Iran Oriental, l'Afghanistan actuel (Gahzni, la capitale, est tout près de Kaboul), et une partie de l'Inde. Ils se sont substitués à la dynastie irano-arabe des Samanides dans la seconde moitié du X^e siècle et ont été refoulés vers le milieu du XI^e siècle par les turcs Seldjuk. C'est une armée très intéressante par sa variété, et qui comporte bien des aspects originaux.

Les Ghaznavides proprement dits

Il y en a deux espèces : les Ghulams (soldats professionnels, esclave d'origine) à cheval et l'infanterie lourde. La question se pose tout de suite : réguliers ou irréguliers ? Il faut bien voir que le régulier n'est pas "le bien rasé" par opposition à l'irrégulier hirsute, ou que ce n'est pas non plus sa nature de soldat professionnel qui en fait un régulier : ce qui caractérise le régulier, c'est sa capacité de manœuvrer en unités – c'est d'ailleurs bien là le principal avantage que lui donne la règle *La flèche et l'épée*. En ce cas, c'est clair : les Ghulams et l'infanterie ghaznavide sont des réguliers. Les Ghulams sont de la cavalerie lourde HC, avec lance, arc et bouclier, réguliers B à 13 points.

et on peut en avoir jusqu'à une cinquantaine (parmi lesquels 10 peuvent passer réguliers A, pour 1 point de plus, en tant que "Ghulams du palais").

Pour les figurines, beaucoup de variétés possibles (régulier **ne veut pas dire** en uniforme) puisqu'il s'agit simplement de cavalerie lourde orientale avec lance, arc et bouclier. Il y a beaucoup de possibilités en particulier dans la gamme *Irregular*, par exemple le Turc Seldjuk C2 ou le Mameluk lourd C51, ou encore les deux clébanaires sassanides tardifs SB2 et SB3. Tout cela peut donner un ensemble très coloré et spectaculaire.

Quant à l'infanterie ghaznavide, elle est H1, régulière C, avec javelot, arc et bouclier, à l'effectif d'une quarantaine au maximum. La figurine est plus difficile à trouver : personnellement j'utilise le lancier lourd mongol DG4 de chez *Dixon*, qui fait tout à fait l'affaire pour le costume comme pour l'armement.

Dernier élément proprement ghaznavide : les éléphants, 5 ou 6 au maximum. Ils sont irréguliers C, et leur équipage est "à cheval" et non pas en howdah : l'armement est un mélange de piques, de javelots et d'arcs, avec un conducteur armé et deux autres hommes d'équipage.

Les Arabes

Ce sont d'abord des cavaliers légers LC, irréguliers C, avec lance courte (ou javelot) et bouclier, avec bien entendu cheval arabe à l'épreuve des chameaux, le tout pour 7 points. Ils peuvent être une quinzaine, dont la moitié peut monter en irréguliers B pour 1 point de plus en tant que troupes d'élite "divsuvaran". Il y a aussi de l'infanterie, jusqu'à 20 lanciers M1, irréguliers C, longue lance et bouclier, à 3 points, et autant d'archers sans bouclier, à 2 points : ces derniers peuvent être M1 s'ils sont regroupés en une seule unité avec les lanciers, ou L1 s'ils sont utilisés seuls. Pour les figurines, il y a tout ce qu'il faut chez *Citadel* ou chez *Essen*, ou encore chez *Lamming*.

Les Indiens

D'abord, la cavalerie moyenne MC ou légère LC, irrégulière C, avec javelot et bouclier à 7 points (avec le cheval indien insensible aux éléphants). Il peut y avoir jusqu'à une dizaine de ces cavaliers. D'autre part, l'infanterie, jusqu'à 20 javeliniers LM1, irréguliers D, avec javelot et bouclier, à 2 points, et jusqu'à 30 archers LM1 ou L1, avec arc seul, irréguliers D eux aussi à 1 point. Ce sont des troupes bon marché à qui il faut faire garder un point fort, car leur moral est fragile. Tous ces Indiens existent chez *Lamming*.

Et les divers :

Cavaliers légers LC Turcs Oghouz par exemple, jusqu'à 20 irréguliers C avec arc, javelot et bouclier, à 7 points. La figurine idéale est

sans doute le Turcoman C20 de chez *Irregular*, avec ses quatre variantes sous la même référence, comme toujours dans cette marque.

Autre possibilité : les Daylami iraniens, qui peuvent exister sous deux formes, d'abord le javelinier LM1, irrégulier C, javelot et bouclier, à 3 points (jusqu'à 30 figurines), et d'autre part l'arbalétrier léger, irrégulier C, sans bouclier à 2 points (jusqu'à 10 figurines). Tous deux se trouvent chez *Irregular*, le premier dans la gamme sassanide sous la référence SB11 (toujours sous plusieurs variantes), le second sous la forme de l'arbalétrier... Ayyubide C40, inattendu peut-être mais tout à fait dans le ton.

Enfin, un gadget intéressant : les "naffatun" lanceurs de bombes incendiaires au naphte, L1 irréguliers C à 17 points pièce, qui peuvent être jusqu'à 10. Là encore, on le trouvera dans les Ayyubides *Irregular*, sous la référence C45.

Voilà donc une armée très variée, avec à la fois des classiques (cavalerie lourde et lanciers ou archers à pied) et des gadgets dangereux, éléphants ou naffatun. Elle n'est pas facile à manier, du fait même de sa variété : mais le danger, pour l'ennemi, peut venir de partout. Entre les mains d'un général mobile et actif, les Ghaznavides peuvent faire des merveilles.

Les Vikings

Ceux-ci, par opposition aux Ghaznavides, sont bien connus. Mais on rencontre souvent des armées soi-disants vikings qui ont une allure bien étrange. Les Vikings à proprement parler sévissent de la fin du VIII^e siècle à la moitié du XI^e siècle. Nous parlerons ensuite de leurs diverses variantes. D'abord, la grande question : réguliers ou irréguliers ? Suivant ce qui a été dit, c'est clair : certainement irréguliers. Bien que beaucoup d'entre eux soient des professionnels de la guerre, les Vikings ont un mode de combat individuel, ce qui les classe sans doute possible en irréguliers.

Les Huscarls

Les troupes d'élite de cette armée d'infanterie sont les fameux "Huscarls" ou "Housecarls". Ce sont des LH1 (infanterie lourde en ordre lâche) irréguliers B, avec soit lance, soit hache à deux mains, et bouclier, à 6 points la figurine. On peut en avoir une bonne cinquantaine, mais il est recommandé de les utiliser en petites unités, au moins lorsqu'ils ont la hache à deux mains qui n'est efficace que sur un seul rang. La moitié environ des Huscarls peuvent être montés, mais attention ! c'est de l'infanterie montée et non pas de la cavalerie lourde... Les chevaux coûtent 2 points chacun, et servent à faire un déplacement rapide sur la table et non pas à charger...

La marque *Citadel* possède deux beaux Huscarls, le DA avec hache et le DA 48 avec lance, et un Huscarl monté DA 57. Ce sont

des figurines "individualisées", c'est-à-dire que le DA 47 par exemple est toujours en cotte de mailles courte avec bouclier et hache, mais qu'il y a des différences dans le détail du costume, les casques, les visages, les barbes, les boucliers, etc.

Les Bondi

La grande masse de l'infanterie, ce sont les "Bondi", qui sont plutôt des paysans mobilisés. Ils sont LM1 irréguliers C, à 3 points, et peuvent être armés soit de la lance courte, soit de l'arc, toujours avec le bouclier. Il peut y en avoir jusqu'à 150 sur la table, dont un tiers au maximum peut être alourdi de LM1 à LH1, à 2 points de plus par figurine. Les Bondi s'utilisent en gros paquets, et ma recommandation serait en faveur des bandes de 48 sur 4 rangs :

- 1^{er} rang LH1 avec lance
- 2^e rang LM1 avec lance
- 3^e rang LM1 avec arc
- 4^e rang LM1 avec lance

On peut aussi avoir des bandes moitié lanciers-moitié archers, le tout LM1, ou des bandes moitié lanciers LH1-moitié lanciers LM1. De toute manière, les archers LM1 ne doivent pas en principe représenter plus du tiers des Bondi.

Citadel présente un Bondi avec lance, LM1, sous la référence DA 50. Pour varier on peut y mélanger quelques DA 49, c'est un Bondi avec hache à une main. L'archer s'appelle DA 52, et pour les troupes alourdies en LH1, on peut se servir à nouveau du DA 48. Toutes ces figurines étant bien entendu "individualisées".

Les Huscarls et les Bondi (ces derniers sous leurs différentes formes) représentent 80 % d'une armée viking sérieuse. En complément, peut venir de l'infanterie légère L1, une armée de javelots, d'arcs et de frondes, et à utiliser de préférence en petites unités d'une dizaine ou d'une douzaine de figurines.

Les fameux Berserks

Ce sont des fanatiques irréguliers A, et malheureusement la règle *La flèche et l'épée* ne permet pas de les utiliser de manière réaliste. On est obligé d'avoir des unités de Berserks, c'est idiot comme définition, mais il faut bien y passer. Toujours est-il que ce sont des LM1, soit avec deux armes de poing, soit avec hache à deux mains, et toujours sans bouclier. La meilleure utilisation est en petits "coins" de 6 figurines, entre les blocs de Bondi et de Huscarls. Mais attention ! Comme irréguliers A, ils ont tendance à charger dès qu'ils voient l'ennemi : si on veut attendre un peu, il faut les masquer, avec un rideau d'archers par exemple.

Et les autres...

L'armée décrite ci-dessus est une armée viking "de base". Il y a des tas de nuances qui passionnent nos amis britanniques pour des raisons évidentes, mais qui laissent en général les Français indifférents : Ecossois, pré-fédé-

raux, Norvégiens d'Irlande, Anglo-danois, etc... Notons au passage qu'un bon paquet de Vikings mercenaires ne nuit pas à l'efficacité d'une armée carolingienne par exemple : mais il faut rester raisonnable, et les Vikings ne doivent pas normalement dépasser le quart de l'effectif de l'armée.

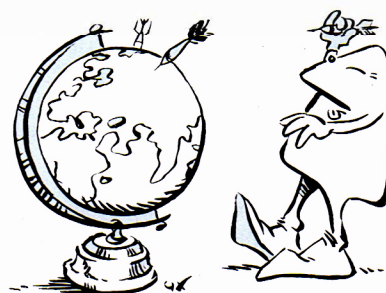
Une variante intéressante, tout de même, pour terminer : les Varègues ou Rus. En effet, pendant que les Scandinaves de Norvège ou du Danemark, sous le nom de Vikings, pirataient (ou s'installaient, d'où la Normandie...) en Europe Occidentale, les Suédois allaient vers l'Est, pénétraient la Russie par les fleuves, et représentaient rapidement une aristocratie militaire au milieu des populations slaves.

Une armée du IX^e siècle, par exemple, peut comporter la moitié de Vikings et la moitié de Slaves. Ces derniers sont surtout des lanciers LM1, des archers L1 et des javeliniers également L1. Tout ce monde est irrégulier C. Il existe trois superbes figurines de Slaves chez *Essex Miniatures*, correspondant bien à ces besoins.

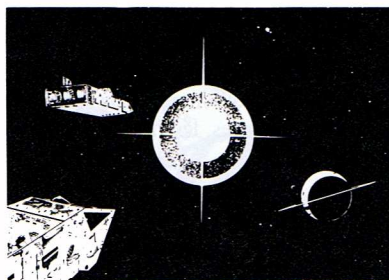
Plus tard, on peut ajouter un peu de cavalerie asiatique, en abordant le X^e siècle : ce sont des Magyars, ou des Bulgares, ou surtout des Petchenègues, tous LC irréguliers C avec arc, lance (ou javelot) et bouclier. Les figurines ne manquent pas, surtout avec les omniprésentes gammes turco-arabes de la série croisades *Irregular Miniatures*. Le plus utile à notre sens : le Turcoman C20, ou encore l'archer Seldjuk C1. L'intérêt particulier des Petchenègues, c'est, qu'en tant que nomades, ils ont avec eux leurs fameux "wagons", ces chariots bâchés qui font une belle défense mobile pour qui sait les manier...

Enfin, au XI^e siècle, les Varègues et les Slaves fusionnent et sont appelés Rus (eh oui ! le nom de la Russie actuelle vient de là). Le principal changement sur le plan militaire, est que les lanciers à pied deviennent M1 au lieu de LM1, et qu'ils ont maintenant la longue lance : ils combattent en grosses unités comprenant aussi des archers M1 (le tout irrégulier C toujours). Les deux figurines de lancier et d'archer slave *Essex* font toujours l'affaire parfaitement. Ces Scandinaves de l'Est, complétés par des Slaves et de la cavalerie asiatique, forment une armée variée et d'emploi passionnant. Historiquement, ils ont donné pas mal de fil à retordre aux Byzantins... □

Jean-Michel Hautefort.



Space



Opera

LES ÉTOILES (suite)

Les étoiles particulières

Elles sont évidemment fort rares comme le montre le tableau, p. 73, chapitre 12.1 du volume 2. Aussi le SM veillera-t-il à ne pas multiplier dans son secteur stellaire les étoiles de type "Wolf Rayet" (WR) dont la densité galactique est d'environ une pour un cube de 3000 années-lumière d'arête : de plus elles sont trop chaudes (60 000° C) pour autoriser la vie, donc d'un intérêt limité pour le jeu. Nous reviendrons un jour sur leurs intéressantes particularités.

Les soleils variables, dont l'éclat change suivant un cycle, (ainsi d'ailleurs que les systèmes multiples) possèdent très rarement des planètes propres à la Vie : Il est fort difficile pour un camélia de pousser normalement lorsque l'illumination du soleil n'est pas régulière et constante pendant la même saison.

Si le SM choisit cependant un système multiple (c'est aussi dans les règles...), nous lui rappelons que c'est le soleil qui a la masse la plus faible qui gravite autour de l'autre, et non pas celui qui a la luminosité la plus forte. *Exemple* : un petit soleil jaune de type K peut graviter autour d'un géant de type M, mais pas l'inverse. Cela a l'air d'un détail, mais pendant les éclipses du soleil le plus chaud, le climat des planètes éclairées s'en ressent...

Pour les chipoteurs qui seraient gênés par la distance entre les deux soleils dans un système multiple, il faut savoir qu'elle varie d'une à une centaine d'unités astronomiques, soit 500 à 50 000 secondes-lumière (1 sec-lum fait 300 000 km).

De l'importance du soleil

La taille des soleils varie énormément. Un soleil moyen comme le nôtre fait environ 5 secondes-lumière (1,4 million de km) de diamètre, mais le Starmaster peut tout aussi bien imaginer une étoile géante de quelques 300 secondes-lumière de diamètre (90 millions de km), ou même une supergéante de la taille d'Antarès (diamètre 1400 secondes-lumière ou 420 millions de km) qui occuperait un volume non négligeable sur une carte de système solaire.

Il convient à ce niveau de rappeler ce qu'est "l'écosphère stellaire", expression inconnue dans les dictionnaires courants. Elle est définie comme la distance optimale d'une planète à son soleil pour que celle-ci ait les plus grandes chances d'entretenir la vie. *Exemple* : pour le soleil Sol (Terre), l'écosphère est de 500 secondes-lumière (soit 149,6 millions de km, ou une unité astronomique, définition officielle !), et l'on y rencontre la terre. Une planète à l'intérieur de l'écosphère serait plus proche du soleil, donc plus chaude (Mercure), et inversement pour une planète à l'extérieur de l'écosphère (Mars). Le SM ne doit pas oublier, s'il crée des étoiles géantes, de reculer la distance de l'écosphère stellaire. A l'inverse, il devra la rapprocher pour une étoile naine, qui est parfois plus petite qu'une planète normale (diamètre de 15 000 km). Notez que chaque type d'étoile (F.G. K.M...) peut exister sous la forme d'une naine aussi bien que d'une supergéante.

Une annexe sera prochainement consacrée aux phénomènes spatiaux hors du commun : pulsars, trous noirs, météores et comètes, nébuleuses... Vous êtes maintenant équipés pour créer la vie sur une planète...

LES PLANÈTES

Le tableau 122 de la page 73 : fournit les probabilités qu'un soleil donné ait des planètes et que celles-ci soient ou non pourvues de vie locale. On s'aperçoit facilement que ce sont les soleils jaunes (types F.G.K) qui sont les plus probables possesseurs de planètes vivables, c'est-à-dire des soleils d'un type proche du nôtre.

Après avoir tiré le nombre de planètes présentes (2 à 12 selon les règles, mais ceci est une indication plus qu'un impératif), le SM consulte la table p. 74 et lit selon son dé 100 le type de planète qu'il vient de créer : il s'attaque ensuite aux détails explicatifs des p. 80-84. Le SM débutant remarque alors un fait important : les planètes viables représentent moins de 50 % du tableau, et comme celui-ci doit être cumulé avec celui de la page précédente, ces planètes deviennent très rares, et font l'objet d'une véritable chasse de la part des explorateurs. Faciles à coloniser, nouvellement découverte, elles provoquent un rush d'émigration interstellaire vers la région où elles sont situées. N'ayant que 1 % de chances de tirer une planète de type terrien standard, on comprend aisément leur importance !... Petit rappel : le tableau de la p. 74 se lit **sur les deux colonnes** et non pas sur une seule, sans quoi le SM aurait du mal à définir l'économie et la population de la planète.

Planètes à la carte

Space Opera offre une gamme de planètes d'une étonnante variété, mais cette variété même peut noyer l'esprit du SM. La gravité d'une planète, exprimée en g (1 g = 9,81 mètres/s², pesanteur terrestre) et déterminée par le SM, est étudiée à la dernière page du second volume : mais pour voir ses effets sur les joueurs, il faut revenir au premier volume, chapitre 2.10, p. 21, ce qui est assez peu pratique. D'une manière générale, les deux livrets de règles auraient pu être un peu mieux ordonnés.

Certaines pressions atmosphériques pouvant incommoder des joueurs, ils devront y remédier par le port de masques plus ou moins sophistiqués. Pour ceux qui ne portent pas de masque, le SM vicieux pourra même ajouter une drogue, un contaminant, des germes persistant dans l'atmosphère (tableau 6.20 p. 35, volume 2) et nécessitant un jet de dé toutes les heures pour savoir si le personnage est affecté ou non (constitution).

Les conditions hydrographiques (pourcentage d'eau recouvrant la planète) seront fixées en fonction du type de planète tiré. *Exemple* : une planète de steppes. Ce type doit posséder moins de 40 % d'eau à la surface : on tire un dé 100 ; si le résultat est inférieur à 40, il représente le pourcentage exact d'eau recouvrant la planète. Sinon, il faut recommencer.

Afin de ne pas perdre la face (devant les joueurs !) en résolvant des calculs compliqués, le SM débutant aura tout intérêt à éviter les planètes du genre :

- diamètre 15 000 km
- gravité 1,5 g et très dense
- pression 2000 mm avec contaminants
- rotation en 35 heures
- planète avec des saisons extrêmes, située hors de l'écosphère stellaire.

Avec un tel monde, bon courage pour les calculs !

(à suivre...)

Décor pour les Starmasters impatients d'en découdre...

L'ASTÉROÏDE CYTHIRO

Ce qui suit n'a pas la prétention d'être un module prêt à jouer, mais plutôt un décor sur lequel le SM greffera des scénarios pouvant convenir au niveau de ses joueurs, tout en s'aidant des suggestions que nous allons vous faire. Le système SIMURGH, ainsi que sa planète principale, ont été décrits dans le précédent numéro de CB. Cette planète sert de base de départ pour les voyages vers l'astéroïde.

Historique

L'astéroïde CYTHIRO a été découvert il y a dix ans en orbite à une distance d'environ 4500 secondes-lumière autour du soleil SIMURGH (soit 9 fois la distance Terre-Sol). Il mesure approximativement 300 km x 180 km x 80 km, et sa particularité est son incroyable richesse en métaux radioactifs : uranium, irridium et collapsium. Une colonie s'est installée sur cet astéroïde, et 4000 personnes sont affectées en permanence à l'extraction des précieux minerais, ou à des tâches administratives annexes.

Voici la répartition des minerais pour chaque gisement découvert :

01-50 : Uranium

51-80 : Irridium

81-00 : Collapsium (pas encore découvert aujourd'hui !)

la concentration est de 7 kg par tonne, à 2 kg près.

La carte représente les deux principales faces de l'astéroïde, avec au centre la vue de profil, et les différents sites d'extraction minière (bases). Consultez le chapitre 4.37, p. 86 dans le volume 2, pour plus de précision sur l'activité minière. Mais si le SM estime que ce chapitre est trop complexe pour l'instant, il peut le laisser de côté si les mines d'Uranium ne sont qu'un décor pour son scénario : mais si le minerai est à la base de l'aventure, le SM doit savoir tout de même qu'un kilo de Collapsium représente 50 000 crédits... De quoi attirer les aventuriers !

C'est la compagnie interstellaire CON-AMALGAMATE 28, dont l'origine remonte à l'exploitation des richesses d'Io (Satellite de Jupiter) au XXI^e siècle, qui détient le monopole minier sur cet astéroïde. Les conditions de travail sont particulièrement dures dans ce milieu sans atmosphère, les ouvriers étant confinés à l'intérieur de bâtiments préfabriqués, tous construits sur le même modèle (ce qui facilite le travail du SM devant, dessiner les plans !) et reliés entre eux par des tubes-sas. Aussi les salaires sont-ils équivalents à ceux des astronautes des Explorateurs Indépendants (p. 37 du volume 1, la crème !), grade compris. De plus, le mineur reçoit par mois 0.05 % de la valeur de la production de son équipe (10 à 15 hommes). C'est donc un moyen pénible mais assez rapide de s'enrichir, et l'appât du gain attire les épaves humaines comme les aventuriers sans scrupules...

Données techniques

Niveau technologique 8-9 (niveau 6 aujourd'hui).

■ Véhicules :

Seule la base principale Ritah-H (symbolisée sur la carte par une étoile), peut accueillir des vaisseaux d'un déplacement supérieur à 1 000 tonnes (Starport de type C). C'est donc le seul port d'arrivée à Cythiro !

La CONAM 28 possède de nombreux petits vaisseaux et navettes (40 engins) tels qu'ils sont décrits au chapitre 9.11 du volume 2, p. 59. Rappelons que les avions et hélicoptères ne peuvent fonctionner en l'absence d'atmosphère. En outre on trouve des scooters et quelques vaisseaux de minage (volume 1, p. 87). La vitesse des navettes survolant l'astéroïde à moins de 8 km d'altitude est réglementée et ne doit pas dépasser leur vitesse atmosphérique.

Les véhicules terrestres sont exclusivement tous terrains (ATV et Crawlers) : 200 engins de tous types sont stationnés sur l'astéroïde.

De plus, on compte 250 Unités mobiles de minage (chapitre 4.37). 30 % du matériel est en révision ou en réparation en permanence, d'après un système de roulement périodique.

■ Organisation

Le niveau de respect de la loi est 14-15 : niveau élevé. Il s'explique par l'absence de faune locale dangereuse et par les fouilles fréquentes que la Sécurité fait subir aux ouvriers (la planète est si riche !). De toute manière, on ne peut se procurer sur l'astéroïde que des armes légères, étourdisseurs (stunners) et lasers, et encore, avec autorisation ! L'auteur rappelle aimablement au SM distrait que les armes à feu classiques ne fonctionnent pas sous vide d'air : donc pas de Colt Frontier...

La gravité étant voisine de zéro, la CONAM 28 entretient une pesanteur artificielle à l'intérieur de toutes les bases.

Données optionnelles

Voici quelques ingrédients pour pimenter votre aventure :

— La pesanteur est maintenue grâce à de puissants générateurs nucléaires installés dans le sous-sol de chaque base, et alimentés par minerai enrichi. Question innocente : que se passe-t-il lorsqu'un accident arrive ?...

— Danger d'irradiation du au minerai ou au rayonnement solaire (pas d'atmosphère pour les filtrer). Mais il faut posséder Ground & Air Equipment pour déterminer les séquelles de l'exposition (un dé 6).

— Pluies de petites météorites (durée 1 à 10 minutes). Pourcentage de toucher un joueur : 60 % - 2x (niveau d'agilité). Les dégâts sont laissés à l'appréciation du SM : aidez-vous des tables du volume 2, p. 43 à 46.

— CONAM 28 n'a plus le monopole d'exploitation de Cythiro. Des mineurs indépendants se sont installés à leur propre compte. La situation devient alors plus compliquée. L'exploitation peut être libre, chacun creusant où il veut. Mais elle peut aussi être réglementée et on n'a le droit de creuser que sur les parcelles qu'on a achetées. De toute manière, de telles situations entraînent toujours des règlements de comptes entre compagnies et indépendants, et la Police aura fort à faire pour maintenir l'ordre.

Thèmes pour vos scénarios

— Trafic de métaux radioactifs à l'insu de la compagnie, ou tout simplement effectué par ses dirigeants locaux :

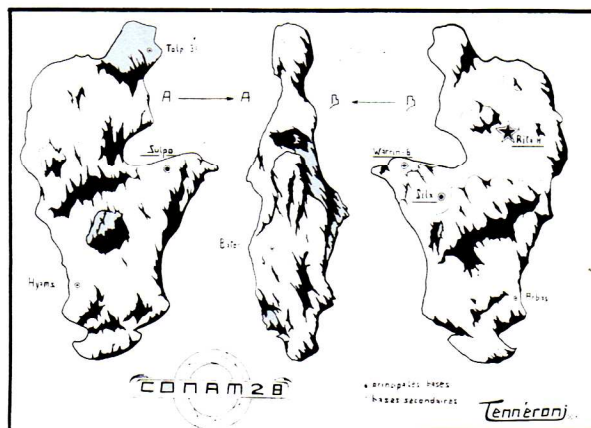
— Attaque massive d'un groupe de pillards.

— Révolte d'un groupe de mineurs.

— Des décès de plus en plus nombreux et bizarres parmi le personnel.

Cherchez un peu, vous en trouverez bien d'autres... Le thème de l'astéroïde minier nécessite peu de matériel et fait de très bonnes aventures. □

Lionel Tennéróni.



Vous avez dit bzzionikhs ?



Qui n'a pas rêvé de découvrir chez son personnage, fraîchement émoulu d'une série de dés, ces capacités dites psioniques si discrètes (rien dans les mains, rien dans les poches !) mais si terriblement efficaces. Voici une nouvelle dimension du combat où le fracas des armes fait place au crépitement des neurones survoltés.

Bzzionikhs ?

Beaucoup d'entre vous ont déjà dû potasser l'appendice intitulé **Psionics** dans les pages 110 du Players Handbook. L'auteur définit ces "psi" comme... *"des pouvoirs variés dérivés du cerveau, permettant aux personnages les possédant, de progresser dans des voies ressemblant aux pouvoirs magiques..."* Une autre définition, de Space Opera celle-là, nous dit que *"les psionics sont un champ hautement spécialisé d'une science évoluée qui s'occupe de ces capacités de l'esprit qui permettent à un adepte d'affecter l'univers physique sans manipulation physique de quelque type que ce soit, créant des effets qui ne semblent avoir aucune cause..."*

De toute évidence, **science** et **magie** se conjuguent quand on parle de psionics et quand on aborde des domaines comme la télépathie, la télékinésie et la téléportation.

Mais bien que l'idée générale des psionics soit claire pour la plupart d'entre vous, leur utilisation apparaît moins évidente. J'essaierai donc, dans cet article, d'expliquer comment fonctionne cette capacité. Commençons par le commencement, c'est-à-dire l'acquisition des "psi".

N'est pas "psi" qui veut

D'abord, seuls les humains (les nains et semi-hommes aussi, si le D.M. est magnanime) ont accès aux psionics. Et encore faudra-t-il qu'ils les obtiennent. Pour cela, on tire un dé à cent faces*, et on y ajoute les bonus suivants : par point d'intelligence au-dessus de 16 : + 2.5 ; par point de sagesse au-dessus de 16 : + 1.5 ; par point de charme au-dessus de 16 : + 0.5. Arrondissez au chiffre inférieur. Si le dé, modifié, donne 100 ou plus (n'oubliez pas qu'un résultat de 00 sur vos dés à cent équivaut à 100), le personnage est psionique. Ce dé ne sera tiré qu'une seule fois, quand le personnage débute, et jamais plus par la suite.

Si un personnage est psionique (même un personnage avec 18 en intelligence, sagesse et charme doit tirer 91 ou plus, soit moins d'une chance sur 10), il faut alors déterminer sa capacité psionique (psionic ability). Pour cela, on tire un dé à cent faces, et on ajoute les bonus suivants : 1 par point d'intelligence, de sagesse et de charme au-dessus de 12. Si deux de ces caractéristiques sont au-dessus de 16, on multiplie ces bonus par deux, et si les trois sont supérieures à 12, on multiplie ces bonus par quatre. Ce total donne la force d'attaque et la force de défense du personnage. C'est un maximum, qui

ne peut être modifié que par des outils magiques ou par des dégâts au cerveau. Par contre, le nombre de points possédés baissera lorsque le personnage utilisera ses pouvoirs, et sera récupéré lors d'une période de repos.

Les pouvoirs sont de deux types : ceux de combat psionique (modes d'attaque et de défense) et les disciplines. Lorsque l'on se sert des pouvoirs de combat, on utilise soit des points d'attaque, soit des points de défense, selon le mode utilisé, alors que les disciplines consomment des deux, au même rythme. Examinons d'abord les pouvoirs de combat psionique.

L'art de faire exploser les têtes

On détermine d'abord, à l'aide d'un tableau et d'un lancer de dé, le nombre de modes d'attaque, puis de défense que le personnage peut maîtriser, et celui-ci choisit alors ceux qu'il veut posséder, parmi les cinq d'attaque et les quatre de défense, la défense F (*mind blast*) étant obligatoire. Signalons aussi que **seule** l'attaque A (*psionic blast*) a un effet sur les non-psioniques.

Lors d'un combat entre psioniques et quand les deux adversaires possèdent encore des points de défense (et dans ce cas seulement), on consulte le tableau page 76 du *Dungeon Masters Guide*. Chaque combattant choisit une attaque et une défense, les deux "psi" attaquant et se défendant simultanément. On ajoute les points totaux d'attaque et de défense à ce moment. On lit ensuite dans la colonne Total Psionic Strength et, selon l'attaque, une comparaison avec la défense donnera le nombre de points de défense perdus par le défenseur — sauf si l'attaque était un *Psychic Crush*, ce qui donnerait le pourcentage de tuer net son adversaire —. Puis on recommence le même décompte pour l'autre psionique. A la fin de cette procédure, on soustrait les points perdus, et les points utilisés pour attaquer et se défendre, ce qui donnera un nouveau total de points d'attaque et de défense.

Lorsque l'un des psioniques passe à 0 point de défense, on regarde le tableau page 77. On considère, d'une part, pour l'attaquant, le total actuel des points d'attaque et de l'attaque utilisée, et d'autre part le total original de points d'attaque et de points de défense du défenseur, on obtient un effet, (désigné par une lettre) des dégâts en points de coups (en chiffres) ou un pourcentage de tuer net pour l'attaque E, *Psychic Crush*.

Lorsqu'un psionique attaque un non-psionique, ce qu'il ne peut faire qu'avec l'attaque psionique A, *Psionic Blast*, on ajoute l'intelligence et la sagesse de la créature attaquée, et selon la distance, cela donne un jet de protection (tableau page 78). Si celui-ci est manqué, on tire un effet sur le tableau suivant, toujours selon le total d'intelligence et de sagesse. Notez que le jet de protection est modifié par la classe et la race de l'attaqué, ainsi que par une série d'autres possibilités.

...et celui des miracles avec son corps

Les disciplines psioniques sont des pouvoirs ressemblant aux sorts magiques, avec une portée, une durée, une aire d'effet, et un jet de protection. Une autre caractéristique intervient, c'est celle du coût. Ce coût est soustrait, en même temps de la force d'attaque et de la force de défense. Au moment du

tirage de ces disciplines, on détermine par un premier lancer de dé (voir page 3 du *Players Handbook*) le nombre maximum de disciplines mineures et majeures que le personnage maîtrisera. Il en possèdera une au départ, et en acquerra une tous les deux niveaux, en commençant par les mineures, jusqu'à ce qu'il ait atteint le maximum. Notez que certaines disciplines excluent certaines classes. Enfin, dans l'explication des disciplines, on fait souvent référence au niveau de maîtrise (*level of mastery*). Celui-ci est égal au niveau du personnage.

Le revers de la médaille

Prenez votre *Monster Manual*, et regardez les monstres suivants : Brain Mole, les Démons, les Diables, la Gray Ooze, le Cerebral Parasite, l'Intellect Devorer, le Mind Flayer, le Su-Monster ou le Thought Eater, pour ne citer que les meilleurs, et n'oubliez pas que eux aussi possèdent des disciplines psioniques, et que le total indiqué dans Psionic Ability est aussi bien la force d'attaque que la force de défense, et vous comprendrez vite.

Un dernier mot, et je vous laisse à l'admiration que provoquent en vous ces petites cellules grises : les psioniques sont dans le chapitre Appendices, et tout D.M. décidera lui-même s'il veut accepter ou non cette règle... □

Martin Latallo.

** Il s'agit bien sûr des dés de pourcentage que l'on obtient en lançant 2d10, le premier correspond aux dizaines, le second aux unités.*

Bushido

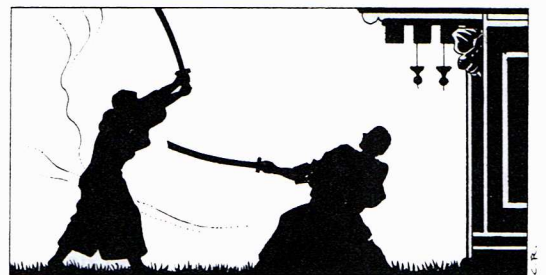
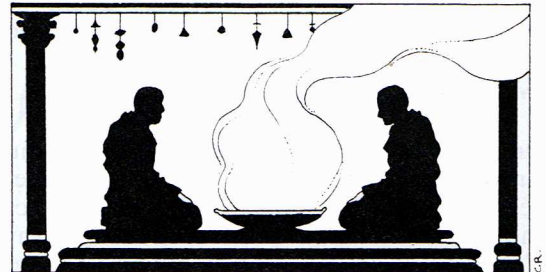
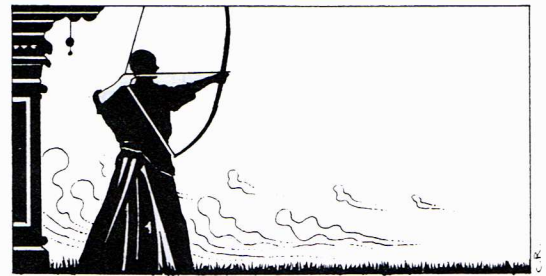
La voie du guerrier

L'excellente marque qu'est *Fantasy Games Unlimited* nous a déjà gâtés avec des jeux tels que *Chivalry & Sorcery* (voir C.B. N°s 5 et 8) et *Space Opera* (C.B. N° 8) dont la réputation n'est plus à faire, elle produit aussi *Bushido*, un jeu de rôle prenant place dans un Japon médiéval où les Samouraïs, Ninjas et moines Shao-lin sont autant de figures de la vie quotidienne.

Il serait difficile de résumer ici toutes les règles de *Bushido* (bien qu'elles soient nettement moins complexes que *Chivalry & Sorcery*) mais leurs points forts résident dans l'atmosphère et dans le réalisme qui se dégagent de ce cadre japonais. En effet, il y a très peu de véritables règles de jeu : la plupart d'entre elles concernent l'aménagement d'une campagne et le placement des personnages dans le Japon des légendes de *Bushido*.

Les personnages

Un joueur, avant de générer ses caractéristiques, commence par tirer sa **caste de naissance** (énumérée par ordre d'importance) : il sera soit Buke (guerrier), Renin (guerrier sans seigneur), fermier, artisan, marchand, ou intouchable (la caste la plus défavorisée, celle qui s'occupe de la tannerie, des cadavres, des déchets, etc.). Une fois la caste déterminée, il choisira sa profession, mais dans certaines limites, par exemple nul autre qu'un Ninja-né (de la caste des intouchables) ne sera accepté dans un clan ninja. Les différentes classes sont au nombre de six : le "Bushi" (guerrier), le "Budoka" (moine-combattant), le "Gakusha" (prêtre), le "Shugenja" (magicien japonais), le "Ninja" (assassin professionnel) et le "Yakuza" (voleur). Tous correspondent à des groupes sociaux ayant vraiment existé à une certaine époque au Japon sans toutefois posséder les pouvoirs très réels que leur confère le jeu.



Chaque profession est décrite, avec ses us et coutumes : le code de l'honneur des "Bushis", la philosophie et les disciplines mentales des "Budokas" et des "Gakushas", les sorts magiques des "Shukenjas", les lois implacables des "Ninjas" et les rackets divers des "Yakuzas". Le choix d'une profession influencera les caractéristiques d'un personnage, son comportement, et lui permettra d'accéder à ce que l'on appelle les **facultés** (Skills).

Les facultés

Ces facultés sont un concept très important du jeu. Elles représentent tout ce qu'un personnage sait faire, et s'expriment par une chance de réussite sur vingt. Il vous faudra tirer (1d20) en dessous de votre chance de base pour réussir à bien utiliser votre faculté. Plus vous vous servez d'une faculté, plus elle augmente, alors qu'une faculté inutilisée ne s'améliorera jamais. On progresse vite, au début, dans une faculté mais atteindre un pourcentage de chance supérieur devient de plus en plus difficile.

Elles se calculent à partir des caractéristiques du personnage, et couvrent des domaines de connaissances variés, allant des arts martiaux et de la maîtrise des armes aux facultés réservées aux Ninjas, en passant par la théologie, la danse, la chasse et les connaissances des langues.

L'expérience

Les facultés représentent donc le premier genre d'expérience : plus vous en utilisez, plus elles s'améliorent. Le second genre est plus classique, basé sur les victoires en combat pour les guerriers, et en sorcellerie pour les magiciens. Cette expérience augmentera les caractéristiques du personnage et permettra à un "Shugenja" d'utiliser plus de sorts.

Enfin, il existe un troisième genre d'expérience qui donne une nouvelle dimension à ce jeu de rôle, qu'aucun autre, à ma connaissance, ne possède : c'est ce que l'on appelle le **"ON"**. Cet "ON" est un terme inhérent au Japon, qui désigne à la fois l'honneur, la réputation, le respect interne, que le personnage a pour lui-même. Cet

"ON" s'acquiert par des actions nobles et honorifiques : il est possible de gagner du "ON" en combattant un ennemi, en accomplissant correctement certaines cérémonies dans des situations adéquates, comme la cérémonie du thé, de la méditation, ou en gagnant à des concours, qu'ils soient de peinture, de danse, d'équitation ou de théâtre. Mais il est aussi possible d'en perdre, par exemple en fuyant devant un ennemi, en étant défait par lui, en perdant un concours, en trahissant ou en ne tenant pas sa parole, etc. Notons que les Ninjas ne se servent pas de "ON" en raison de leur manque d'honneur total.

Les règles

Dans *Bushido*, un personnage ne se contentera pas de s'aventurer : le **joueur devra vivre** la vie entière du personnage, et il pourra se marier, avoir des enfants, gagner sa vie honnêtement (!), fonder un temple, un clan ninja, ou guerroyer pour devenir maître de ses propres terres. Les règles définissent tous ces points, et une foule d'autres : le rang social, le Seppuku (ou hara-kiri), les événements naturels (n'oubliez pas que le Japon est sujet aux tremblements de terre, aux tsunamis et aux éruptions volcaniques), les monstres, (qui sont bien évidemment tous issus de légendes japonaises), et les religions, un autre point très important du jeu. En effet, le Japon médiéval est régi par deux croyances, le bouddhisme et le shintoïsme, et le choix d'une religion modifiera le comportement du personnage ainsi que ses pouvoirs si c'est un prêtre.

Des tableaux clairs et concis sont fournis pour chaque point important des règles, et aucune d'entre elles n'a été laissée dans le vague ou simplement au jugé du maître de jeu. A la lecture de *Bushido*, on sent à la fois une recherche très poussée du sujet aussi bien du Japon que de la jouabilité.

Le combat

Comme tout jeu de rôle qui se respecte, *Bushido* comporte aussi des règles de combat. Celles-ci reposent essentiellement sur une série de facultés, appelées les "**bugei**", ou arts du combat. Chacun de ces "bugei" permet de maîtriser une arme différente, et celles-ci sont plutôt variées. En effet, la plupart des armes japonaises sont simplement des dérivés d'outils paysans transformés pour les besoins de la guerre. Et le résultat est déconcertant, toute une série d'armes dont l'usage n'apparaît pas évident à nous autres européens. A ce niveau, une très bonne initiative est la représentation de toutes ces armes, avec leur description, et les différents effets possibles décrits qui entrent en ligne de compte au moment du combat. Bien que le système doive beaucoup au wargame (une série de phases durant lesquelles différentes actions sont possibles), il est assez simple et rapide, et l'utilisation de tables de coups critiques (aussi bien réussites qu'échecs) lui confèrent un réalisme très agréable. Ainsi, vous pourrez couper un bras à votre adversaire, lui crever un œil, le désarmer ou vous blesser avec votre propre arme !

L'aventure

Le déroulement d'une partie de *Bushido* est, grâce à toutes ces règles, **très différent** d'une partie d'un jeu tel que *Donjon & Dragons* ou même *Runequest*.

Voici, pour vous faire goûter cette différence le résumé d'une partie que j'ai faite récemment. Un Samuraï voulait venger l'assassinat de son maître, qu'il avait été incapable d'empêcher (ce qui signifie une grosse perte de "ON"). Pour cela, il s'est associé à d'autres aventuriers, et après une longue poursuite dans une vallée oubliée, le groupe dut faire jouer différentes relations pour rattraper l'assassin, qui s'était placé sous la protection du seigneur d'une ville. Le prêtre fit appel à ses dieux pour obtenir l'appui des gens de sa religion, et le voleur dut montrer ses valeurs pour glaner des informations auprès du gang yakuza local. Enfin, le Samuraï obtint une audience avec le seigneur de la ville, et put faire douter celui-ci de l'honnêteté de son protégé, après un long discours et une série de cadeaux, ainsi que des démonstrations de politesse, de noblesse et de connaissances (une

cérémonie du thé, une partie de go et une danse à une fête). Tout ceci permit au Samuraï d'affronter son ennemi dans un concours qui se composait successivement de chant, de poésie, de peinture et de théâtre. Le Samuraï perdit (encore une perte de "ON") et, grâce au soutien armé de ses camarades, fit appel à une sorte de jugement des dieux, en duel contre son adversaire. Puis, le combat gagné, devant ses compagnons ébahis, il se fit hara-kiri, ayant perdu trop de "ON".

Comme on le voit, il n'est pas toujours évident de comprendre de tels personnages, ni de s'identifier à eux. Il faudra étudier soigneusement les conseils et règles se référant à la profession que le joueur aura choisie pour son personnage.

Le maître de jeu, quant à lui, est largement pris en main par les règles, qui lui dévoilent les us et coutumes dont il pourra se servir. Son rôle, au moment de la préparation d'une aventure, sera de prendre les règles qui l'intéressent, et de les inclure dans son histoire, de façon véridique et intéressante.

Signalons encore que le jeu se compose de deux cahiers, un livret de règles accessibles au joueur et au maître de jeu, et un autre réservé uniquement au maître de jeu. Sont fournis, une feuille de personnage et un calendrier japonais sur lequel le joueur inscrira ses différentes activités (tous deux sont à photocopier), ainsi que deux paravents, le premier regroupant tous les tableaux intéressants et importants, le second comprenant une carte du Japon et des tables de rencontre.

Enfin, pour ceux qui s'intéressent aux Samuraïs, signalons celui de *Casus Belli* N° 6 pour *Donjons & Dragons*, le Samuraï et le Ninja du *Best of Dragon* (volume II), et l'adaptation de ce personnage pour *Runequest* par *White Dwarf* N° 40 ainsi qu'une autre publication de Fantasy Games Unlimited, *Land of the Rising Sun*, un autre jeu de rôle situé dans le Japon médiéval, mais compatible avec *Chivalry and Sorcery*. □

Martin Latallo.

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

**Le facteur vous livrera
en astronef.**

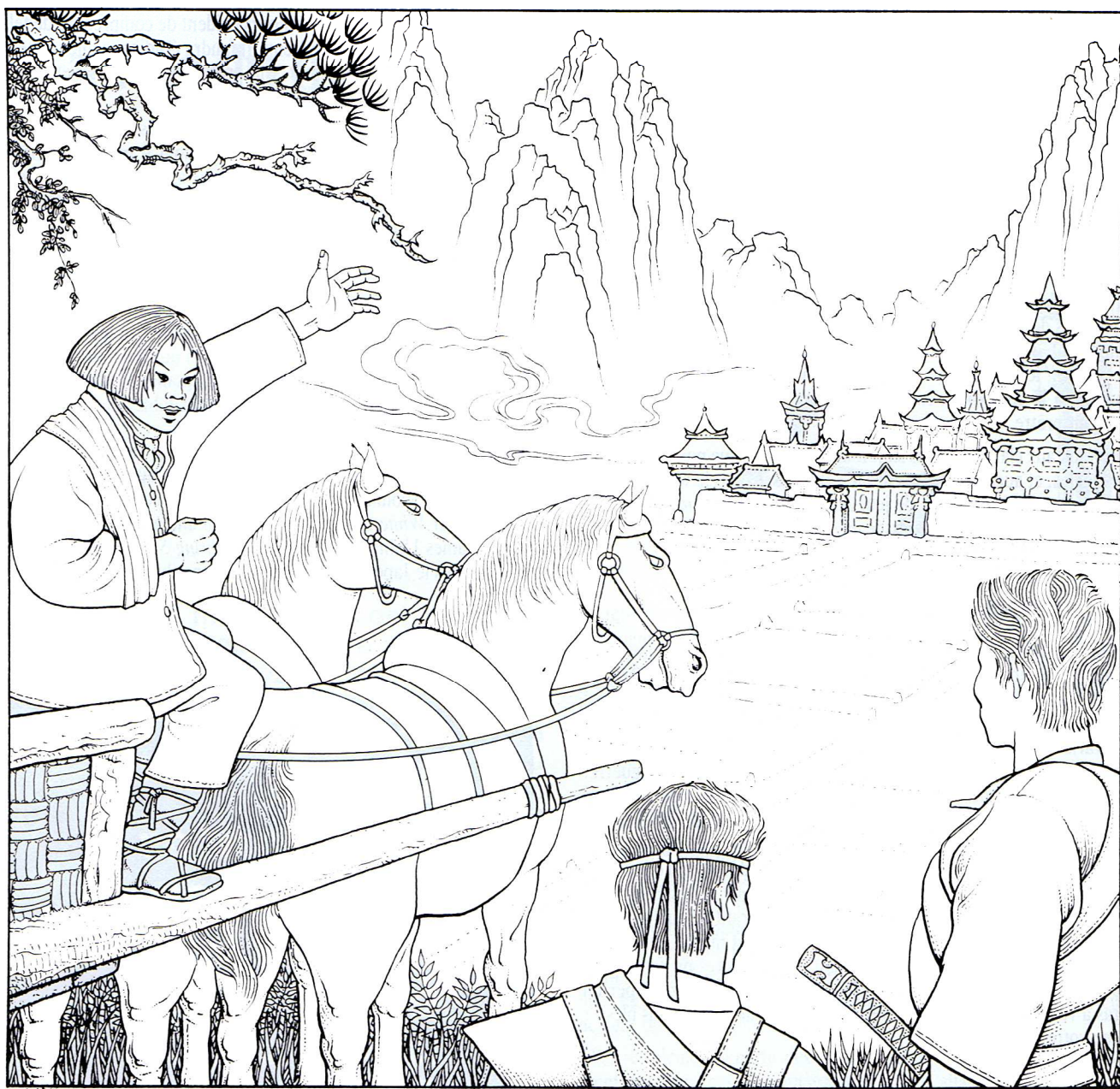
BULLETIN D'ABONNEMENT

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

Veuillez m'abonner à CASUS BELLII pour
1 AN - 60 F : 6 numéros (étranger 78 F)

NOM
Prénom
N° Rue
Code postal Ville
● Ci-joint mon règlement à l'ordre de CASUS BELLII
par ☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal
☐ Mandat lettre. CB 15

Il est recommandé au maître du jeu de lire soigneusement toute l'aventure avant de la faire jouer. Puis, munissez-vous de dés à 4, 6, 8, 12 et 20 faces, du Players Handbook, du Monster Manual et du Dungeon Masters Guide de T.S.R. ; ou de dés à 6, 10 et 20 faces, et des manuels de règles de Bushido. Ce module est prévu pour environ 6 personnes de 4^e niveau dans Donjons & Dragons, et pour personnages débutants de Bushido.



Séjour à Izuyima

CETTE aventure est d'un type nouveau, puisqu'elle peut se jouer dans deux systèmes différents : *AD & D* et *Bushido*. Le plan et la description des lieux ne varient pas, pas plus que les événements généraux qui surviendront. Mais selon l'aventure entreprise, vous vous reporterez à la note **A** pour **Donjons & Dragons**, et à la note **B**

pour **Bushido**. Vous trouverez régulièrement des renvois aux manuels de règles que vous utilisez : PHB = Players Handbook, MM = Monster Manual, DMG = Dungeon Masters Guide (D & D), HN = Heroes of Nippon, LN = Land of Nippon (Bushido) suivis du numéro de page.

L'ARRIVÉE

Le maître du jeu devra modifier, en fonction des personnages impliqués dans l'aventure, les circonstances de l'arrivée, et surtout dans *D & D*, pimenter ses descriptions de façon à renforcer les caractères exotiques, étranges (et japonais !) des lieux.

A — Les aventuriers ont échoué sur une île lointaine, l'équipage du bateau les transportant décimé par une maladie, ils n'ont pas pu empêcher la dérive du navire puis son échouage. Après plusieurs jours d'exploration sur cette île qu'ils ont spontanément nommée la terre du soleil levant (hum. hum) : ils font la connaissance, dans un petit village, d'un charretier qui leur propose de les emmener jusqu'à une grande ville proche, Izuyima. Lui-même s'y rendant pour les fêtes du printemps.

En début de matinée, ils se mettent en route pour Yzuyima qui est à environ quatre heures de route.

B — Les aventuriers se sont tous dirigés vers une ville où se déroulent des concours à l'occasion des fêtes du printemps, chacun espérant y trouver un peu de gloire ou de fortune. Ils se sont rencontrés en chemin, tous faisant route sur une charrette dont le conducteur va lui aussi à Izuyima (province N° 36, LN couverture intérieure, non montrée sur la carte). Voilà plusieurs jours qu'ils cheminent ensemble. Ils viennent de lever le camp, et le charretier leur apprend qu'il leur reste environ 4 heures de route.

L'ATTAQUE

A peine le charretier a-t-il parlé, qu'une flèche lui perfore l'épaule, et il s'écroule comme une pierre. Puis les aventuriers sont criblés de flèches provenant des deux côtés de la route, tirées par une demi-douzaine d'archers environ, perchés dans les arbres. Leurs flèches épuisées, ou si un des aventuriers tente de s'enfuir ou de s'enfoncer dans la forêt, les agresseurs bondiront de leurs arbres. Si la moitié d'entre eux se fait tuer, l'un d'entre eux essaiera de s'enfuir, couvert par ceux qui restent. S'il y parvient, notez-le, car ceci modifiera la suite des événements. Le charretier survivra mais aura besoin de soin.

A — Attaquant

Voleur	Niveau	P. d C.	Armés de			Trésors
1	5 ^e	26	Arc court	Quarterstaff	Epée bâtarde	36 p. argent bague 100 p. or .
2	4 ^e	15	Arc court	» »	—	13 p. argent
3	4 ^e	18	Arc court	» »	—	19 p. argent
4	4 ^e	19	Arc court	» »	—	25 p. argent
5	4 ^e	17	Arc court	» »	—	17 p. argent
6	4 ^e	16	Arc court	» »	—	21 p. argent
7	4 ^e	16	Arc court	» »	—	13 p. argent

Tous les voleurs ont 15 flèches dans le carquois, leur chef possède en plus 5 flèches + 1 (voir DMG, p. 168). Les "4^e niveaux" doublent les dégâts en frappant dans le dos : le "5^e niveau" le triple.

B — Attaquant

Yakusa	Niveau	P. d C.	Armés de						Trésors		
1	2 ^e	21	Han-Kyu man rating 2	BCS 12	Bo	BCS 15	Sumai	BCS 13	Katana	BCS 10	voir ci-dessous
2	1 ^{er}	15	Han-kyu	1	9	Bo	10	Sumai	10	—	10 p. argent
3	1 ^{er}	16	Han-kyu	1	8	Bo	11	Sumai	10	—	11 p. argent
4	1 ^{er}	13	Han-kyu	1	8	Bo	10	Sumai	11	—	14 p. argent
5	1 ^{er}	15	Han-kyu	1	8	Bo	9	Sumai	8	—	9 p. argent
6	1 ^{er}	12	Han-kyu	1	7	Bo	8	Sumai	8	—	10 p. argent
7	1 ^{er}	12	Han-kyu	1	7	Bo	8	Sumai	8	—	6 p. argent

Le chef (le Yakusa de 2^e niveau) possède 21 p. argent et une bague qui vaut 25 p. or. Le carquois de base de tous les hommes se compose de 10 flèches *Willow Leaf* et 5 *Armor Piercer*, plus 5 flèches *Bowel Raker* (voir LN p. 4) pour le chef.

PREMIER JOUR : Les concours

Environ quatre heures après l'incident, les aventuriers arriveront à Izuyima, où se déroulent actuellement des concours en raison des fêtes de printemps. Le charretier quittera les personnages une fois arrivés au centre-ville. Celui-ci est très animé, et les rues grouillent de gens, venus pour assister aux concours variés qui se déroulent alentour, ou pour y participer. Parmi la foule, se distinguent quelques personnages hauts en couleurs, des

guerriers samuraïs, des moines budokas, des prêtres bouddhistes et shintoïstes et quelques yakuzas (voleurs) ornés de tatouages qui font la fierté de leur profession, les *Irezumi*.

A — Le meilleur moyen pour que les aventuriers prennent contact avec la populace sera évidemment de participer aux concours. Les habitants d'Izuyima parlent le commun, d'une façon un peu archaïque, avec quelques mots incompréhensibles. En raison de leur politesse, il ne manifesteront aucune surprise devant la race des aventuriers (qu'ils soient blancs, noirs ou quoi que ce soit d'autre), ni ne feront la moindre remarque à ce sujet. Les concours accessibles aux aventuriers seront les suivants :

Buvette : On oppose deux personnes, le gagnant est celui qui arrivera à boire le plus de coupes de Saké. A chaque coupe, tirez un dé à 20 faces. Si celui-ci tombe en-dessous de la constitution du personnage, rien ne se passe. S'il est supérieur ou égal à celle-ci, réduisez la constitution d'un point, et continuez. Le premier arrivé à zéro a perdu. Déterminez la constitution de l'adversaire avec 2 dés à 8 faces. Le gagnant gagne une urne de Saké (20 coupes) valant 1 p. or.

Devinettes : On oppose plusieurs personnes à la suite, le perdant étant éliminé. A chaque devinette, on tire un dé à 20 faces qui doit tomber en-dessous de l'intelligence, sinon c'est l'élimination. Déterminez l'intelligence de l'adversaire avec deux dés à 8 faces. Au bout de 10 victoires, on gagne 6 pièces d'argent.

Théologie : On oppose deux prêtres, le gagnant est celui qui arrivera le mieux à défendre sa religion. Par 5 minutes de débat, on tire un dé à 20 faces, et on y ajoute le niveau du personnage. Celui-ci doit tomber au-dessus de la sagesse de l'adversaire. Il réduit alors (pour la durée du débat) sa sagesse de 1. Le premier arrivé à zéro a perdu. Déterminez la sagesse de l'adversaire avec deux dés à 8 faces et son niveau avec un dé à 4 faces. Le gagnant remporte une dose d'eau bénite (25 p. or).

Combat : C'est simplement un combat contre un adversaire guerrier de niveau 1-4, avec force 10 + 1 D 6, dextérité 10 + 1 D 6, constitution 10 + 1 D 6 et des points de coups variant selon le niveau et la constitution, mais seulement 50 % des dégâts subis seront gardés à la fin du combat. Le vainqueur remporte une épée bâtarde qui vaut 100 p. or.

Tir à l'arc : C'est un tir sur une cible considéré d'AC 5, le niveau de l'adversaire étant de 1-4, et sa dextérité de 10 + 1 D 6. On tire 10 flèches, celui qui en tire le plus dans la cible gagne un arc valant 100 p. or.

Course de chevaux : C'est une course de vitesse. Déterminez la performance de cavalier (1 D 20), celle du cheval (1 D 20), ajoutez le niveau de cavalier, et encore ce niveau si c'est un paladin sur son destrier, sa dextérité × 2, sa force, et son intelligence + sagesse : 2. Tirez un dé à cent pour chacun des participants (le(s) personnage(s) + 1 D 10). Celui qui possède la plus grande différence entre ce score et le dé, gagne un cheval de guerre moyen avec 8 PdC par dé, ainsi qu'une coupe qui vaut 100 p. or. Le niveau des participants sera de 1-4, et leur caractéristique de 2-16, (pour le cheval, voir MM p. 53 ou C.B. N° 13). Attention : seuls les guerriers sont admis à ce concours.

D'autres concours se déroulent encore, mais ils ne sont pas de la compétence des personnages (parties de Go, pièces de théâtre, danses, récitals de chant et de poésie, etc.).

Au concours de combat, le premier personnage ayant décidé de participer, se trouvera face à un guerrier très puissant, un guerrier-samurai du 10^e niveau, avec force 17, intelligence 15, sagesse 16, dextérité 17, constitution 17, et charisme 17, et PdC 100, combattant avec un katana (dégâts 1-12/2-20) + 5 (non magique) et portant une armure de plaques + 5 (non magique) d'excellente fabrication. Le personnage sera très probablement vaincu. (ce qui ne devrait pas l'empêcher de participer encore une fois) et le samurai, un noble du nom d'Hiragaïn, proposera au personnage de rester avec lui. Curieux de nature, il voudra devenir ami du groupe, et apprendre le plus possible sur leur origine et offrira aux personnages de les héberger. Il est loyal neutre (lawful neutral) et ses intentions sont tout-à-fait sincères.

D'autre part, pour chaque épreuve, il y a une chance sur dix (cumulative), qu'un autre samurai soit présent. Celui-ci se conduira de façon très hautaine, très arrogante, et prétentieuse. Si le personnage désire l'affronter, il se moquera d'abord de lui. Ses caractéristiques : guerrier, 7^e niveau, force 17, intelligence 11, sagesse 7, dextérité 17, constitution 15, charisme 8, PdC 50 : combat au katana (dégâts 1-10/3-18) + 2 (non magique) et avec une armure de plaques + 3 (non magique). Si aucun personnage ne désire l'affronter (quelle que soit la discipline), Hiragaïn le provoquera plusieurs fois, gagnant à chaque fois. Si ce samurai perd, il se retirera honteux et visiblement furieux.

B — Izuyima est une ville de classe D (LN p. 30) et les concours sont considérés comme de niveau 4 (LN p. 28). Chaque épreuve fera appel à une tâche d'une faculté spéciale, ou à un *saving throw* sur une caractéristique, le premier qui échoue étant éliminé. Les concours possibles sont :

Théâtre : (*Acting*, HN, p. 14, accumulation de tâche durant 1 heure par période de 10 minutes).

Danse : (*dance*, *Dengaku*, HN p. 15, accumulation de tâche durant 1 heure par période de 10 minutes).

Parties de Go : (accumulation de tâche par période de 5 minutes jusqu'à une valeur de tâche égale au score en Go de l'adversaire, le premier qui l'atteint a gagné).

Poésie : (*poetry*, HN p. 16, un jet, la plus haute valeur gagne).

Théologie : (accumulation de tâche par période de 5 minutes jusqu'à ce que le score en théologie de l'adversaire soit atteint, le premier à l'atteindre a gagné).

Combat : simple combat contre une classe Bushi Rabble (LN p. 4) où les dégâts sont des "*Subdual*" uniquement, utilisant des Bugeis appropriés (Sumai, Bo, Atemi-Waza, Jujutsu, etc.).

Tir à l'arc : *Kyujutsu*, accumulation de tâche en 10 fois, soit 10 flèches, le plus haut gagne (HN p. 11).

Équitation : *Bajutsu*, le premier accumulant jusqu'à 25, gagne. (HN p. 9).

Chant : (*singing*, HN p. 16, accumulation de tâche durant 5 minutes, par période de 1 minute, le plus haut gagne).

Devinettes : (*Wit saving throw*).

Buvette : (*Health saving throw*). Le BCS de l'opposant sera de 1 D 6 + 4, et son *saving throw* de 1-6.

Il n'y a évidemment pas de récompenses monétaires, ceci n'étant pas dans l'idéal japonais. Par contre, on utilisera les règles sur le gain de "ON" pour ce concours de niveau 4 (LN p. 28). A chaque épreuve, il y a une chance sur 10 cumulative, de rencontrer un samurai de niveau 5, *strength* 30, *deftness* 25, *speed* 30, *health* 25, *wit* 20, *will* 20, *hit points* 60, combat avec un katana master (HN p. 56) portant une *armor class* 10 (HN p. 56), *skills* : *acting* 15, *dance* 15, *go* 17 ; tout *bugei* a 19, *chant* 15. Il est probable qu'il vaincra l'un des personnages à un des concours, et il proposera alors au groupe de rester avec eux. Ses intentions sont sincères et amicales, et il offrira même aux personnages de les héberger. D'autre part, pour toutes les disciplines, il y a une chance sur 10, cumulative, qu'un autre samurai soit présent. Celui-ci se conduira d'une façon très hautaine, très arrogante et prétentieuse. Si un personnage désire l'affronter, il commencera par se moquer de lui. C'est en fait un ninja déguisé (grâce à son *Hensu-jutsu*, HN p. 20) du 3^e niveau, mais ex-samurai, qui a fini par reprendre sa caste de naissance après avoir été bafoüé et défait en tant que samurai. *Strenght* 15 ; *deftness* 35 ; *speed* 20 ; *health* 10 ; *wit* 15 ; *will* 20 ; *hit points* 25 ; combat au katana, portant une *armor class* 6, tant qu'il est déguisé en samurai. En ninja, il combattra au ninja-to, mais aussi au

kyutetsu-shoge, crachera des dards grâce à son *skill of Fukuburi-jutsu* (HN p. 19) et utilisera les *gimmicks* suivants : dards (*fukiya*) enduits d'un poison à injecter (par blessure), d'une vitesse éclair, de type narcotique et de niveau 3 (voir HN p. 51), de ses *nekode*, de 20 *calitrops* (*tetsu-bishi*), et d'une *flash grenade* (*torinoko*), et il conservera son *armor class* 6 (pour les *gimmicks*, HN p. 77-78). Ses aptitudes : *acting* 10, *dance* 10, *go* 10 ; tout *bugei* normal à 10, tout *bugei* bonus pour ninja a 15, *chant* 10, *fuki-buri-jutsu* 10, *hensu-jutsu* (Samurai) 19. Evidemment, il n'apparaîtra pas en ninja pour l'instant. Si aucun personnage ne désire l'affronter, Hiragaïn le fera, et le vaincra plusieurs fois de suite. Dès que ce samurai/ninja perd, il se retire honteux, mais visiblement furieux.

A et B — Le samurai hautain (son nom est Yadomaï) est en fait le serviteur d'un ogre mage (MM p. 76) d'un dai-bakemono (LN p. 11) établi dans la région. Tombé quelque peu en disgrâce auprès de son maître, il voulait se racheter en s'imposant dans le village lors des concours (c'était compter sans Hiragaïn et les aventuriers !) Il est très important que Yadomaï en sorte vaincu, soit par Hiragaïn, soit par les aventuriers, et que ceux-ci acceptent la proposition d'hébergement du samurai sincère. Le maître du jeu devra jouer Hiragaïn d'une façon sympathique et faire comprendre aux joueurs ses intentions amicales.

SECOND JOUR : La maladie

Après une longue discussion avec Hiragaïn, les aventuriers passent une nuit tranquille (mais si !). Si vous vous sentez de mauvaise humeur, faites-leur faire une nuit blanche en leur précisant que les murs des maisons sont en papier, et qu'il n'y a pas de serrures aux portes, une coutume du pays, semblerait-il (ce qui n'inquiètera pas les aventuriers de Bushido, évidemment).

Au matin, Hiragaïn les réveille (ou les trouve en train de veiller !) et leur propose de retourner au concours. Mais l'aspect de la ville a radicalement changé durant leur sommeil (ou durant leur veillée). Partout, des hommes et des femmes gisent, la peau recouverte d'un pus noirâtre, visiblement atteints d'une maladie. Des cadavres s'empilent un peu partout, et les rues, mis à part les mourants, sont désertes. Au bout d'un court moment, ils aperçoivent Yadomaï, se dirigeant vers eux d'un pas ferme. Il s'arrête à quelques mètres, souriant. Les aventuriers remarquent alors que lui aussi est atteint par la maladie. D'une voix rauque, il leur apprend que, parce que c'est dans cette ville qu'il fut défait, et qu'en raison de cette défaite son maître (sans préciser de qui il s'agit) l'a banni et a tué sa famille, il ne lui reste plus qu'à mourir ici, entraînant avec lui dans la mort ceux qui en furent la cause. Il est, et a toujours été, visiblement fou. Puis, il s'écroule lourdement. Hiragaïn (et peut-être aussi les aventuriers ?) se précipite vers lui, et le secoue violemment, criant "s'il te reste un peu d'honneur, dis-moi, y-a-t-il un remède ?" et Yadomaï, souriant, lui répond : "Si vous avez le courage, allez dans le marais des brumes salées. Mais vous n'atteindrez jamais la demeure de mon maître, la maladie vous tuera d'abord".

A — Puis, il retombe dans les délires engendrés par la fièvre. Hiragaïn se redresse, et demande aux aventuriers d'aller chercher le remède, leur promettant une récompense (5.000 p. or, s'ils veulent tout savoir). Il leur applique des herbes, retardant l'effet de la maladie pour environ trois jours, leur indique la direction du marais des brumes salées (où lui-même n'est jamais allé) et essaie de sauver un maximum d'habitants. Signalons qu'un *Cure Disease* de clerc ne permettra que de retarder l'effet de la maladie, pas de la guérir.

B — "Et même", continue Yadomaï, "je ne pense pas que vous partirez d'ici". Et, d'un geste rapide, il enfonce son ninja-to dans le ventre d'Hiragaïn, qui s'écroule gravement blessé. Puis, le ninja se mettra debout, lançant sa *Flash Grenade* et essaiera, pris d'une folie meurtrière, de tuer le plus possible d'aventuriers. Hiragaïn peut être réanimé à la fin du combat. Il administrera aux aventuriers une herbe retardant l'effet de la maladie de trois jours, et demandera aux aventuriers de partir en direction du marais, lui-même voulant rester pour sauver un maximum de gens.

LE MARAIS DES BRUMES SALÉES

On ne sait certes pas grand chose de ce marais. Un brouillard plane au-dessus en permanence, et il en émane une forte odeur salée. Lorsqu'on y pénètre, l'odeur se renforce, et tous les aventuriers ont un goût de sel, nauséabond, dans la bouche. Le marais lui-même est habité essentiellement par des Kappas, des sortes d'hommes-tortues, des serpents et des araignées d'eau. Il faudra 10 + 1 D 10 heures pour traverser le marais et trouver la demeure du maître de Yadomaï. A chaque heure, tirez un dé à 20 faces.

A — Dé

1-15 : Il ne se passe rien.

16 : L'un des aventuriers glisse et tombe dans le marais. Dé à 20 sous la dextérité pour ne pas tomber. Sinon, 1-12 de dégâts.

17 : 1-6 araignées d'eau affamées se jettent sur les aventuriers. Considérez-les comme des araignées larges (MM p. 90) qui marchent sur l'eau.

18 : 1-2 serpents d'eau affamés (eux aussi) attaquent les aventuriers. Considérez-les comme des *constrictors* (MM p. 88) qui nagent sous l'eau.

19 : 3-6 Kappas (voir en dessous) attaquent les aventuriers pour leur dérober leurs trésors.

20 : 1 Will-o-Wisp (MM 101) attire les aventuriers vers lui pour les attaquer. Attention, ce monstre est fort !

KAPPA

Classe d'armure : 5

Mouvement : 9"/15"

Dés de vie : 3 + 1

Nbre d'attaque : 1

Dommages/Attaques : par arme ou 2-8

% au repaire : 10 %

Type de trésor : B, N

Attaques spéciales : sorts, technique du brise-os

Défenses spéciales : sorts

Résistance à la magie : standard

Intelligence : basse

Alignement : loyal mauvais

Taille : M

Points d'expérience : 150 + 3/pt de vie



Les Kappas sont des hommes-tortues, très mauvais, vivant dans l'eau. Leur peau est écaillée, leurs mains et leurs pieds sont palmés, et ils ont une carapace de tortue sur le corps. Ils combattent avec des armes ou utilisent leurs mains. En raison de leur grande force, ils font + 2 aux dégâts.

Sur un 20 naturel, et à mains nues, le kappa brise un membre à son adversaire. En plus, chaque kappa peut utiliser ses pouvoirs magiques, une fois par jour chacun. *Gerbes d'eau* : ce pouvoir aveugle l'adversaire qui rate son jet de protection durant 1-10 rounds. *Courants marins* : ce pouvoir agit comme un télékinésie lancé par un magicien du 9^e niveau. *Respirer l'eau* : ce sort a le même effet que le sort de Druide, comme lancé par un 5^e niveau, mais le personnage ne peut plus respirer d'air s'il ne réussit pas son jet de protection.

B — Dé

1-15 : Rien ne se passe

16 : L'un des aventuriers glisse et tombe dans le marais. Défense ST ou il subit 1-10 de dégâts.

17 : 1-3 Mizu-Kumo (LN p. 10) attaquent les aventuriers.

18 : 1 Serpent (LN p. 9) attaque les aventuriers.

19 : 2-4 Kappa (LN p. 12) attaque les aventuriers.

20 : Les aventuriers sont leurrés par un Kitsune (LN p. 13). Attention, ce monstre est puissant !

LA DEMEURE DU DAI-BAKEMONO

Etant donné que les aventuriers partent le matin, il est probable qu'ils situeront la demeure du mystérieux maître pendant la nuit. En journée, la demeure est trop bien défendue pour y pénétrer, et les aventuriers feraient mieux de profiter du sommeil des habitants. Sinon, considérez tous les monstres comme éveillés, sûrs d'entendre tout bruit et de se grouper pour une attaque de masse.

NIVEAU 1

I — L'entrée. Cette espèce de hall, aux murs décorés d'estampes japonaises, recèle, caché par un tatami (matelas de paille tressée), un piège : c'est un assemblage astucieux de planches et de clous qui grincent et tintent dès que l'on marche dessus, alertant les gardes.

A — Si le voleur réussit son pourcentage de *find traps* ou que l'on pense à relever le tatami, on remarquera le piège. Sinon, il alertera les gardes en II (4 fois sur 10 la nuit) automatiquement si on marche dessus.

B — C'est un *nightingale floor* (LN p. 35), qu'un *Wit Saving Throw* permettra de détecter, (LN p. 35) qui alertera les gardes en II automatiquement (4 fois sur 10 la nuit) si on marche dessus.

II — Chambre de garde. Une pièce avec des lits de paille et des armes aux murs.

A — Trois gobelins veillent ici. (MM p. 47).

B — 5 Bakemono-Sho veillent ici. (LN p. 11).

III — Pièce principale des gardes, où logent tous les gardes restant.

A — Il y a 30 gobelins (MM p. 47) et dans un coffre fermé, leur trésor : 600 p. d'or et 5 gemmes à 200 p. d'or chacune.

B — Il y a 30 Bakemono-Sho (LN p. 11) et dans un coffre fermé (complexité 2, HN p. 18) leur trésor : 112 pièces d'argent, 25 pièces de cuivre et 18 pièces d'or.

IV — Couloir extérieur. Il est utilisé pour défendre la maison en cas d'attaque : il est nu et jalonné de meurtrières.

V — L'atelier, où l'on fabrique des pots, de la literie, etc. Aucun objet de valeur.

VI — C'est un hall d'entrée inoccupé, décoré d'estampes japonaises.

VIII — Les prisons. Aucune lumière n'éclaire cet endroit. Les pièces ouvertes sont effectivement inoccupées, les autres contiennent des cadavres, des gardes désobéissants (mais toujours serviles) et des Kappas prisonniers, tous enchaînés aux murs.

VIII — La chambre de torture.

IX — Cellule pour prisonniers de marque, plus spacieuse, et plus confortable, actuellement vide.

X — Derrière les prisons, se trouve un couloir étroit et humide, tapissé d'oubliettes. Celles-ci s'ouvrent et se referment sur le passage d'une personne, mais seulement si elles ne sont pas déjà occupées. Les oubliettes ouvertes sont vides, les autres contiennent des cadavres. Seule, celle marquée d'une flèche contient une personne, qui sera reconnaissante si elle est délivrée.

A — C'est un prêtre du 4^e niveau (PdC 21, sorts : *Cure light wounds* (X2), *Bless Spiritual Harmer*, *Silence*, sans armes).

B — C'est un *gakusho shintoïste* du 2^e niveau (PdC 15, *classic gakusho* (LN p. 4), sans armes.

Son nom est Tal-Kenn.

NIVEAU 2

XI — Salle commune des gardes contenant une cuisine (répugnante d'ail-leurs) et des tables. En journée, la moitié des gardes se trouveront ici (de III et de XVI). La nuit, elle sera vide.

XII — Dans ce hall, un dispositif d'alerte est mis en place : un mince fil parcourt la pièce et toute personne se dirigeant vers l'escalier en colimaçon (ou en revenant) tirera dessus, déclenchant un gong dans la pièce d'à côté.

A — Toute personne alertée par la meurtrière sur le côté, pourra remarquer, en cherchant, le fil.

B — Un *Wit Saving Throw* permettra de remarquer le fil.

XIII — Une salle de gardes, où résonnera le gong déclenché en XII. Un garde courra alors vers XV, un autre se postera à la meurtrière, et deux feront irruption en XII.

A — Sept orques sont présents.

B — Cinq Shikomes sont de garde, armés de Dan-Kyu (BCS 13) et de Katana (BCS 12).

XVI — Chambre commune des gardes.

A — 30 orques vivent ici. Ils n'ont pas de trésor, celui-ci étant gardé par leurs chefs.

B — 30 Shikomes vivent ici. Ils n'ont pas de trésor, celui-ci étant gardé par leurs chefs.

XIV — Ce sont les chambres des invités peu importants, meublées, mais pas richement.

XV — Salle des chefs des gardes. Elle est décorée d'une façon grotesque et laide, mais on peut y récolter quelques objets de valeur (vases, coupes, etc.).

A — 6 orques avec 2 HD et 8 PdC par dé vivent ici. Il y a pour 50 pièces d'or d'objets de valeur dans la pièce.

B — 6 Shikomes avec les meilleures caractéristiques possibles vivent ici. Il y a pour 50 pièces d'argent d'objets de valeur dans la pièce.

Dans un coffre, se trouve le trésor des gardes. La clé se trouve sur l'un des chefs.

A — Le coffre est fermé à clef et protégé par une lame tournante qui se déclenche lorsqu'on essaie de l'ouvrir, faisant 5-50 de dégâts. Il contient

710 pièces d'argent, 370 pièces d'or, et 8 gemmes à 300 pièces d'or chacune.

B — Le coffre est fermé à clef (*complexity* 5) et contient 120 pièces et 2 gemmes d'intensité 3.

XVI — Chambre commune des gardes.

A — Il y a 30 orques, sans trésor.

B — Il y a 30 Shikomes, sans trésor.

XVII — L'arsenal des gardes, contenant toutes sortes d'armes. Si la porte est ouverte sans clé, un gong résonnera, alertant automatiquement (7 fois sur 10 la nuit), les gardes. Au centre, sur un piédestal, se trouve une grande épée dans son fourreau.

A — C'est une épée + 3.

B — C'est un katana master.

NIVEAU 3

A part les murs extérieurs, solides, tous les autres sont des panneaux de papier. Cet étage est exclusivement occupé par les humains qui servent le maître. Ils ne combattent pas (sauf un, voir en dessous) mais ils crient ! Depuis que Yadomai (le samurai renégat) est parti, un seul personnage reste apte à combattre, Zel-Kan, le magicien.

A — Zel-Kan est du 7^e niveau, avec 25 PdC, et il a en tête les sorts suivants : *Burning Hands* - *Charm Person* - *Sleep* - *Shocking Grasp* - *Invisibility* - *Sinking Cloud* - *Web* - *Lightning Bolt* - *Fly* - *Fire Shield*. En outre, il possède une robe lui donnant AC 2, un *Wand of Frost* (avec 21 charges), un *Ring of Shooting Stars*, et une potion de *Polymorph (self)*, une autre de *Extra-Healing*, et un médaillon d'ESP. Tous ces objets seront bien sûr utilisés contre des attaquants éventuels. Son trésor est gardé sous les planches de sa chambre, en compagnie de trois serpents venimeux (MM p. 88). Il se compose de 550 pièces d'or et de 12 gemmes de 75 pièces d'or chacune.

B — Zel-Kan est du 2^e niveau, avec 15 hit points, *classic Shugenja* (voir LN p. 4) avec un *Power* de 32, et un *knowledge* de 17 dans chacune des écoles. Il connaît tous les sorts nécessitant un tel *knowledge*. En outre, il possède 2 Talismans, le premier permettant de lancer le sort *Arrows of Water* (HN p. 71) avec 19 charges et l'autre un *Confusing gaze* (HN p. 74) avec 14 charges. Son trésor est caché sous les planches de sa chambre, en compagnie de 1 viper (LN p. 10) dont le poison est de niveau 1. Il y a 35 pièces d'or, et 3 gemmes valant 8 pièces d'or chacune.

XVIII — Quartier résidentiel des humains.

a) chambres normales (5-7 pièces d'argent dans chacune). - b) Bains. - c) Toilettés. - d) Cuisines. - e) Entrepôts.

XIX — Salle à manger

NIVEAU 4

XX — Ici, habitent les serviteurs préférés du maître. Le jour, ils s'occupent dans la pièce centrale ; la nuit, un dormira sur la table, au centre : 8 chances sur 10 de le réveiller, 4 chances sur 10 pour les autres.

A — Ce sont 4 ogres dénommés Mo, Go, Gar et Tak avec PdC : 25/30/27/29. Chacun possède une massue faisant 3-30 de dégâts, + 3 au toucher (pour leur force) mais qui ne peut être manipulée que par une personne ayant une force de 18 (00) ou plus. Leur trésor est entassé par terre dans leur chambre : 400 pièces d'or en tout.

B — Ce sont 4 O-Bakemono dénommés Mo, Go, Gar et Tak (LN p. 12) tous armés de Tetsubo. Leur trésor est entassé par terre dans leur chambre : 400 pièces d'argent en tout.

NIVEAU 5

Ce niveau est l'étage personnel du maître. L'escalier est chargé de grelots, alertant automatiquement (même la nuit) aussi bien le maître que les occupants du niveau 4.

A — Un voleur réussissant son pourcentage de *Remove Traps* désamorcera ce dispositif.

B — Un *Raw Dexterity Saving Throw* suivi d'un *Base Will Saving Throw* permettra de passer l'escalier.

XXI — L'antre du Dai-Bakemono.

A — Le maître est un Ogre Mage (MM p. 76) avec 45 PdC, qui sera d'habitude déguisé en humain (grâce à son *polymorph*). Il portera sur lui son épée à 2 mains + 3. (Il a une force de 18 (00) lui donnant encore + 3 au toucher et + 6 aux dégâts). Dans la pièce, on peut glaner pour 150 pièces d'or en décoration et ornements, mais il faut monter par la cheminée pour trouver le vrai trésor.



B — Le maître est un Dai-Bakemono (LN p. 11). Il portera d'habitude sur lui un nodachi master (HN p. 56) qui fonctionne comme un talisman, une fois par jour (LN p. 25), lançant le sort *Flaming Steel*, du niveau 4 (HN p. 71). Dans la pièce, on peut glaner pour 90 pièces d'or, mais il faut monter par la cheminée pour trouver le vrai trésor.

NIVEAU 6

L'accès, par la cheminée à ce niveau, est gardé par une araignée apprivoisée (que pour le maître !) nichant dans un trou de la cheminée.

A — C'est une large Spider avec 6 PdC (MM p. 90).

B — C'est un Hirata-Kumo avec un poison niveau 1 (LN p. 10).

XXII — C'est ici que sont entreposés tous les trésors importants du maître.

A — Il y a un arc + 3 et 10 flèches + 1, un coffre avec un gaz mortel qui jaillit si la clé (sur le maître) n'est pas utilisée ou qu'un voleur rate son *Remove Traps*, contenant en tout 3.500 pièces d'or, et un autre contenant des fioles (3 *extra-healing* : 1 *invisibility*, 1 *giant strength* (19), 1 *invulnerability*, ainsi qu'une fiole de liquide noirâtre en grande quantité, qui infligera la maladie (décrite auparavant) à toute personne en buvant, ne fût-ce qu'une goutte.

B — Il y a un Han-Kyu avec Man-Rating 4, + 2 du BCS, un coffre avec une serrure de complexité 6 (HN p. 18) contenant en tout 350 pièces d'or, 8 doses de *Healing Salve* (HN p. 51) et une fiole d'un liquide noirâtre en grande quantité, qui infligera la maladie décrite auparavant à toute personne en buvant, ne fût-ce qu'une goutte.

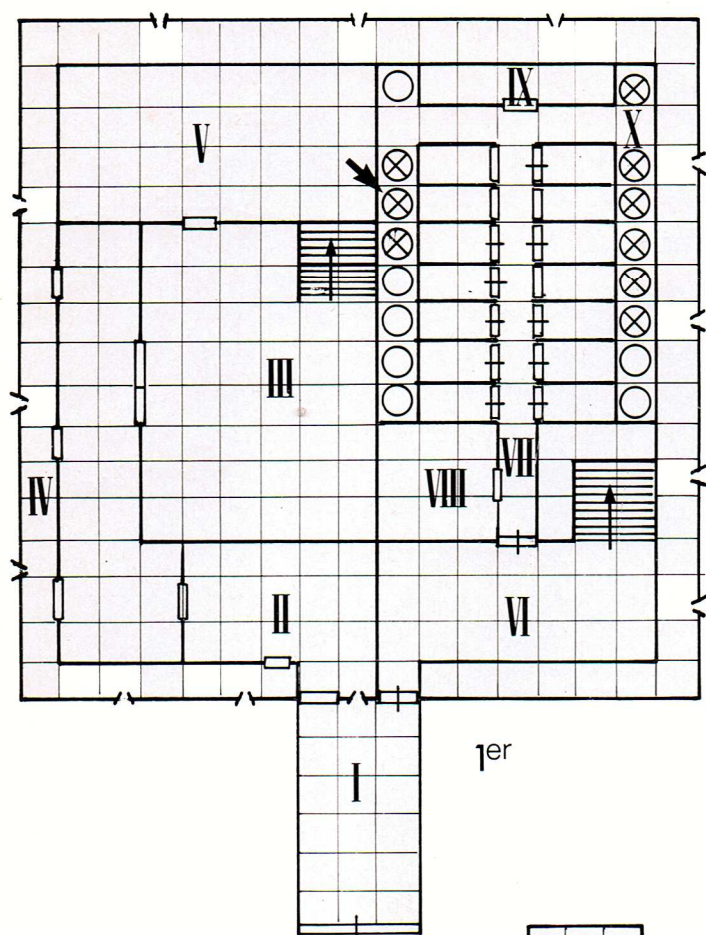
A leur surprise, les aventuriers n'auront pas trouvé d'antidote à la maladie qui (précisez-le leur maintenant) commence à les affecter. **La solution est simple ; il leur faudra retourner à la ville, où Hiragain pourra fabriquer un produit servant de remède.**

A — La récompense promise au début sera bien sûr accordée, et on proposera aux aventuriers un petit bateau qui devrait pouvoir les ramener chez eux. C'est au DM, maintenant de décider si le retour se passe sans problème, si d'autres aventures attendent les personnages une fois en mer, ou si le monde japonais leur plaît, si le moment n'est pas encore venu de quitter la terre du Soleil Levant... Car, si l'un des voleurs du début du scénario s'est échappé, la guilde locale enverra une expédition punitive composée de voleurs identiques, mais trois fois plus nombreux !

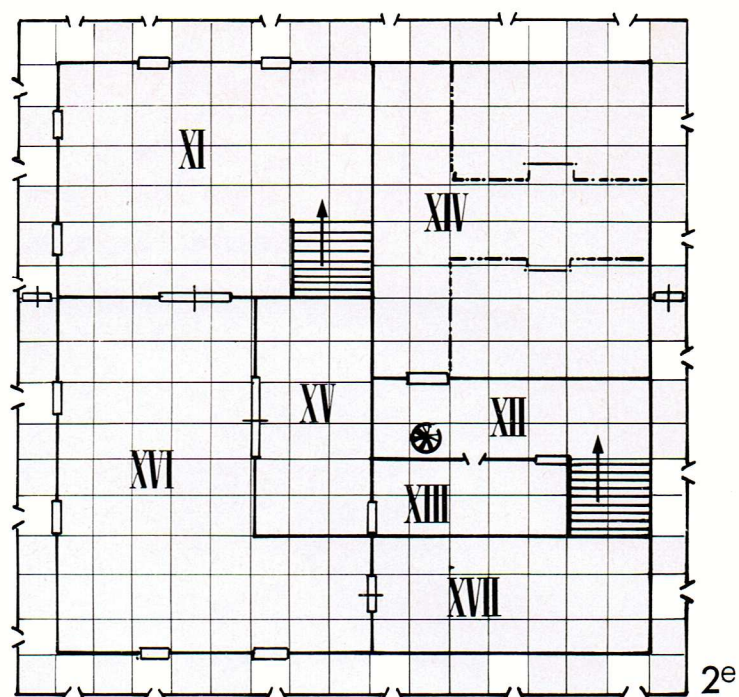
B — Les aventuriers de Bushido n'auront pas d'ennui avec le gang yakuza local (sauf si vous en décidez autrement, bien sûr) pour compenser leur combat avec le ninja Yadomai. Pour la réussite de leur mission, chacun recevra 75 points de "ON". S'ils n'ont pas réussi à ramener le germe de la maladie, ils perdront tous 75 points de "ON" !

A vous de conclure le séjour à Izuyima dans les ovations de la population sauvée... □

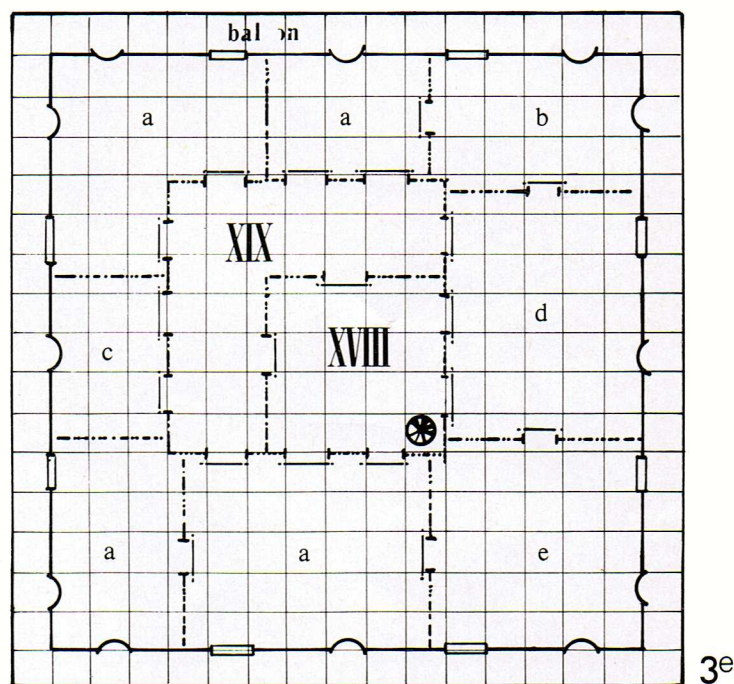
Martin Latallo.



1^{er}



2^e

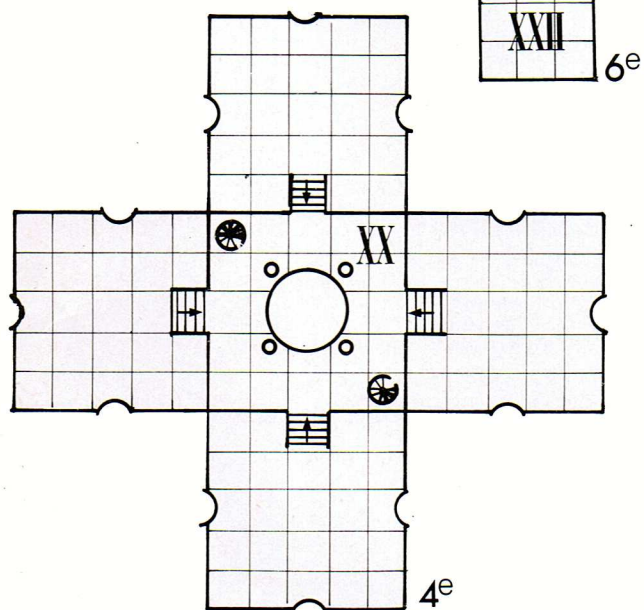


3^e

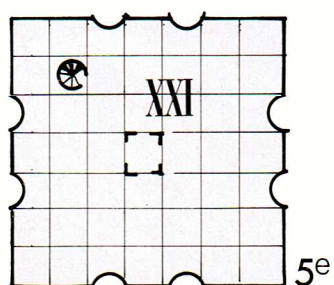
Légendes du module

1.50m

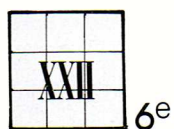
- ⊗ oubliettes occupées
- oubliettes vides
- portes ouvertes
- ⊞ portes fermées (à clé)
- parois de papier
- parois coulissantes
- ⌒ fenêtres
- ⌒ meurtrières
- ⌒ haut escalier
- ⌒ bas
- ⊗ escalier en colimaçon



4^e



5^e



6^e

Descartes

5, RUE DE LA BAUME, 75008 PARIS, TEL. 562.35.27

Gamme AVALON HILL

SQUAD LEADER (A) N 410 **215 F**

Règle en français de
SQUAD LEADER M 918 **40 F**

CROSS OF IRON (A) N 407 **195 F**

Règle en français de
CROSS OF IRON
CRESCENDO M 919 **40 F**

OF DOOM (A) N 313 **195 F**

Règle en français de
*CRESCENDO
OF DOOM M 960 **40 F**

G.I. ANVIL

OF VICTORY (A) N 921 **296 F**

CIVILIZATION (F) N 929 **266 F**

*NAPOLEON

AT BAY (F) M 570 **370 F**

*WIZARDS (F) M 574 **337 F**

*CONQUISTADOR (F) M 575 **300 F**

DIPLOMACY (F) L 013 **199 F**

Gamme GAME DESIGNER WORKSHOP

THE TRAVELLER

BOOK (A) N 949 **209 F**

THEIR FINEST

HOUR (A) N 230 **279 F**

Gamme JEUX DESCARTES

NAPOLEON A

AUSTERLITZ (F) M 843 **129 F**

BATAILLE DE

LA MARNE (F) M 844 **149 F**

AVE TENEBRÆ (F) M 845 **159 F**

DIEN BIEN PHU (F) M 103 **65 F**

AMIRAUTÉ (F) M 671 **79 F**

VALMY (F) M 673 **79 F**

FLEURUS (F) M 104 **79 F**

MAGENTA (F) M 252 **65 F**

SOLFÉRINO (F) M 253 **65 F**

1870 (F) M 007 **65 F**

Gamme ATTACTIX

*FIGHT FOR

THE SKY (F) M 008 **181 F**

*BATTLE FOR

NORMANDY (F) M 009 **181 F**

*INTERSTELLAR

WAR (F) M 011 **181 F**

*VICTORY AT

WATERLOO (F) M 012 **181 F**

FASA

BEHIND ENEMY

LINES (A) N 203 **280 F**

Gamme FANTASY GAMES Unl.

STAREXPLORER (A) N 329 **224 F**

DAREDEVILS (A) N 932 **195 F**

CHIVALRY AND

SORCERY (A) N 770 **124 F**

CHAOSIUM Inc.

RUNEQUEST (A) N 273 **173 F**

T.S.R.

STAR FONTIERS (A) N 937 **149 F**

KOPLow GAMES

CRIME ORGANISÉ (F) J 842 **169 F**

INTERNATIONAL TEAM

YORK TOWN (F) M 423 **130 F**

MILLENNIUM (F) M 509 **145 F**

LITTLE BIG HORN (F) M 505 **160 F**

SPI

GUDERIAN (F) M 381 **147 F**

GAMES WORKSHOP

JUDGE DREDD (F) M 940 **155 F**

* nouveauté 1983

(A) jeu en anglais

(F) jeu en français

Tous ces jeux sont disponibles dans nos Relais-Boutiques (voir page) et par correspondance en renvoyant le bon de commande ci-dessous.

BON DE COMMANDE

Offre aussi valable pour la Suisse et la Belgique.

Pour recevoir votre commande n'omettez pas de joindre votre règlement par chèque à l'ordre de Jeux Descartes, 5, rue de la Baume 75008 Paris.

.....	Total commande
.....	Si le total est supérieur
.....	à 200 F, déduire 10%
.....	Sous total
.....	Frais de port et d'emballage ... + 15 F
.....	A payer

Nom Prénom

Adresse

Code postal Ville

Pays