

Trimestriel
Septembre 81

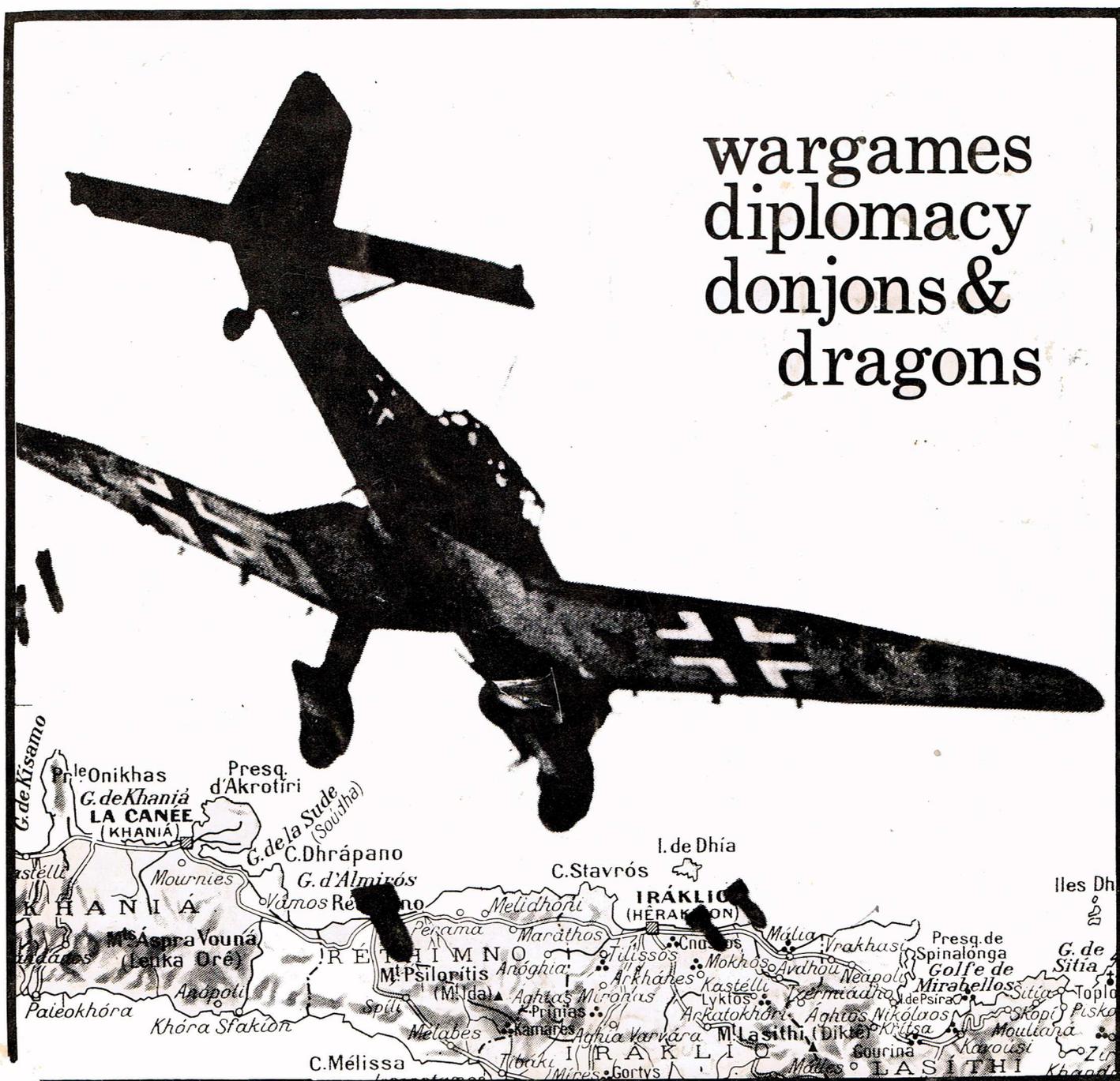
9F/N°5

SUISSE 4 FS
BELGIQUE 65 FB
CANADA 2,25 \$C
USA 2 \$

CASUS BELLI

Le magazine des jeux de simulation

wargames
diplomacy
donjons &
dragons



CASUS BELLI n° 4

Publié par

Excelsior Publications

5, rue de la Baume

75008 PARIS

Tél. : 563-01-02.

Patronné par la **FFJSST**,

150, av. d'Italie,

75013 PARIS,

Tél. : 589-04-23

Direction, administration

Président : Jacques Dupuy

Directeur de la publication :

Paul Dupuy

Directeur administratif

et financier :

Jean-Pierre Beauvalet

Rédaction et publicité :

CASUS BELLI

5, rue de la Baume

75008 PARIS

Tél. : 563-01-02

Périodicité : trimestrielle

Rédacteur en chef :

François Marcela-Froideval

Maquette : Didier Guiserix

Illustrations :

D. Guiserix

Imprimerie :

DEFI-PARIS

Tél. : 362-87-15

Composition :

CELBÉ-Compo

Tél. : 032.05.25

Dépôt légal n°

3^e Trimestre 1981

Commission paritaire n° 63264

Editorial

Vacances, clubs en sommeil ; les nouvelles du front ont peu d'envergure dans ce numéro. A ceci une raison supplémentaire : beaucoup de questions pertinentes se recourent, nous donnant à penser que certains sujets peuvent intéresser de nombreux lecteurs et donc faire l'objet d'un article complet. Vous trouverez ainsi ce trimestre, des éclaircissements sur les règles de Diplomacy, ou dans le numéro de décembre (patience !) une table de correspondance, vous permettant de vous y retrouver dans les mesures de distances ou de temps de D. et D.

C'est début novembre que se déroulera à Paris, le 2^e Championnat de Wargame, organisé par la F.F.J.S.S.T. et Jeux et Stratégie. Les personnes ayant manifesté leur volonté de participer seront sélectionnées par éliminatoires au niveau départemental, et l'on espère une plus forte participation de la province, peu représentée l'an dernier.

Enfin, un mini-concours pour les amateurs de monstres : le plus séduisant cauchemar du trimestre envoyé par un de nos lecteurs sera publié dans "Devine qui vient dîner ce soir" et rapportera à son auteur un abonnement gratuit.

Pour plus de détails, reportez-vous aux nouvelles du front.

Sommaire

<input type="checkbox"/> LES MINIS Henri Grégoire	3
<input type="checkbox"/> AIR ASSAULT ON CRETE Frédéric Armand	4
<input type="checkbox"/> INTERVIEW A TRAVERS UN RIDEAU DE FER Michel Brivot	10
<input type="checkbox"/> NEW DIPLOMACY Michel Brivot	14
<input type="checkbox"/> IENA-AUSTERLITZ Jean-Jacques Petit	16
<input type="checkbox"/> CHEVALERIE ET SORCELLERIE Thierry Martin	20
<input type="checkbox"/> DEVINE QUI VIENT DINER CE SOIR	22
<input type="checkbox"/> FEUILLE DE PERSONNAGE	24
<input type="checkbox"/> LE MODULE : LE TEMPLE DE DAGON	27
<input type="checkbox"/> NOUVELLES DU FRONT	35

Après les monstres Les Minis



La qualité d'un jeu ne se juge pas avec l'épaisseur de sa boîte. Voici trois mini-wargames qui sauront si besoin était, vous en convaincre.

LA société S.P.I. bien connue des wargamers édite depuis deux ans des mini-jeux qui sont disponibles dans quelques magasins parisiens. Je vous parlerai de trois d'entre eux qui ont beaucoup de points communs : *Bulge*, *Leningrad* et *Accross Suez*.

La présentation est identique pour les trois jeux. Dans une boîte deux fois moins épaisse que les boîtes habituelles de S.P.I., vous trouverez une carte (toujours) bien coloriée et claire, mais d'un format qui, lui aussi, est réduit. Les pions sont également très bien réalisés. Une surprise vous attend dans *Leningrad*, les divisions russes sont représentées sous les couleurs habituelles de l'U.S. Army. Je sais bien que les tenues de combat SS n'étaient pas noires, que les uniformes de l'Armée Rouge n'étaient pas rouges, mais j'aurais préféré une autre couleur, le vert foncé de *Army Group South* par exemple.

Les règles sont présentées agréablement : les caractères gras pour les règles principales, et les caractères "normaux" pour les commentaires et le développement. En tout cas, je les ai trouvées bien rédigées, complètes et faciles à apprendre.

- *Bulge* est le jeu où j'ai découvert le plus de nouveauté dans les règles ; il décrit, au niveau de la division et du régiment, l'offensive allemande dans les Ardennes en 1944.

Déjà la séquence du tour est originale : combat initial, mouvement, combat final. La phase de combat initial est volontaire. La deuxième phase est obligatoire dès qu'on est dans une zone de contrôle ennemie et on doit attaquer toutes les unités ennemies adjacentes.

Autre nouveauté, deux tables de combat au choix. La première est classique dans ses résultats, la seconde donne de très nombreux résultats "ct", c'est-à-dire rester au contact. L'échange est original par rapport à l'échange des tables de combat napoléoniennes.

Les unités attaquantes ne sont éliminées que si leurs points de combat sont égaux ou inférieurs aux points imprimés des défenseurs ; ainsi si les attaquants n'ont que peu d'unités de valeur supérieure aux défenseurs, ils ne subissent pas de perte. C'est un avantage considérable pour les Panzer Divisions. La victoire est calculée en points qui correspondent aux unités éliminées ; en plus, pour le joueur Allemand, c'est la possibilité d'augmenter ses points de victoire en sortant des divisions de la carte, tout en étant ravitaillé.

En bref, *Bulge* utilise un système de jeu facile à apprendre. Les points clés sont l'interdiction des ponts par le joueur allié, et le mouvement mécanisé accéléré. L'usage des deux tables combats est une excellente initiative qui permet de faire des attaques de diversion sans aller au "massacre". Les règles, concernant le ravitaillement et l'aviation, sont simples et d'une application aisée.

- *Leningrad* sous-titre "the advance of the Army groups North" simule l'avance des armées allemandes vers Leningrad en juillet 1941 au niveau division. C'est un petit frère de *Panzer Group Guderian* (PGC). On retrouve le débordement, les unités de force inconnue chez le joueur Soviétique, une table de combat identique, mais il n'y a pas de phase de mouvement mécanisé.

C'est un jeu qui plaira à ceux qui aiment casser des divisions. Le joueur Allemand a de quoi faire, bien que cela ne lui rapporte aucun point de victoire. Pour gagner il doit occuper au moins un des hexagones de Leningrad sur la rive droite de la Néva et il ne doit pas avoir subi de pertes trop lourdes dans ses Panzer Divisions ou mécanisées.

A mon avis, malgré sa supériorité, le joueur Allemand n'a pas la partie facile. Car si les Panzer avancent trop rapidement, elles seront isolées et risqueront d'être réduites ; et une fois ses principales forces d'attaque amenuisées, il lui sera alors très difficile d'occuper la rive droite.

- *Accross Suez* décrit la bataille de "Chinese Farm" ou du déversoir pendant la guerre du Kippour au niveau du bataillon et du régiment. Les règles sont classiques, et on retrouve les phases habituelles mouvement - combat. — Le jeu dure 7 tours et est donc très court ; il y a peu de pions, environ une cinquantaine pour les deux armées. C'est essentiellement un jeu de mouvement de blindés.

Les règles traduisent la surprise et le choc des premiers combats, le bombardement d'artillerie pour l'Égyptien et le support d'artillerie pour l'Israélien. L'attaque combinée infanterie-chars donne un bonus. Pour gagner, le joueur Israélien doit faire traverser le canal de Suez à six unités. Le joueur Égyptien gagne si cette condition n'est pas remplie.

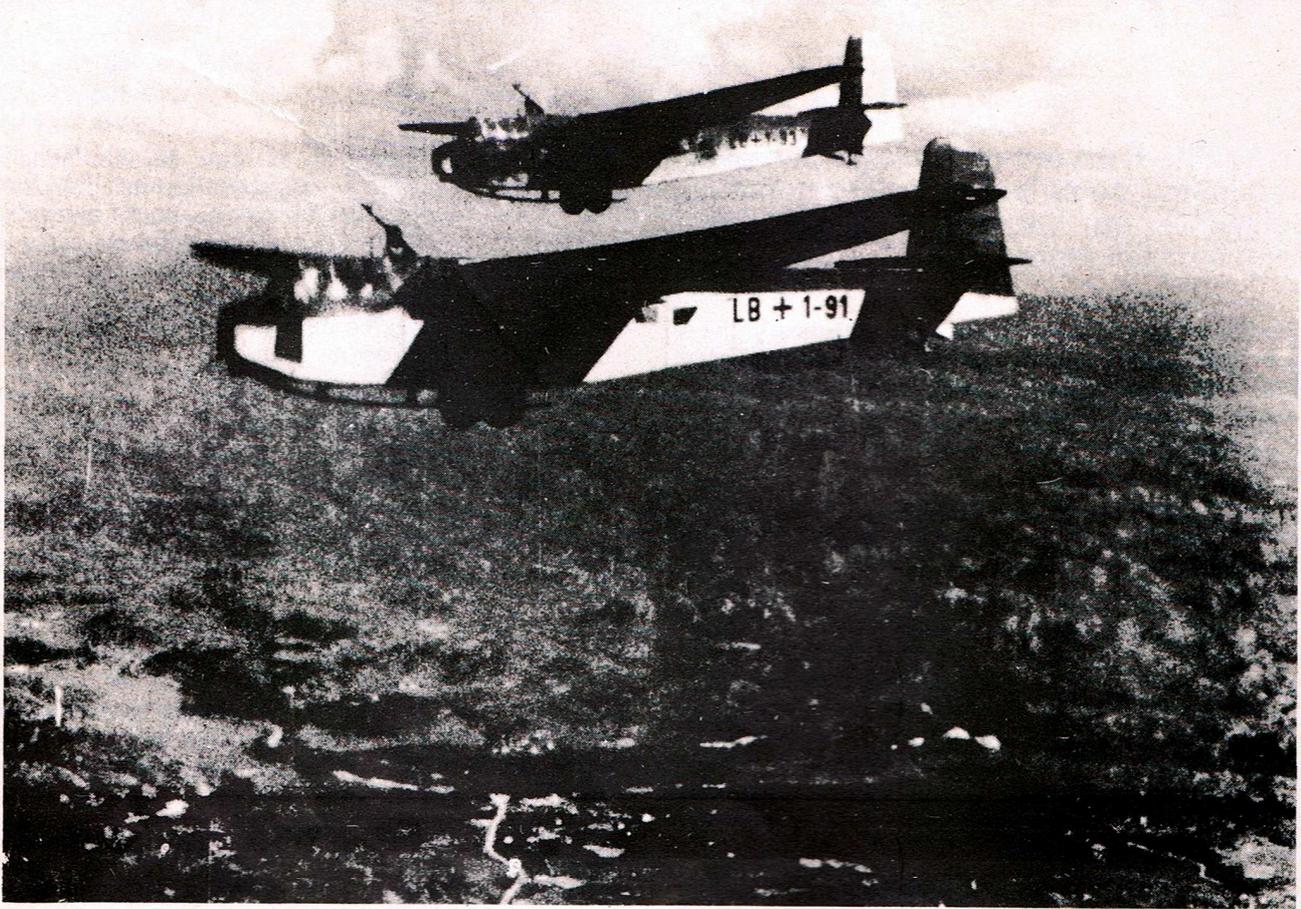
Bien que le mécanisme de ces trois jeux soit différent, ils ont tous trois en commun l'agrément de la partie et sa rapidité : ils se jouent en moins de deux heures.

Bulge m'a séduit pour son originalité et l'équilibre des chances entre les deux joueurs. *Leningrad* est plus classique, mais on se retrouve dans la grande famille des systèmes P.G.G. *Accross Suez* est celui qui m'a le moins attiré, à cause de ses règles un peu trop simples.

Un grand regret pour terminer, ces jeux ne sont disponibles qu'en version originale. □

Henri Grégoire.

Air Assault on Crete



Crète, amère victoire

EN ce matin du 20 mai 1941, le ciel bleu azur de la Crète était rempli des grondements des moteurs de près d'un millier d'avions dont environ 500 transports Ju 52, dans lesquels avaient pris place les 10.000 parachutistes de la 7^e Fallschirmjägerdivision. En dessous, silencieux, tendus, assommés par les bombardements qui venaient d'écraser leurs défenses, 43.000 soldats venant d'Australie, de Nouvelle-Zélande, de l'Empire Britannique et de Grèce, attendaient l'assaut venu du ciel.

Les Allemands lançaient la plus grande opération aéroportée qu'ils aient jamais tenté pour capturer la plus grande île de la Mer Egée. Les parachutistes devaient saisir les principaux aérodromes de l'île, puis renforcés par 8.000 hommes de la 5^e Gebirgsdivision transportés par les airs et 5.000 autres länders débarqués par mer au moyen d'une invraisemblable flottille, chasser les Anglais de cette île qui contrôlait la Méditerranée orientale ; parachevant ainsi la campagne des Balkans commencée en avril 1941 par l'invasion de la Yougoslavie.

Face à une telle puissance tant aérienne que terrestre, les forces alliées, sous le commandement du général Freyberg, venaient, pour la plupart, juste de se faire battre en Grèce où elles avaient abandonné un nombreux matériel. Elles étaient déterminées toutefois à offrir une farouche résistance.

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

Sujet : l'assaut aéroporté allemand sur la Crète du 20 au 27 mai 1941.

Matériel :

- 3 cartes, + une de Malte ;
- 2 plans d'installations ;
- 1 livret de règles, 468 pions sur deux planches pré-découpées.

Système de jeu : mouvement et combats alternés entre les deux joueurs. Règles spéciales pour les blindés et la "glorieuse" incertitude de la guerre.

Complexité : Jeu de base : très simple. Jeu avancé : très modéré. Possibilité de jouer par correspondance : bonne ; mais cependant le jeu risque d'être très long.

Nombre de joueurs : 2. Difficile à jouer en solitaire, car cela demande de sérieux aménagements.

Date de publication : 1975.

Signes particuliers : Présence dans la boîte d'un jeu supplémentaire Malte.

De nouveaux scénarios ont été publiés dans le N° 3. Vol. 15 du Général (septembre/octobre 1978). Possibilité de se procurer des pièces supplémentaires.

La bataille de Crète dura 13 jours. Ce fut l'une des plus âpres de la seconde guerre mondiale ; les deux forces en présence étant acculées à la mer. Les Allemands prirent et tinrent l'île jusqu'au 8 mai 1945, mais leurs troupes parachutées furent décimées et la flotte aérienne perdit beaucoup de matériel. Pour les Anglais, l'évacuation se termina par un troisième Dunkerque, et la Royal Navy sans protection aérienne (ce qui restait de la chasse anglaise en Crète avait été renvoyé en Egypte quelques jours avant que la bataille ne commence) perdit, sous les coups des Stukas, un nombre impressionnant de bâtiments.

Il est surprenant que cette dramatique bataille n'ait pas éveillé la curiosité de deux ou trois éditeurs de jeux ; car à part "*Descent on Crete*", qui ne simule que la conquête de l'aérodrome de Malène et l'assaut sur la Sude, et *Paratroops* qui comprend un (mauvais) jeu sur la Crète, *Air Assault on Crete* est le seul qui combine les deux éléments primordiaux de tout bon wargame. Le suspense et une compétition équilibrée. De plus, à chaque nouvelle partie le plaisir n'est jamais le même. Et puis, quel jeu vous offre la possibilité de "massacrer" des forces non combattantes, telles que des spécialistes des transmissions sans parler de celui de couler un vieux vapeur rempli d'infirmières ou de celui d'achever le Yorck. Enfin, pour ceux qui auront épuisé toutes les finesses de la bataille pour la Crète, il leur restera encore Malte et les nouveaux scénarios du volume 15 n° 3 du Général (une planche de pions supplémentaires est même disponible).

Air Assault on Crete se situe au niveau de la compagnie et du bataillon ; l'échelle est de 1,6 km par hexagone, ce qui donne une carte de proportion assez inhabituelle pour un jeu opérationnel de chez Avalon Hill (équipez votre siège de roulettes !).

Les qualités graphiques et esthétiques de la carte et des pions sont excellentes (seule réserve, les rivières sont en gris), le livret de règles est concis et visiblement a été plusieurs fois remanié pour en éliminer toute erreur ou ambiguïté. Malheureusement des économies ont été faites sur les pions qui mériteraient d'être imprimés recto-verso et sur les plans d'installation trop étroits. Heureusement, en compensation vous avez Malte, un jeu complet avec sa propre carte, ses propres pièces et quelques règles spéciales.

Coup d'œil critique

Un jeu sur la Crète nécessite avant tout une bonne règle pour le largage des parachutistes ; et celle du jeu d'Avalon Hill n'est pas la pire qu'il m'ait été donné de voir. On peut même considérer que pour le millésime du jeu (1978), ce n'est pas mal trouvé. En effet elle arrive à concilier les deux extrêmes de ce genre de situation qui sont de permettre au joueur allemand de conserver un contrôle sur les atterrissages, tout en gardant la dose de hasard inhérente à tout parachutage.

Le diagramme de dérives laisse 33 % de chances à une compagnie de chasseurs parachutistes d'atterrir sur l'objectif choisi. Si la case est occupée par l'ennemi, cela devient "ennuyeux" ; et si la D.C.A. se trouve à portée, la confusion et la désorganisation sont portées à un degré extrême. De plus, les parachutistes qui atterrissent dans une case occupée par

L'ŒUF CUBE

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

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

L'ŒUF CUBE

**24, RUE LINNÉ
75005 PARIS
TEL. : 587.28.83**

l'ennemi doivent tout de suite le combattre, et ceci dans des circonstances défavorables.

Malheureux joueur allemand, dont les forces arrivent éparpillées sur la carte, et bienheureux joueur allié qui aura souvent la chance de tuer, dans le détail, quelques parachutistes égarés !...



Hélas, *Air Assault on Crete* pêche par certains points et notamment par la présentation. A ce propos, je voudrais soulever une question qui, à l'avenir, mériterait d'être examinée très sérieusement par tous les éditeurs de wargames.

Jusqu'à présent, les wargames étaient notés selon leur jouabilité en solitaire, leur jouabilité tout court, et leur complexité (degré de détail). A ces trois critères, il convient d'ajouter maintenant, la commodité de jeu.

Les wargamers sont, sûrement, les personnes les plus patientes que je connaisse. Pensez à leur obstination à percer le sens des règles embrouillées, auprès desquelles l'écriture cunéiforme fait figure d'aimable enfantillage ! Pensez aux heures qu'ils passent à manier de leurs doigts malhabiles des bouts de carton glissants, qui prennent un malin plaisir à se balader ailleurs que sur la surface de jeu. Mais si notre patience a des limites infinies, notre temps ne l'est pas ! Et il est malheureux de constater que trop souvent, les éditeurs ne font rien pour nous faciliter le jeu. *Air Assault on Crete* nous offre trois exemples de cet état de fait.

1. L'installation de A.A.C. (*Air Assault on Crete*) fera sûrement les délices des amateurs de puzzles. Tout d'abord les bataillons allemands doivent être installés sur le plan d'installation (trop petit) puis divisés en compagnies. Comme l'ordre suivi sur le plan n'est pas le même que sur la planche de pions, la tâche devient longue et fastidieuse. Enfin, passons il y a pire... (Voir *Fall of France*).

2. Une règle optionnelle permet (je présume qu'elle est optionnelle la règle disant, "Les joueurs peuvent") au joueur allié d'installer ses pièces face retournée. Ceci est paraît-il destiné à simuler la glorieuse incertitude de la guerre. A ceci, trois objections :

a) Vous avez une belle carte garnie de pièces de différentes couleurs ce qui produit un très bel effet, vous retournez vos pièces, qui sont blanches de l'autre côté, et votre carte ne tarde pas à ressembler à une marre pleine de poissons crevés. C'est vraiment très laid...

b) D'autre part, ce système est nullement pratique. Il y a environ plus de 100 pièces alliées ; comment voulez-vous vous souvenir de la valeur et du type de chaque unité ? Ces messieurs d'Avallon Hill auraient pu imprimer leurs pièces des deux côtés ; les Français l'ont fait eux (voir : *Magenta*, *Solférino*, *Austerlitz*). En outre, cette règle ne gêne pas tellement le commandement allemand qui peut se faire en gros une idée de la disposition des forces alliées. Cependant la non-utilisation de celle-ci risque de déséquilibrer le jeu. En effet, l'une des parades alliées aux débarquements par mer réside dans la puissance de son artillerie côtière. Si l'Allemand sait dès le premier tour où sont les canons, ceux-ci seront impitoyablement bombardés par l'aviation, et ainsi neutralisés obligeant les alliés à placer des garnisons sur les plages ; ce qui affaiblirait considérablement la puissance offensive du joueur représentant le Commonwealth.

c) Enfin, il est à signaler que les Allemands possédaient pendant toute la bataille la maîtrise absolue de l'espace aérien crétois ; et qu'ils engageaient 716 avions de combat et 493 transports. Avec tout ce potentiel de reconnaissance aérienne, on peut se demander comment les Anglais pouvaient camoufler quelque chose.

3. Cela concerne l'effort (méritoire) pour distinguer les pièces. Malheureusement, on a mis à côté de la plaque. En effet, qui se préoccupe de savoir si tel ou tel bataillon est australien, néo-zélandais, britannique ou grec. Par contre, il aurait été plus judicieux de distinguer les pièces par type. Trouver une pièce de D.C.A. britannique au milieu d'un fouillis bigarré relève de l'exploit optique !

Conseils tactiques

Bien. Passons au jeu en lui-même.

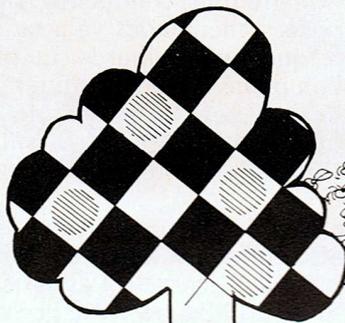
La plupart des joueurs commenceront sûrement par le jeu de base ; d'autant plus qu'Avallon Hill les y encourage : "les règles avancées sont fournies pour ceux qui désirent plus de détails, de réalisme et d'historicité au cours de leur partie. Avertissement, l'utilisation de ces règles risque d'accroître la complexité du jeu et de rallonger la partie."

Ce n'est pas vrai du tout. Ne jugez pas A.A.C. sur le jeu de base.

Même pour un joueur inexpérimenté, il n'y a rien dans la règle avancée qui puisse porter son cerveau à ébullition. En fait, et bien que même les vétérans trouveront de quoi se satisfaire, le jeu est simple et la règle va droit au fait. Elle ne compte guère qu'une douzaine de pages et a été particulièrement bien testée.

STRATEJEUX

le temps de jouer



jeux traditionnels
role-playing, wargames
puzzles, casse-tête ...



LE PASSAGE MONTPARNASSE

21, 23, rue du Départ

75014 PARIS tél: 321.69.52

Le jeu de base n'est certainement pas un mauvais jeu, mais il est terriblement déséquilibré en faveur des Allemands, qui n'ont qu'un seul objectif à atteindre et à tenir — capturer et garder un aéroport durant quatre tours consécutifs et ceci avant le tour 14, fin de la partie.

Entre deux joueurs de force égale de telles conditions de jeu signifient une victoire allemande dans 80 % des cas. La stratégie gagnante est très simple : "droppez" jusqu'au dernier troufion vos forces autour de Malène. Vous n'aurez, si ça se trouve, même pas à débarquer par mer, mais si vous le faites, le jeu risque de se terminer plus rapidement que prévu. Larguez donc votre force principale de parachutistes au sud-est de Malène, le plus près possible du terrain d'aviation. Le bataillon plané pourra lui atterrir encore plus près, au nord, au sud ou au sud-ouest. La moitié de vos forces sera chargée de bloquer une éventuelle contre-attaque des forces britanniques du secteur de la Sude. Le reste devra prendre, en conjonction avec les troupes débarquées par planeur, l'aéroport. (Tout ce qui précède présume qu'une grande partie des forces alliées aura été initialement déployée dans le périmètre de l'aéroport ; sinon, tant pis pour les "Rosbifs").

Rien n'y fait, la victoire est assurée dans 90 % des cas ; c'est un excellent scénario pour ceux qui n'aiment pas perdre (si bien sûr, vous prenez les Allemands).

Le jeu avancé fournit, lui, tous les éléments d'une compétition équilibrée, absorbante et farouche.

Le joueur allié doit tout d'abord installer des unités dans certains secteurs ; et déjà, il se trouve confronté à pas mal de problèmes. Il doit protéger trois terrains d'aviation et deux ports éparpillés tout le long de la carte. Il doit aussi choisir quelle menace sera prioritaire : celle venant du ciel ou celle venant de la mer. Comme cette dernière est en partie affaiblie par la Royal Navy, il pourra en faire peu de cas, mais non l'ignorer et les plages d'invasion sont au nombre de six.

Le joueur allié doit aussi faire attention à l'installation et à la protection des unités non combattantes, tout en préparant leur éventuelle évacuation. Le placement de la D.C.A. est lui aussi crucial, en raison des 21 facteurs aériens allemands. Ces bombardiers, chasseurs et chasseurs-bombardiers, peuvent en effet être utilisés pour neutraliser les batteries côtières, la D.C.A. ; et dans le cas des chasseurs pour paralyser le mouvement par route des pièces ennemies. Et l'artillerie anti-aérienne peut considérablement gêner ces différentes missions. Plus important, la D.C.A. peut empêcher le débarquement des renforts aérotransportés allemands, en se trouvant tout simplement à portée du point de débarquement.

Ainsi, un duel à mort ne tarde pas à s'engager entre les Bofords et les avions à croix noires.

L'une des grandes réussites du jeu réside dans le fait que pour le Commonwealth, il n'y a pas de placement optimum facile. Ce qui donne un sentiment très réaliste d'incertitude, de doute et de désespoir. De plus les Alliés ne possèdent que très peu de capa-

cité offensive, juste assez cependant pour qu'ils puissent offrir autre chose qu'une résistance passive (comme les Russes dans *PanzerGruppe Guderian*).

Une fois l'installation des forces alliées effectuée, le joueur allemand prépare l'arrivée de ses convois, en leur assignant chacun une plage de débarquement et un tour d'arrivée. (Les numéros des convois et leur destination sont placés face retournée sur le compteur de tour). Il a le choix entre six plages et peut camoufler l'opération en utilisant trois faux convois. Les débarquements peuvent s'opérer à partir du deuxième tour ; mais un débarquement prématuré risque de pulvériser les caïques réquisitionnés par les Allemands avant même que ceux-ci aient atteint la plage. Mais d'autre part, plus le joueur allemand possèdera de forces dans l'île, plus sa situation sera confortable ; les armes lourdes arrivant par convois lui sont aussi très utiles. Enfin, la véritable utilité des convois est la menace qu'ils exercent sur les plages ; immobilisant ainsi de nombreuses forces alliées.

La présence de ces convois peut aussi produire des situations cocasses. Supposez que les batteries côtières d'une plage désignée comme point de débarquement soient neutralisées. Avant que de fouler la terre ferme, les Allemands doivent échapper à la Royal Navy (voir table des mouvements par mer). Et il y a de sérieuses probabilités que la moitié ou même la totalité du convoi soit envoyée par le fond. Les survivants qui débarqueront peuvent aussi bien n'être qu'une pauvre compagnie d'infanterie, une unité anti-chars ou un ramassis de dockers. (Si les Anglais ont gardé plusieurs bataillons pour parer à cette menace, ils apprécieront ; surtout si l'utilisa-

tion de ces réserves permet de redresser la situation ailleurs).

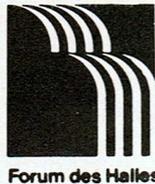
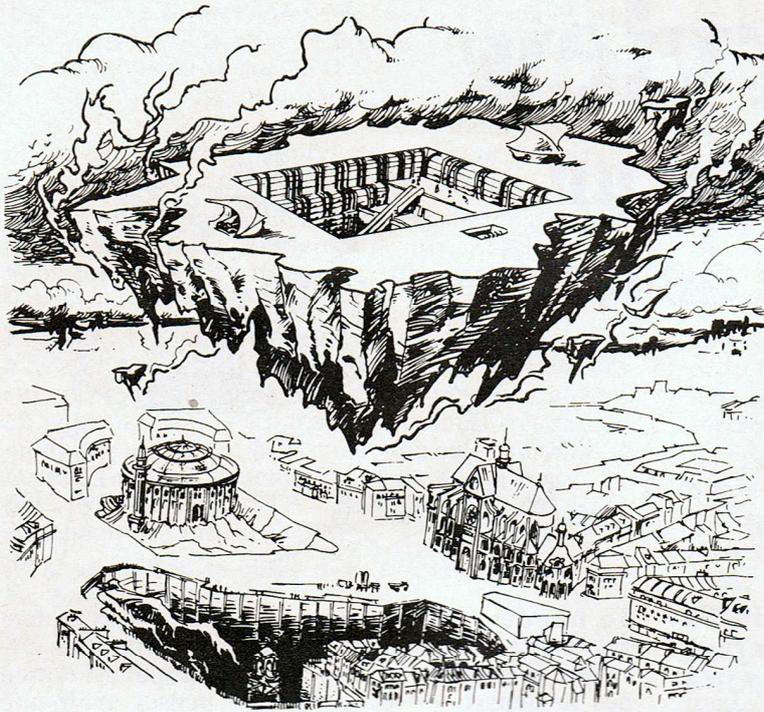
Etant donné que les deux convois réguliers ont peu de chances de passer intacts à travers les mailles du filet tendu par la flotte britannique, une règle permet l'organisation d'un convoi de secours à partir des débris des deux convois précédents. Ainsi le joueur allemand peut maintenir jusqu'à la fin la menace d'un assaut venu de la mer.

Une fois les convois allemands préparés, les Alliés déploient les forces qui peuvent être placées n'importe où, et le jeu commence.

La première vague de parachutistes allemands est larguée durant le premier tour, (il y en a trois autres qui interviennent respectivement aux tours 3, 6 et 7), l'élément de surprise inhérent à toute attaque aéroportée étant reflété par une règle qui ne permet aux troupes du Commonwealth de ne bouger que d'une case. Malgré tout, comme les Alliés savent où le gros des forces allemandes va attaquer, ils pourront anéantir quelques traîneurs. Le plus ennuyeux est le bataillon plané qui peut être largué n'importe où (sous forme de compagnies) et qui est très utile pour la neutralisation des canons anti-aériens, ou pour la capture d'aérodromes insuffisamment protégés.

Il est inutile de préciser que tout comme dans le jeu de base, le secteur de Malène est d'une importance vitale pour les deux camps. Les Allemands parce que les secteurs de Malène et de la Sude sont ceux où ils ont le plus de chances de capturer un aérodrome avant le fatidique tour 8 (ce qui est impératif, sinon ils perdent la partie) ; les Anglais parce que la plupart de leurs spécialistes se trouvent dans le coin.





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

les boutiques du ruhl / **4 TEMPS**
1 avenue gustave - V / parvis de la défense
06000 nice
tel: 82 03 44 / tel: 773 65 92

GAME'S

..des jeux
étranges
venus d'ailleurs

GAME'S
le plus grand choix
de
jeux pour adultes

Si au tour 8, les Alliés ont perdu, dans le sens où les Allemands ont capturé un aéroport, le déroulement du jeu rebondit. Maintenant les Alliés possèdent une seconde chance de gagner la partie en évacuant du personnel et notamment des forces non combattantes. (En fait, à partir du tour 8, si les pertes allemandes excèdent 75 points d'empilements et si les Alliés en ont évacué 80, ces derniers gagnent).

L'évacuation des unités non combattantes n'est pas seulement un artifice de règle. Tous ces spécialistes jouèrent en effet un rôle très important dans la défaite de Rommel devant El-Alamein, en épargnant aux troupes combattantes de nombreuses tâches qui n'étaient pas directement de leur ressort.

Sept points d'évacuation sont disponibles, dont cinq qui conduisent hors de la carte, les deux autres étant les ports de la Sude et d'Héraklion. Cela pose aux Allemands d'autres problèmes. Prioritairement ils doivent capturer un aéroport ; mais s'ils consacrent à cette mission trop de leurs forces, ils risquent de se faire voler leur victoire en laissant échapper les forces ennemies.

Ces judicieuses conditions de victoire font de chaque secteur, un secteur vital. Alors que dans le jeu de base une attaque massive sur Malène est la meilleure stratégie, dans le jeu avancé, les chances de prendre l'aéroport puis de pousser en direction de la Sude sont vraiment très minces. Les apprentis Student devront être mieux inspirés. Mais attention à ne pas trop diviser vos forces.

Si la capture de la Sude enlèvera un port aux Anglais et ouvrira une porte aux convois, elle laissera aussi le temps aux Anglais de se replier sur les routes d'évacuation. Il est aussi intelligent de ne pas se lais-

ser obséder par Malène et de frapper un grand coup contre la Sude, tout en essayant de capturer un autre aéroport. Avant la date fatidique du tour 8. Mais lequel ?

Celui de Rétimo ne possède qu'une importance stratégique mineure. Par contre Héraklion avec son port très proche, offre une alternative valable, donc n'hésitez pas à attaquer en force, renforçant au besoin vos troupes opérant dans le secteur, par les deux vagues de parachutistes qui peuvent être larguées n'importe où. Le seul inconvénient c'est qu'une fois la zone nettoyée, vos Fallschirmjäger devront beaucoup marcher pour rencontrer d'autres soldats ennemis.

Les Alliés possèdent moins d'alternatives, mais doivent quand même opérer des choix. Ils possèdent (chose appréciable) la capacité de déplacer des troupes par mer grâce à un vieux vapeur. En fonction de l'attitude de l'ennemi, ils pourront soit choisir de tenir les trois aéroports jusqu'au tour 8, soit préparer dès le début de la partie, une évacuation en bon ordre. Mais avant toute chose, les Alliés ont besoin d'un plan cohérent tenant compte des possibilités et des objectifs de l'ennemi...

Ce jeu est très subtil. Il fournit l'occasion de deviner les intentions de l'ennemi tout en dissimulant les siennes. Chacun appréciera...

Malte est un jeu lui aussi agréable ; dans le prochain numéro, je reviendrai sur ce jeu qui m'a bien plu.

Ce jeu est disponible dans les relais-boutiques Jeux Descartes, chez Game's et l'Œuf Cube (ce dernier possédant une traduction de la règle en français). □

Frédéric Armand

Interview

à travers un rideau de fer



Il est là, face à moi, son grand couteau près de lui, entre ses dents il glisse parfois un gros cigare cubain. De l'autre côté de la table, j'ai dû déposer mon casque à pointe et pour lui parler accepter ce simulacre de Yalta (mais son accent est "horrible"... et son français désastreux... !).

A la première campagne, que fait-on avec les Forces russes, faut-il sortir de STP Sud ou faut-il sortir Nord ?

Le Tsar : A mon avis, je sors, moi-même Nord pour me faire Norvège avec petite chance réussir à me faire aussi Suède. Mais surtout important, c'est de me faire au moins UN arsenal vite fait et prendre de vitesse les Anglais.

Il est généralement vrai que pendant qu'en automne 1900 tu es en Norvège, la "Navy" est en Mer du Nord, à ce moment-là, restes-tu en Norvège ou poursuis-tu jusqu'en Suède ?

Le Tsar : En fait, la danse dépend de la Moujik, mais étant donné que flotte de STP dans son mouvement peut être jamais bloquée, je fais passer Moscou à STP dans le même temps, puis au deuxième tour, je fais passer Saint-Pète en Norvège en préservant par là mon acquis cependant que NGE-SUE, si l'Anglais est trop offensif, en massant ses flottes aussi en NVN, je soutiens simplement en me conservant la Suède pour la bonne bouche, c'est-à-dire celle de mes canons.

Dans tous les cas où l'Anglais attaque NGE, Saint-Pétersbourg est ainsi bloquée...

Le Tsar : Dans tous ces cas, l'Anglais ne va pas en Norvège !

Ouverture allemande au Danemark cependant...

Le Tsar : Chose également exactement là même. Il vaut mieux attaquer l'Allemagne comme un petit Kougloff : par ses côtés. Il est moins grave de se casser dents sur côté pour sourire durant conférence au sommet suprême... Donc, plus facile reculer du côté Danemark, Suède et même Norvège que sur Varsovie où pas accord possible.

Tu fais donc monter deux unités au Nord et fixe Warshau, cela n'est pas mauvais au Nord. Mais est-ce que tu considères alors que Sébastopol est tombé dès le départ, ou est-ce que tu penses avoir une chance de sauvegarder Sébastopol et les autres ?

Le Tsar : Tout à fait affirmativement positif !

Mais alors que fais-tu contre l'ouverture que j'ai préconisée pour la Turquie dans Casus Belli n° 4 ?

CARTE N° 1

Le Tsar : Il est vrai que j'ouvre TOUJOURS SEB-ROU. Pour moi, SEB c'est tout cuit, cocotte-minute pour Roumanie. Et comme tu l'as d'ailleurs si "génialement démontré d'une si intéressante manière fondamentalement exacte", à partir du moment où la Russie joue cette ouverture, elle perd SEB. Mais tous les Turcs ne sont pas Anti-Kremliniens... (note de l'auteur : la phrase entre guillemets est une traduction approximative de Son Excellence).

Face à ton ouverture néanmoins, j'interprète cela comme un geste inamicale de la part de la Turquie et je l'avertis charitablement que s'il persévère, je lui casse la WXCYZOZSKY (intraduisible).

Tu t'allies donc avec l'Autriche-Hongrie qui entre en Serbie et peut éventuellement te soutenir à l'Ouest... Mais elle peut être agacée de te voir ainsi empiéter sur ses maigres conquêtes de départ. Surtout que chacun sait que l'acheminement de renforts russes passe souvent par Budapest...

Le Tsar : Tout cela est une question de tact et de diplomatie, je peux alors changer ma stratégie au niveau de STP ou de MOS.

Les tractations préalables au premier tour sont généralement des plus réduites. En tout état de cause, fais-tu descendre Varsovie en Ukraine ?

Le Tsar : Tu ne crois pas que j'aurais alors assez d'ennuis sans donner en plus aux Allemands l'idée de m'attaquer Varsovie ?

Tu auras ainsi conquis NGE, BUL et peut-être SUE mais ayant perdu SEB tu n'auras plus qu'un seul arsenal ; où placer tes deux conquêtes ?

Le Tsar : Je répondre par méditation silencieusement tranquille.

En d'autres termes, que fais-tu si l'Allemand attaque Varsovie et le Turc SEB et un Anglais pas forcément enthousiaste sur NGE ?

Le Tsar : Je crève ! Ou plutôt je tiens sur VAR, je cède SEB et j'essaie à toutes forces, multiples solennelles promesses très intègres vraiment beaucoup, d'avoir l'alliance de l'Empereur Viennois.

Avoue que le jeu de la Turquie est simple : la flotte de la Mer Noire soutient l'Arménie qui attaque Sébastopol. Si tu attaques SEB, le soutien, tu es battu ; si tu attaques Mer Noire, Arménie va à SEB.

Le Tsar : De toutes façons, si au départ j'étais resté à Sébastopol je n'aurais pas pu mettre de flotte dessus. Alors que compte tenu de ma petite manœuvre en haut, il y a gros à parier que je mets très rapidement une armée sur Moscou et une autre sur STP. A terme j'arrive à structurer mes unités en binômes : SUE NOR / VAR STP / MOS ROU. MOS ROU s'occupent de rattraper SEB...

Et si un caillou se glisse dans ton système, du type les Anglais en NGE ?

Le Tsar : A ce moment-là, j'ai beaucoup moins d'ennuis de toutes façons... (*comble de la mauvaise foi !*)

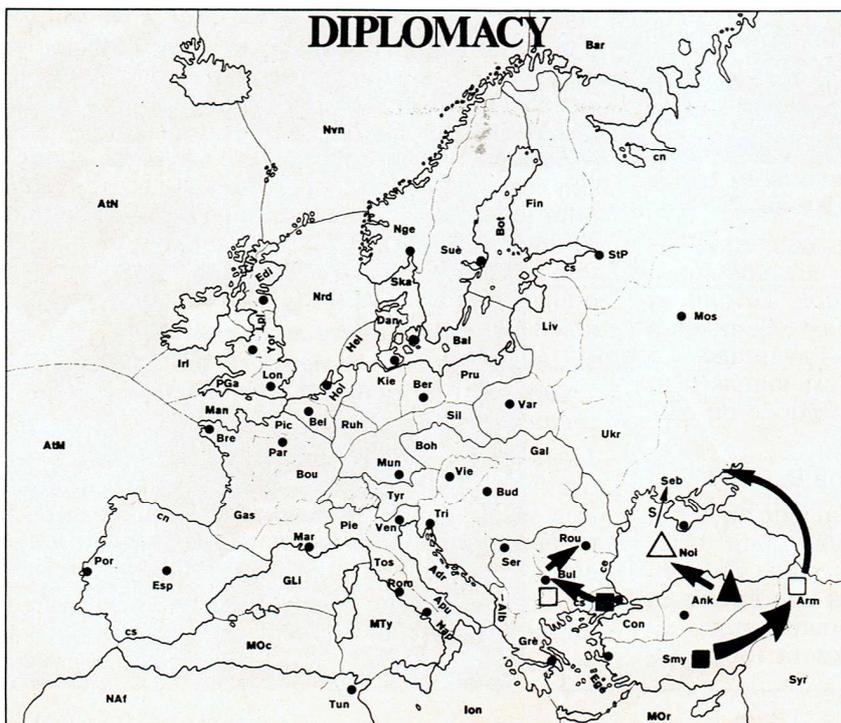
Tu es mal parti au Sud et stoppé au Nord !...

Le Tsar : Mal parti au Sud... Non ! Car s'ils me bloquent la Norvège, STP reste à STP. Donc elle est donc disponible pour aider Varsovie en cas de besoin, ou soutenir la Suède. Je considère aussi cela comme un geste inamical, envers Moi !

Bouleversant. Bien, nous sommes donc au second tour à présent, la Turquie a rééquilibré au Sud et tu te trouves face à une Turquie qui fait : soit Mer Noire soutient SEB-ROU, soit Bulgarie soutient SEB-ROU.

CARTE N° 2

Si tu cherches à négocier le soutien d'une Autriche-Hongrie qui n'y voit aucun intérêt, il suffit au Turc de jouer le double soutien pour que quels que soient vos jeux la Roumanie saute...



En Turquie, on ne ruse pas, on ne joue pas, on attaque. Au deuxième tour, la Bulgarie attaque la Roumanie et le Soutien Mer Noire-Arménie fait tomber Sébastopol. La flotte Russe est éliminée !...

Le Tsar : Russie doit toujours à tout prix conserver cette flotte !

J'ai démontré que c'était impossible si la Russie joue pour premier mouvement SEB-ROU, si Varsovie ne descend pas en Ukraine...

Le Tsar (changeant la conversation) : La Russie est sauvée à partir du moment où elle a deux flottes en ce secteur.

Rare !

Le Tsar : Rarissime !

Je pense avoir démontré que la Turquie fait sauter cette Flotte russe dans tous les cas de figure où l'Allemand menace Varsovie. Il faut donc concevoir la sorcière du Sud comme prédominante à long terme.

Le Tsar : Disons qu'elle est prédominante si les autres la laissent prédominer.

Les autres c'est la Russie et sans la flotte roumaine c'est RIEN. De toute manière une fois la Russie à SEB, elle ne continue pas sur Moscou. Ce n'est pas son intérêt.

Le Tsar : Non, c'est rare, elle a plutôt intérêt à ce que je fasse une coexistence pacifique en lui accordant tacitement SEB, pour que je continue par exemple à taper sur Autriche-Hongrie. Le vainqueur dans cette partie du monde est celui qui élimine l'autre de la Mer Noire, car ensuite les Balkans lui sont ouverts et Dieu sait que là il y a arsenaux, etc.

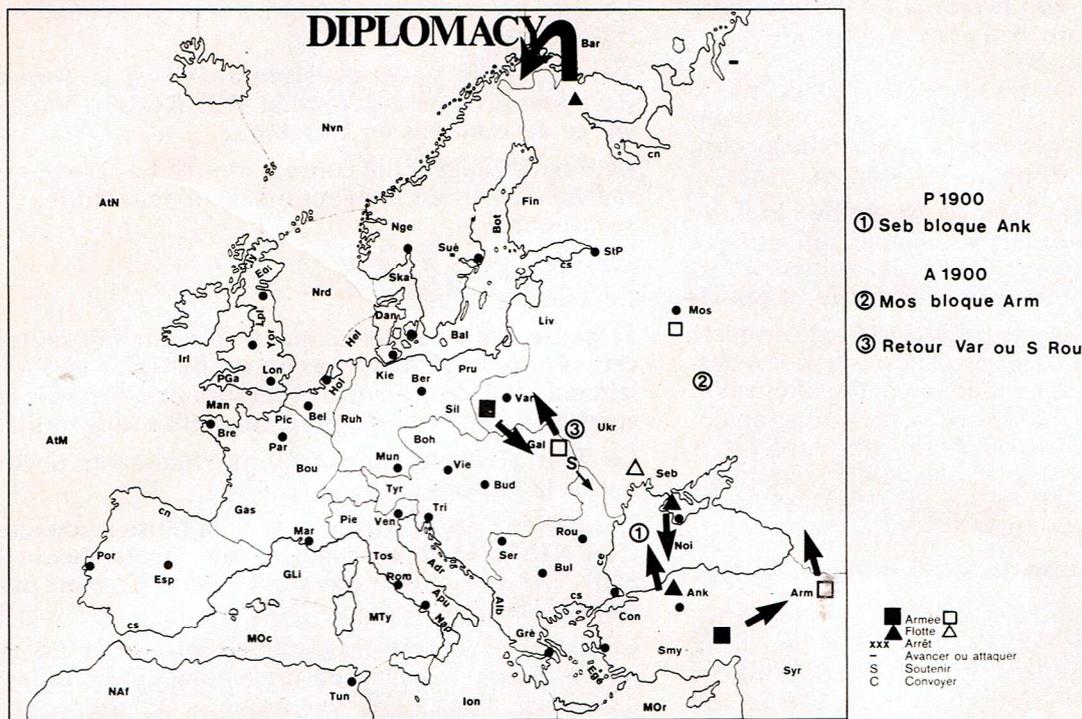
(*Et reprenant courage*) : La meilleure tactique face à un Turc qui a lu ton article est de jouer :

1^{er} tour : SEB-Mer Noire pour bloquer ANK.

2^e tour : SER soutient SEB-ROU et MOS-SEB pour bloquer Arménie.

Beaucoup de choses pour un petit gain car en plus au Nord, passant de NGE en SUE tu laisses la NGE ouverte à l'Anglais.

Le Tsar : A long terme c'est parfois préférable (*évasif*). Si dès le début Turquie veut faire des SCXOL-LISINSKY à Russie, cela se voit tout de suite (*dubi-*



tatif), si l'Autriche-Hongrie dit : après tout pendant que ces deux-là se tapent je me sers (bis) et donc ne fait rien pour t'arranger, alors il vaut mieux descendre de cette manière.

La Russie est-elle avantagée par la possession de quatre arsenaux ?

Le Tsar : Non, elle située loin du supermarché en moyenne pour faire ses courses dans les Balkans de l'hôtel de Grad. Ceci à cause des distances internes. (Que les lecteurs se reportent à l'étude de proximité des arsenaux neutres du n° 3). Alors qu'elle est normalement proche en moyenne d'arsenaux ennemis et n'a qu'un arsenal presque acquis. Mais, je répète, il faut évaluer distances internes de ce vaste gruyère pour comprendre la difficulté de ramener une unité de SUE sur BUD en cas de changement de politique. En un mot : faut pas se tromper dès le départ. (A comparer au mouvement français ESP-MUN). (Note de l'auteur : je n'appelle pas la ROU un arsenal quasi acquis).

Lors de notre dernière partie, à ton avis as-tu acquis une position prédominante avec les Russes ?

Le Tsar : Au cours de fructueuses conversations diplomatiques j'ai réussi à imposer un statu quo dans les Balkans. J'ai soutenu à la fois Turquie et Autriche qui se sont tapé dessus, en veillant, bien sûr, à ce que personne ne prenne l'avantage. La Turquie s'est enferrée, Autriche n'est jamais bien dangereuse, et puis, elle était trop occupée du côté de l'Italie.

Comment peut-on soutenir les deux à la fois ?

Le Tsar : Avec mon unité de ROU j'ai aidé au début Autriche car Turquie, bien entendu était forte. D'abord avec Turquie, on a fait un pacte de non-agression. J'ai dit : si jamais je vois une armée en Arménie, je me fâche ! Voilà, jamais armée en Arménie. Donc j'ai donné ouvertement mon soutien à Autriche...

Et la Turquie ne s'est pas fâchée ?

Le Tsar : Quand elle se fâchait, je la soutenais...
Et au Nord ?

Le Tsar : J'ai fait NGE-SUE et par un coup de bluff, j'ai pu avoir les deux. Après quand Angleterre s'est mise à me frapper, je les ai perdues, mais comme entre temps j'avais pris Roumanie, j'ai réussi à conserver six unités, surtout avec la conquête de Berlin... Je les ai donc gardées. (Note de l'auteur : en prenant Berlin il m'avait éliminé).

Oui et après... ?

Le Tsar (pensif) : Après, à la fin, j'ai fait une deuxième attaque contre la SUE et la NGE, mais celle-là était double une flotte par le Nord, une par le Sud, en tenaille... (soupirs). Après... j'ai refermé l'étau ! Cela m'a permis d'avoir la... (re-soupirs)... d'avoir la mainmise grâce à un appui Finlande sur la NGE et un convoi sur DAN pour éviter d'être attaqué sur le flanc sur Berlin. Mais rassure-toi, il n'a jamais pris Berlin que j'ai donc gardé, prenant dans le même tour Norvège et Danemark et moi, me suis réservé Suède où plus personne ne pouvait aller pour le tour suivant. Les flottes, il y en avait deux là (montrant du doigt), deux là, et une ici pour faire tomber leurs soutiens alors que l'Angleterre était obligée d'enlever sa flotte, car elle avait perdu trois arsenaux d'un coup !

Tu avais éliminé la dernière unité allemande en Livonie qui te menaçait trois arsenaux. (Ton franchement acerbe)

Le Tsar : J'ai éliminé unité allemande. Elle avait fait des bêtises. France et Angleterre ont fait une fixation sur l'Allemagne, pourtant elle n'était plus dangereuse, ce qui a conduit à ton élimination, cher ami !

Je vous remercie, Votre Excellence, d'avoir bien voulu bavarder avec nous.

Il partit après avoir allumé son sixième cigare. □

Michel Brivot

Nouvelles éditions
Oswald
38, rue de Babylone
75007 Paris
548 53 59

Néo

**FANTASTIQUE
SCIENCE-FICTION
AVENTURE**

Des œuvres insolites et rares
appartenant à chacun des genres
ou même aux trois à la fois

**SUSPENSE
INSOLITE
MYSTÈRE**

Collection "le miroir obscur"
Des romans où règnent l'aventure
à l'état pur et la peur absolue

**ATTENTION !
PROMOTION
exceptionnelle**

LIVRES ET POSTERS
GRATUITS

**jusqu'au
31 oct. 81**

"Un bouquet de
vénéneuses fleurs
de nuit : de quoi
revivre par
procuration
névroses et
fétichismes.

Revivre ces
étranges
cérémonies, se
retremper dans
ces rituels."

Roger Bozzetto
(Fiction).

Pour tout savoir et en profiter :
adressez-nous dès aujourd'hui, après
l'avoir photocopié, recopié ou découpé,
le coupon-réponse ci-dessous.

COUPON-REPONSE

à adresser à NÉO (Nouvelles éditions
Oswald), 38, rue de Babylone, 75007 Paris

NOM..... PRENOM.....

ADRESSE (en majuscules).....

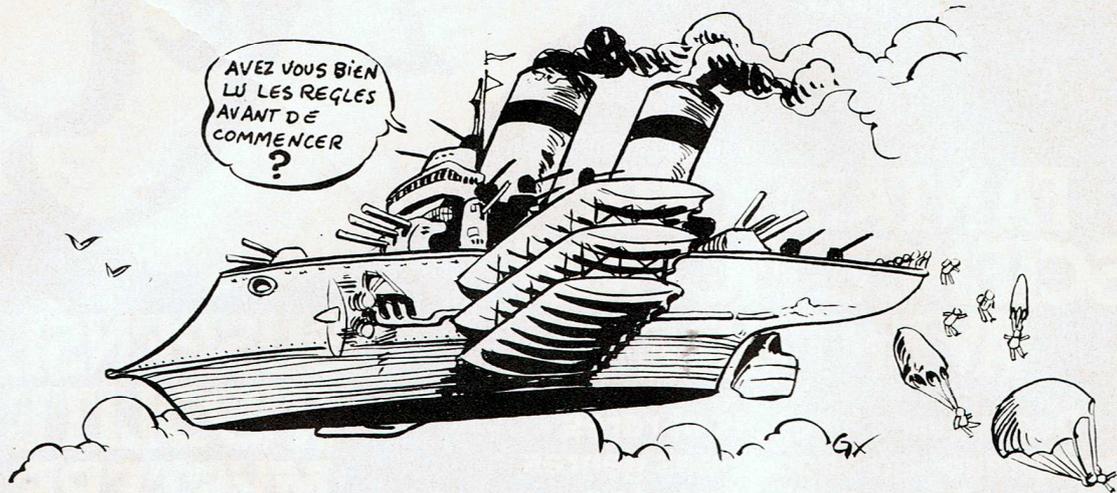
.....

Veillez me faire parvenir vos rensei-
gnements sur votre promotion actuelle.

Je vous précise que je m'intéresse aux
genres suivants :

- | | |
|--|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> policiers | <input type="checkbox"/> littérature |
| <input type="checkbox"/> science-fiction | <input type="checkbox"/> étrangère |
| <input type="checkbox"/> insolite | <input type="checkbox"/> histoire |
| <input type="checkbox"/> autres : | |

New Diplomacy



De nouvelles règles de Diplomacy en Français ont vu le jour. Il semble bien que ce n'est pas facile de satisfaire tout le monde...

Injouable... en Français. Règles imprécises et confuses. Nous avons, fanas de tout poil, établi nos propres règles, depuis... quelques temps déjà. Et voici que la société distributrice du jeu en France (1) s'intéresse, enfin, aux règles françaises. Amis, réjouissons-nous, Diplomacy fait peau neuve.

J'ai donc écrit, j'ai demandé, j'ai reçu... j'ai testé. Heureux ? pas tant que cela ; et voici pourquoi !

1. Miro se range à la conception internationale du soutien validé par l'adjacence de la case arrivée de l'unité qui se déplace avec l'unité qui la soutient, et non plus la case départ ce qui est une variante déclarée injouable par ceux qui n'ont pas essayé, mais fort complexe et intéressante par ceux qui ont eu le malheur comme moi-même d'y prendre goût.

2. Le convoi n'est annulé que par la retraite de l'unité convoyeuse. Cette fois, c'est explicite.

3. Le soutien coupé et le stand-off reprennent leurs noms.

4. Enfin... une unité qui fait retraite ne joue plus à saute-mouton, mais est simplement éliminée, si elle ne peut se placer.

5. On joue maintenant en occupation Automne pour incrémenter les Unités et non plus le dernier occupant.

6. Cette règle est plus explicative que "juridique" ce qui la rend précieuse au débutant, hormis peut-être les réserves ci-dessous.

Le rajout "tardif" de l'auteur : Saint-Petersbourg peut sortir CN ou Côte Sud selon l'endroit où la flotte était placée au départ du jeu par le joueur Russe.

Il manque :

1 : Un recueil de maximes du type :

- une unité qui soutient ne peut être soutenue ;
- une armée ne peut soutenir une flotte en mer ;
- deux unités ne peuvent se croiser ;
- les unités après rééquilibrage sont placées sur un **Arsenal Métropolitain Vide** ;

- on ne peut faire retraite en attaquant – ou en soutenant une unité qui attaque – ses propres unités. Il y a stand-off ;

- si deux de ses propres unités attaquent le même espace également soutenues, l'ordre n'est pas nul, elles interdisent ce territoire à une unité ennemie également ou moins bien soutenue, mais aucune des deux premières n'y entre ;

- soutien attaqué : soutien coupé !

- unités du même joueur croisées : ordre nul ! etc., qui, même si elles ne sont pas universellement valables, sont d'une grande aide au débutant.

2 : Un lexique de tous les termes usités en début d'ouvrage. Je vais apporter ici ma contribution personnelle à la création de la terminologie unifiée :

Soutien : = support.

Territoire = province (zone). Un territoire peut être intérieur, côtier ou maritime mais ne contient pas d'arsenal.

Arsenaux peuvent être intérieurs ou côtiers.

Territoires et Arsenaux sont délimités par les traits noirs sur la carte et désignent l'intégralité de la surface incluse.

Unité = Armée ou Flotte.

Arsenal neutre = arsenal libre, désigne exclusivement les arsenaux qui n'appartenaient à aucune puissance en début de partie.

Arsenal libre = arsenal neutre resté vacant.

Arsenal métropolitain = Arsenal National, arsenal occupé par la puissance considéré au départ du jeu.

Rééquilibrage = action d'ajustement du nombre d'unités au nombre d'arsenaux en fin de campagne d'Automne.

3 : Des remarques sur la manière de passer de GLI pour une flotte en ATM et réciproquement, via ESP et POR, ce qui revient à préciser la limite entre CN et CS en Espagne. Un exemple de soutien dans ces parages.

Une expression claire pour le débutant du départ STP Côte Nord.

- Un exemple de passage de flotte de SKA en BAL via DAN ou SUE précisé pour attirer l'attention. Idem pour DAN-SUE.

- Enfin se méfier en page 6... Si quelqu'un joue cette convention, qu'il me le signale en écrivant au journal. Merci...

En un mot, procurez-vous en complément la règle conçue par Michel Liesnard, boîtes Avallon Hill. Cette règle moins didactique et plus juridique est une aide précieuse sur un grand nombre de points particuliers : elle aide notamment le joueur vicieux qui pour convaincre ses adversaires du bien-fondé de son mouvement va y rechercher la preuve juridique de son Génie (voir notamment dans cette règle : comment s'attaquer soi-même !)

Les conventions de table

I. Rééquilibrage en full :

Si tous les Arsenaux métropolitains sont occupés fin Automne, les unités à placer peuvent soit :

- ne jamais être créées (*)
- être maintenues stockées en stand-by et placées sur tout arsenal qui se libère.

II. Rééquilibrage :

- au dernier occupant d'un arsenal (intéressant, stratégies alambiquées).
- seuls comptent les arsenaux occupés lors de la campagne d'Automne (*).

III. Limitation du temps de négociation et de réflexion.

IV. Il existe une variante Angleterre non île, LON-BEL devient possible. Peu joué.

V. Placement STP :

- doit être placé sur la côte de sortie a priori (*)
- placé sur arsenal, choix ultérieur sur les ordres (très léger avantage à la Russie).

Voici un petit aide-mémoire qu'il peut être avantageux de distribuer aux joueurs avant la partie ; ceci étant plus rapide qu'un exemplaire complet des règles.

Conventions de table :

- armées stockées/perdus ;
- STP placé/libre ;
- rééquilibrage Automne/dernier occupant ;
- Ang. Ile/non île ;
- temps limite : ...

Règles rappel :

- convoi annulé si retraite ;
- unité sans retraite supprimée ;
- conditions de soutien : une unité peut soutenir tout mouvement vers un territoire où elle aurait pu entrer si aucune unité autre ne s'y était opposé ;
- ni retraite, ni soutien par convoi ;
- préciser limite CN/CS Espagne et KIE-DAN.

Compléments :

- tout ordre non ambigu est exécutable. Ex. : PAR-BOU.
- tout ordre impossible est nul. Ex. : PAR-MAR ;
- décider avant le début de partie de la procédure d'arbitrage ;
- les ordres déposés face contre table au centre de celle-ci ne peuvent être ni repris, ni espionnés. Je conseille en l'absence d'arbitre de les faire lire à tour de rôle ;
- double retraite : négociation puis rédaction de l'ordre de retraite placé face contre table. □

Michel Brivot

(1) Miro-Meccano France. On obtient les nouvelles règles sur simple demande, joindre une enveloppe timbrée à son adresse à : Service des consommateurs, 118/130, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris.

(*) Les conventions les plus jouées.

ABONNEZ-VOUS A CASUS BELLI

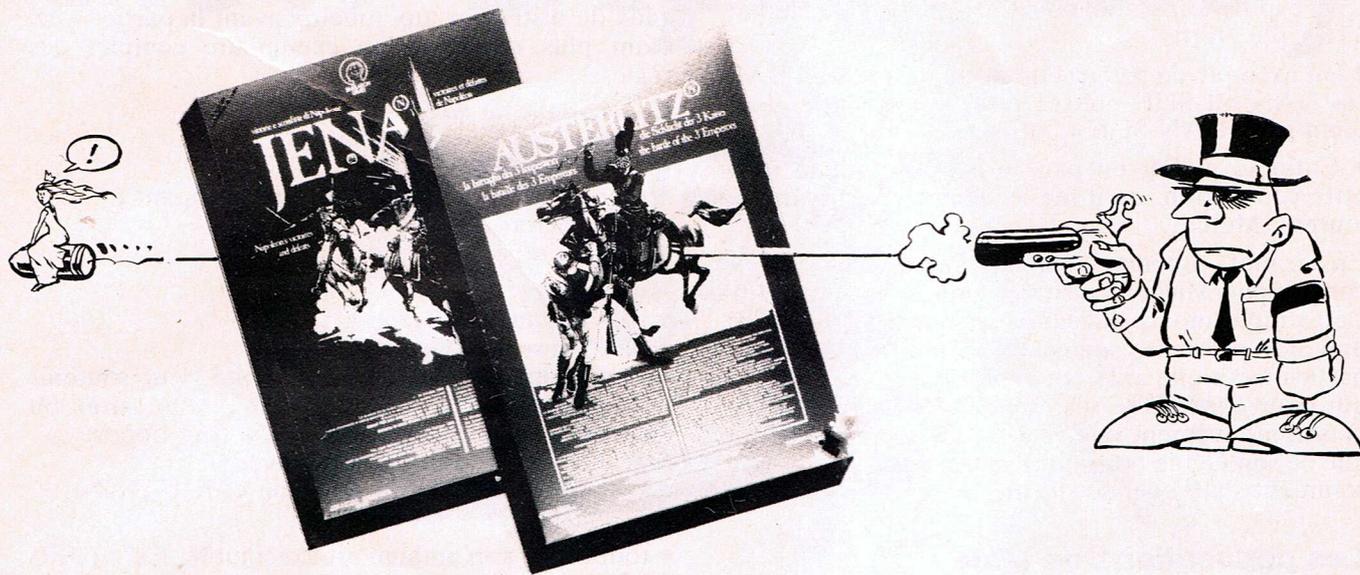
BULLETIN D'ABONNEMENT A CASUS BELLI

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

* Etranger : 40F

NOM Prénom.....
 Adresse
 Code Postal signature obligatoire :

« ...Il était une fois une princesse italienne, très belle, mais fort sotte qui s'appelait Itée... »



Jéna Austerlitz

(International Team.)

Austerlitz et Jéna, ces deux grandes batailles napoléoniennes, font encore l'objet de nouvelles simulations. On a envie de dire, hélas, pour ces deux jeux que nous avons testés !

JÉNA

Des événements historiques d'une portée considérable amenant des victoires décisives remportées avec brio par un général et des troupes au sommet de leur gloire, avec en plus, une documentation facile à rassembler, auraient dû donner un ensemble de jeu agréable et d'une réalisation historique sans problème.

Comme certainement beaucoup de joueurs, j'ai acheté *Jéna* parce que séduit par sa présentation et son allure générale excellente. Comme le dit si bien le proverbe : "La plus belle fille du monde ne peut donner que ce qu'elle a". International Team, dans ses simulations historiques, ne peut donner qu'une réalisation graphique impeccable, mais d'un intérêt de jeu superficiel ; le champ de bataille comporte d'importantes lacunes par exemple. Sans doute, les règles ont été trop vite établies, la reconstitution des combats est mauvaise et, surtout, l'ignorance totale des manœuvres de la cavalerie et des possibilités techniques de l'artillerie couronnent le tout.

Ce wargame, l'un des plus agréables à regarder, devient par ce laisser-aller, l'un des plus mauvais du marché, actuellement.

Une simulation historique doit respecter certains critères invariables :

- la topographie du terrain ;
- les unités, éventuellement les commandants ;
- la capacité et la manière de combattre des différentes armées à une époque donnée.

Ces éléments rassemblés, l'inventeur doit se documenter "sérieusement" pour établir les règles, les facteurs de combat et déplacements, les différents tableaux, etc. Il est évident que chaque inventeur a sa propre personnalité et peut faire une interprétation différente d'un même événement (ce qui fait le charme des jeux de guerre). Il ne viendrait cependant pas à l'esprit d'un créateur d'une simulation de Waterloo, par exemple, d'ignorer Hougomont ou la Haye-Sainte, d'interdire à la cavalerie d'attaquer une formation en carré, ou de la faire charger pendant 6 kilomètres, de faire tirer l'artillerie à des distances cinq fois supérieures aux possibilités de l'époque. Malheureusement c'est ce qui arrive dans ce jeu...

Aucun village, ruisseau, chemin n'est mentionné sur la carte. Il est évident que ce manque de détails fausse complètement une partie. Un chemin permet de passer certains obstacles sans pénalisation et surtout, il autorise l'artillerie qui l'empreinte, à traverser un bois. Les villages et ruisseaux donnent des points d'appui aux unités d'infanterie, empêchent les charges de cavalerie, les villages bloquent les tirs d'artillerie.

Cospéda, Closewitz, Lützeroda pour ne citer qu'eux, eurent une influence sur les combats du 14 octobre ; il n'y en a aucun sur la carte, même le village d'Auertaedt qui donna son nom à la bataille livrée par Davout, n'est pas mentionné !

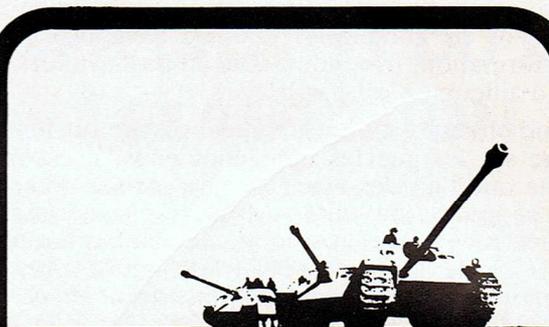
Un réseau d'octogones et de carrés est surimprimé sur la carte ; d'après l'éditeur, il facilite les différentes formations de cette époque (ligne, colonne), mais les déplacements et combats ne pouvant se faire par les angles des carrés, nous sommes en présence de situations illogiques ; les unités sur les octogones pouvant attaquer en diagonale, ce qui est interdit à l'unité adjacente se trouvant sur un carré.

Une règle intéressante : "les formations" ; cette règle permet des points de bonus suivant le nombre d'unités se trouvant en ligne ou colonne. Elle serait vraiment valable si chaque pion représentait un bataillon. Au niveau de la brigade, les formations sont incorporées et le pion ne représente plus que des bataillons en ligne, colonne ou ordre mixte. Cette brigade aurait sa propre formation pouvant se joindre utilement à une brigade de même division. L'unité tactique ne dépassant pas, en général, la division. Je suis donc très sceptique sur une règle qui incorpore des formations regroupant plusieurs divisions.

Une position de départ imprécise (le joueur dispose ses unités comme il le désire dans un secteur donné), ne donne pas une bonne conception de la disposition des troupes ; si le travail était plus sérieux, deux scénarios auraient pu être indiqués. Tout ceci est déjà très important, mais le manque d'étude approfondie du sujet apparaît surtout dans la réalisation des règles par rapport à la possibilité technique ou physique des unités de l'époque napoléonienne.

D'après la distance entre les villes, chaque case représente environ 650 m de terrain réel. Une unité d'artillerie pouvant dans ce jeu, tirer jusqu'à neuf cases, multiplie par quatre les distances réellement atteintes par l'artillerie du début XIX^e.

Toujours dans ce jeu, une unité de cavalerie qui charge augmente son potentiel combat du nombre de cases parcourues en ligne droite. Comme il n'y a aucun détail topographique, une unité de cavalerie légère d'un facteur de déplacement de dix, verra son potentiel combat augmenter de dix si elle charge sur toute sa distance. Voilà une règle intéressante, mais si l'on avait lu quelques ouvrages l'on saurait que le choc d'une charge n'est pas proportionnel à la distance parcourue ; la charge au galop ne se faisait que dans les dernières centaines de mètres. Les pauvres chevaux d'International Team vont arriver tout



PanzerBlitz

**LE BEST-SELLER D'AVALON HILL
ENFIN TRADUIT EN FRANÇAIS**

AMIENS ETS MARTELLE 3 RUE DES VERGEAUX 92.03.76
 ANTIBES LES ARTS REUNIS 2 PL. de GAULLE 34.08.21
 BORDEAUX AU DOMINO 22 RUE VITAL CARLES 52.25.44
 EPINAL MODEL'S JOUETS SHOP 7 RUE DES HALLES 34.69.65
 GRENOBLE LE DAMIER 25 BIS COURS BERRIAT 87.93.81
 LE HAVRE PILOUFACE 35 PLACE DES HALLES 22.45.87
 LENS AUX BEAUX JOUETS 50 RUE DE LA PAIX 28.31.86
 LEVALLOIS CENTRAL LOISIRS 83 RUE DU PRT WILSON 731.68.97
 LYON AU NAIN JAUNE 53 RUE DU PT E. HERRIOT 842.17.12
 LYON LA PROUE 9 QUAI J. COURMONT 42.27.18
 MACON JEUNE FRANCE 108 RUE CARNOT 38.33.41
 MANTE LA RESERVE 29 AV DE LA REPUBLIQUE 094.53.23
 NANCY LA LOCOMOTIVE GALERIE ST SEBASTIEN 35.31.64
 NICE RUDIN 12 AV FELIX JAURE 85.43.40
 NICE CONTESSO 41 RUE GIOFFREDO 85.43.10
 NICE GAME'S 1 AV GUSTAVE V 82.03.44
 ORGEVAL LE CERCLE CENTRE ART DE VIVRE 975.78.00
 PARIS LE TRAIN BLEU 2-6 AVE MOZART 288.34.70
 PARIS GAME'S FORUM DES HALLES 297.42.31
 PARIS GAME'S LES 4 TEMPS 773.65.92
 PARIS LIE ST GERMAIN 140 BLD ST GEMAIN 326.99.44
 PARIS FUTUR 53 AVE DE LA GRANDE ARMEE 501.93.57
 PARIS LE BAGUENAUDIER 23 RUE ST SULPICE 326.45.83
 PARIS LE BAGUENAUDIER 80 AVE DU MAINE
 CENTRE COMMERCIAL GAITE 321.60.35
 PARIS TEMPS LIBRE 22 RUE DE SEVIGNE 274.06.31
 POITIERS LE PARADIS DES ENFANTS 19 RUE BOURBEAU 41.09.03
 SAINT-CLAUDE LOISIR-DIFFUSION 7 RUE ROSSET 45.12.27
 SAINT-QUENTIN LE WAGON ROUGE 13 RUE RASPAIL 62.41.35
 STRASBOURG PHILBERT 12 RUE DE LA GRANGE 32.65.35
 TOULON LE LUTIN 76 COURS LAYAETTE 92.36.88
 TOULOUSE CARTES ET JEUX 40 RUE DE REMUSAT 21.19.48

IMPORTES EN FRANCE PAR

JEUX ACTUELS

BP 534
27005 EVREUX CEDEX

IMPORTES EN BELGIQUE PAR

CODACO

1072. CHAUSSEE DE NINOVE
B. 1080 BRUXELLES (02) 521.70.39

essoufflés, terminant leur offensive au pas, ce qui n'est pas l'idéal comme résultat d'une charge... Il est d'ailleurs très étonnant qu'une unité de cavalerie ne puisse combattre une formation en carré. Je ne vois pas, dans ces conditions, quel est l'avantage d'une telle formation, très vulnérable au tir d'artillerie (ce qui, d'ailleurs, n'est pas prévu).

Quand on ouvre n'importe quel ouvrage sur Iéna ou même sur les guerres napoléoniennes, il est mentionné que l'un des avantages de l'armée française était sa grande mobilité surtout face aux Prussiens qui avaient encore un système de combat hérité du XVIII^e siècle. Le respect historique aurait voulu que le potentiel mouvement des Français soit plus élevé.

Le plus invraisemblable est certainement cette phrase imprimée sur la couverture du coffret. Je cite : "l'accrochage entre les nouvelles idées françaises à propos de la guerre comme le mouvement et la force psychologique et les anciennes traditions prussiennes de discipline et présomption d'invincibilité". Les publicistes ont dû avoir des informations ignorées des inventeurs du jeu...

Etre original c'est bien, mais il faudrait tester très sérieusement les jeux avant de les commercialiser. Une documentation solide (qui ne manque pas sur cette période), suivie d'une reconstitution consciencieuse devrait guider les éditeurs. Pour ma part, ce jeu n'est pas une simulation historique mais une fiction sur un événement du passé.

AUSTERLITZ

Après la déception de *Iéna* et ma méfiance pour International Team, je me suis fait prêter *Austerlitz*.



Première déception, le quadrillage : pas de changement ; les pions toujours les mêmes (ils changeraient certainement de couleur suivant les différentes batailles). Les règles : à part quelques modifications, sont identiques ; le livret : des exemples ont changé de mise en page, mais le plus étonnant est,

malgré la différence de l'échelle (du simple au double), les tableaux de résultat de combat sont semblables. Ah ! j'oubliais la carte **tridimensionnelle**, la belle affaire ! Ce "gadget" est l'arbre qui cache la forêt. Je préfère cent fois l'*Austerlitz* de Defieux avec sa carte ordinaire, mais dont la conception est réaliste, la topographie exacte, et surtout, les possibilités des armées de l'époque respectées...

Surprise, certaines règles qui m'avaient "sidéré" dans *Iéna* ont été modifiées dans *Austerlitz*. La charge ne peut dépasser un bonus de quatre points, et la limite de trois points maximum pour les unités en formation.

Malgré tout, on s'obstine toujours à interdire à la cavalerie de charger un carré, ce qui devrait être au moins autorisé à la cavalerie lourde ; enfin, ne désespérons pas encore, deux ou trois simulations et nous aurons cette règle modifiée... on ne peut pas tout faire à la fois.

Je voudrais bien savoir où se trouvent les bois ? Si ce sont ces petites "crottes de mouches" vert foncé ; tout le champ de bataille, sauf les collines, est recouvert de forêts. A *Austerlitz*, il y avait très peu de bois, simplement quelques cases autour de Sokolnitz, je les indiquerai par la suite.

Afin que les acheteurs piégés puissent faire au moins une partie de simulation, voici quelques adaptations historiques :

• Austerlitz et Iéna

— Charge des carrés autorisée à la cavalerie lourde. Résultat, recul pour le carré, celui-ci est disloqué.

— Un point mouvement supplémentaire pour toutes les troupes françaises.

— Combat et mouvement sur les carrés comme sur les octogones.

• Austerlitz

— Très peu de bois. On peut quand même indiquer une forêt de quatre cases à l'est de Sokolnitz adjacent à la rivière, une autre de deux cases au nord-ouest de Telnitz, adjacent à la rivière.

• Iéna

— Règle charge et formation comme *Austerlitz*.

— L'artillerie peut bombarder à une distance de trois cases maximum. Pour les résultats de ces tirs, prendre dans le tableau artillerie les correspondances suivantes :

- 1 case – distance tableau 3
- 2 cases – distance tableau 6
- 3 cases – distance tableau 9

Pour conclure, j'espère très sincèrement que cette édition prendra conscience qu'une simulation réussie n'est pas simplement et seulement une belle réalisation graphique. □

Jean-Jacques Petit

Le village Lapanz Markt sur la carte, s'appelle en réalité Schlapanitz.

DEFIEZ VOTRE CALCULATRICE



Jouez avec votre calculatrice de poche. Dans son numéro de rentrée, Jeux & Stratégie propose une série de nouveaux jeux programmables sur calculatrice de poche. Que vous affichez "la chasse au dahu" ou "le meurtrier du pair" vous jouerez à chaque fois contre l'implacable cohérence des chiffres. Mais votre raisonnement est sûrement lumineux!

Découvrez de nouveaux jeux où redécouvrez les jeux traditionnels. Dans chacun de ses numéros Jeux & Stratégie démonte les rouages des grands jeux du monde et vous en livre le secret. Dans le numéro 11, tout sur le "Fanorona", jeu de dames malgache.

Faites une partie. Chaque numéro de Jeux & Stratégie contient en encart, un véritable jeu détachable. Vous vous constituerez une ludothèque originale pour des affrontements tactiques, stratégiques et... pacifiques, entre amis. Ce mois-ci découvrez "Annexion". C'est sur ce jeu que se disputera le prochain championnat de France des wargames.



Rivalisez avec l'ordinateur. Jeux & Stratégie vous fait participer en direct à la passionnante révolution des jeux sur micro-ordinateur. Jeux & Stratégie N° 11 vous présente cette nouvelle génération de jeux-programmes qui va bientôt bouleverser vos habitudes de jeu.

Aérez vos méninges. Votre sens de la logique sera mis à rude épreuve par les dizaines de jeux et casse-tête inédits, ainsi que les nombreux problèmes classiques que vous trouverez dans chaque Jeux & Stratégie : échecs, scrabble, tarot...

Alors à vous de jouer! Et si vous voulez jouer encore et toujours plus, n'hésitez pas à participer au Pentathlon des jeux. Tous les détails et le bulletin d'inscription sont, bien entendu, dans Jeux & Stratégie N° 11. En vente partout, 15 F. Le magazine des jeux de réflexion.

N° 11 JOUEZ AVEC VOTRE CALCULATRICE

jeux & stratégie

BIENVENUE CHEZ LES SPECIALISTES DU JEU DE REFLEXION

Les 51 relais-boutiques Jeux Descartes.

Vous aimez les casse-tête, les puzzles, les jeux électroniques, les jeux de stratégie, vous voulez découvrir les wargames et les jeux de simulation.

Plus de 250 jeux de réflexion du monde entier vous attendent dans le relais-boutique Jeux Descartes de votre région.

- | | | |
|---|--|--|
| <p>PARIS 75005
BOUTIQUE PILOTE
40, rue des Ecoles
326.79.83</p> <p>PARIS 75001
LA LIBRAIRIE DES VOYAGES
24, rue Molière
296.36.76</p> <p>PARIS 75008
AU NAIN BLEU
406-410, rue St-Honoré
260.39.01</p> <p>ALBI 81000
RELAIS JEUX DESCARTES
71, en cours</p> <p>ANGERS 49000
LA BOUTIQUE LUDIQUE
12, rue Bressigny
87.41.85</p> <p>AVIGNON 84000
LA DAME DE TREFLE
19 bis, rue Petite-Fusterie
82.62.96</p> <p>BAGNOLES-DE-L'ORNE 61400
LA MAISON DE LA PRESSE
4 bis, rue du Dr-P.-Poulin
37.01.61</p> <p>BELFORT 90000
ALSATIA UNION
1, place Corbis
28.29.22</p> <p>BORDEAUX 33000
JOKER D'AS
7, rue Maucoquina
Tel. en cours</p> <p>BOURGES 18000
MERCREDI
22, rue d'Auron
24.43.90</p> <p>LE FOU DU ROI
100, rue Saint-Pierre
85.24.51</p> <p>CARCASSONNE 11000
AU PERE NICE
57, rue Georges-Clemenceau
25.15.49</p> <p>CHAMALIERE 63400
PIROUETTE
Carrefour Europe
Avenue de Royat
35.20.99</p> <p>CLERMONT-FERRAND 63000
LA FARANDOLE
14 bis, place Gallard
37.12.58</p> <p>COLMAR 68000
ALSATIA UNION
28, rue des Têtes
41.41.59</p> <p>CREIL 60100
AU LUTIN BLEU
8, avenue Jules-Uhry
455.05.84</p> <p>DIJON 21000
REFLEXION
19, rue de la Chaudronnerie
32.53.51</p> <p>GRENOBLE 38000
LE DAMIER
25 bis, cours Berriat
87.93.81</p> | <p>LA ROCHE-SUR-YON 85000
AMBIANCE
Centre Commercial des Halles
18, rue de la Poissonnerie
37.08.02</p> <p>LA ROCHELLE 17000
SACI PRESSE
29-31, rue Gambetta
28.47.68</p> <p>LE PUY 43000
HEXAGONE
23, rue Saint-Gilles
09.54.18</p> <p>LILLE 59002
LE FURET DU NORD
15, place du Général-de-Gaulle
93.75.71</p> <p>LIMOGES 87000
LIBRAIRIE DU CONSULAT
27, rue du Consulat
34.14.35</p> <p>LORIENT 56100
LOISIRS 2000
25, rue des Fontaines
84.35.22</p> <p>LYON 69002
JEUX DESCARTES
13, rue des Remparts-d'Ainay
37.75.94</p> <p>LYON 69008
MON FLEURISSEUR JEUX
RELAIS JEUX DESCARTES
4, place Amboise-Courtois
74.25.25</p> <p>MARSEILLE 13001
AU VALET DE CARREAU
6, rue du Jeune-Anacharsis
54.02.14</p> <p>METZ 57000
TOP JOYS
1, avenue Ney
Parking Souterrain 75.10.95</p> <p>MONTPELLIER 34000
LE MINOTAURE
1, rue du Bras-de-Fer
54.34.59</p> <p>MULHOUSE 68100
ALSATIA UNION
4, place de la Réunion
45.21.53</p> <p>NANCY 54000
MULTIJD
JEUX JOHN
7, rue Stanislas
332.17.50</p> <p>NANTES 44000
ALSATIA UNION
14, rue J.-J.-Roussieu
73.00.25</p> <p>NEVERS 58000
LES TEMPS MODERNES
45, rue Saint-Martin
61.24.93</p> <p>NICE 06000
JEUX ET REFLEXION
16, avenue Victor-Hugo
87.19.70</p> <p>NIMES 30000
BAZAR DE L'HOTEL DE VILLE
Rue de l'Aspic
67.31.35</p> | <p>ORLEANS 45000
EUREKA
Gare du Châtelet
53.23.62</p> <p>PERPIGNAN 66000
LE HALL DE LA PRESSE
31, avenue du Général-de-Gaulle
34.05.80</p> <p>POITIERS 86000
OUEST LOISIRS
26, rue Magenta
01.84.58</p> <p>REIMS 51100
MICHAUD JUNIORS
2, rue du Cadran-St-Pierre
40.57.16</p> <p>RENNES 35000
ORDIFACE
3, rue St-Melaine
30.13.10</p> <p>ROUEN 76000
ECHO ET MAT
9, rue Rollon/Angle rue Ecuylère
71.04.72</p> <p>SAINT-NAZAIRE 44600
MULTITUD
16, rue de la Pax
22.58.64</p> <p>SAINT-BRIEU 22000
LE STRATEGUE
5, rue Houvenague
61.61.21</p> <p>SAINTES 17100
LE HOBBY
Résidence St-Pierre
Quai de la République
93.16.58</p> <p>STRASBOURG 67000
ALSATIA UNION
31, place de la Cathédrale
32.13.93</p> <p>TOULOUSE 31400
RELAIS JEUX DESCARTES
1, passage St-Jérôme
Centre Commercial St-Georges
14-16, rue Fonville
23.73.88</p> <p>TOURS 37000
POKER D'AS
6, place de la Résistance
66.60.36</p> <p>VALENCE 26000
RIVE DROITE
50, Grande-Rue
43.13.15</p> <p>VANNES 56003
LIRE ET ECRIRE
22, rue du Mené
47.38.55</p> <p>VICHY 03200
AU KHEOIVE
36, rue Georges-Clemenceau
98.48.21</p> <p>ETRANGER
NEUCHÂTEL 20004 SUISSE
QUINTER
Fausses Brayes, 1
038.25.85.25
Et bientôt Besançon, Toulon, Versailles,
Cannes, etc. La Suisse, la Belgique,
l'Italie, le Canada.</p> |
|---|--|--|



club JEUX DESCARTES

5, rue de la Baume - 75008 PARIS

BON POUR UN CATALOGUE GRATUIT

Découvrez, sans engagement de votre part, le Club Jeux Descartes. En échange de ce bon, le catalogue en couleurs vous sera remis gratuitement dans le relais-boutique Jeux Descartes de votre région (ou si vous préférez, adressé par la poste contre 3 timbres à 1,40 F pour frais d'envoi).

NOM : _____
Prénom : _____
N° : _____ Rue : _____
Code postal : _____
Ville : _____
Désire recevoir le nouveau catalogue Jeux Descartes. _____

7.06.81.4.09



«Chevalry & Sorcery»



AVANT de décrire plus en détail ce jeu de rôle, je dois indiquer que "C & S" est un système complet de règles offrant plus de possibilités que le simple concept du jeu de rôle. En effet, le système de règles se décompose en plusieurs livrets :

- *la règle de base*, née en 1977, est la plus complète jamais éditée, à tel point que les auteurs pensaient n'avoir jamais besoin de sortir de suppléments. Cependant, vinrent successivement :

- *un recueil de textes (Sourcebook)* qui permet d'ajouter des sections à la Campagne, sur la Médecine, la Chasse, l'Exploitation Agricole et Forestière. Le livret est intéressant car il répond avec précision à quelques questions concernant des points obscurs de la règle.

- *"Birème et Galère"* recense les règles concernant les combats navals de l'Antiquité et du Moyen Age. Il peut être utilisé au sein d'une campagne de "C & S". Il procure les plans complets des ponts des divers vaisseaux et permet la simulation de batailles historiques.

- *"Sauriens"* est un supplément où sont étudiées 250 bêtes reptiliennes et races intelligentes ; ce qui permet d'établir un monde préhistorique.

- *"Arden"* est l'équivalent du "Monde de Faucon Gris" ("World of Greyhawk") de "D & D". Les 24 cartes fournies et les détails historiques et économiques facilitent l'implantation de nombreux scénarii.

- *"Destrier"* est un accessoire permettant d'accélérer le déroulement des combats et de les rendre plus accessibles aux novices.

- *Des plans* existent adaptés aux figurines de 25 mm et très utiles lors d'attaques de châteaux, de citadelles...

- *"Epées et Sorciers"* implante les cultures des Mongols, Piets, Vikings.

Enfin, il y a en prévision un recueil de règles n° 2 (*Sourcebook II*), un livret sur les Sarrasins et les Croisades et un autre sur la légende d'Arthur.

On peut donc se rendre compte que "C & S" permet le développement complet dans un jeu basé sur le

Moyen Age et plus précisément sur la Chevalerie et le Fantastique. Mais il faut comprendre qu'il mêle la grande campagne se rapprochant du wargame, et le jeu de rôle se rapprochant de "D & D", et ce fort bien.

"D & D" contre "C & S"

Si on laisse de côté les déplacements et combats d'armées, c'est-à-dire si l'on s'intéresse plus précisément à la portée "rôle-playing" dans "C & S", on peut être amené à faire des comparaisons avec le précurseur de ce type de jeu qu'est "D & D". Une première remarque générale consiste à dire que "C & S" étant de la deuxième génération, il est plus complet mais aussi plus complexe que "D & D".

- *au niveau des caractéristiques des personnages* : le jeu de rôle lui-même étant très fortement inclus dans un monde féodal, les personnages s'en ressentiront directement ; et on s'intéressera à ses parents de façon à introduire sa position sociale (Serf, Paysan libre, Noble...).

- *au niveau des classes* : là encore, la Chevalerie est très présente. C'est ainsi que seront discutés les différents types de Chevaliers, les tournois, joutes..., que l'on trouvera des Clercs parmi l'ordre de chevalerie.

Au lieu des deux classes de magiciens de "D & D", il y en a pas moins de 17 dans "C & S" (cabalistes, alchimistes, nécromanciens, astrologues...). On retrouve bien sûr les voleurs et les assassins au sein des Guildes, mais il est possible d'évoluer en tant que médecin, forestier, chasseur, artiste... Les elfes peuvent être multi-classés et ont des pouvoirs magiques innés.

- *au niveau des combats* : les règles concernant les combats peuvent être scindées en deux groupes : les combats de masses et le corps à corps.

Dans le premier cas, les figurines pourront représenter des dizaines d'hommes et l'aspect général est tout à fait semblable à un wargame (effets du terrain, types de formations, types de troupes...). Le siège des forteresses par exemple tiendra compte vraiment de tout le matériel disponible à l'époque ; (on ne parle pas de la poix enflammée dans "D & D").

Le corps à corps est fonction du type de classe de personnage, ce qui particularise les armes : un paysan n'a pas droit aux armes des chevaliers. Le dommage est fonction de la gravité de la blessure. A ce sujet, il faut préciser que les blessures guériront moins vite et de façon plus réaliste que dans "D & D". La parade est possible, de même que l'esquive (notée secrètement avant chaque round). L'encombrement va jouer son rôle, non seulement dans la vitesse de déplacement mais aussi dans la plus grande facilité à être touché.

La cavalerie est bien organisée ; et selon qu'elle s'attaquera à une autre cavalerie ou à des fantassins, des variantes seront utilisées. La fatigue sera prise en compte, intervenant sur le temps qu'un personnage d'un niveau donné, peut combattre.

• *au niveau de la magie :*

Dans "C & S", la magie est la partie la plus complexe des règles. La classe sociale du personnage déterminera le type de magie (si le personnage choisit d'être un magicien). Une nouvelle notion est créée : il s'agit du "facteur magique personnel" qui est le pendant du "facteur de combat personnel" et qui tiendra même compte de l'alignement ainsi que du facteur astrologique. Cette notion est importante pour la réussite des sorts et évoluera avec le niveau du personnage. "C & S" décrit aussi les Sociétés et Guildes Magiques. Des points de fatigue seront dépensés pour élever la chance de succès d'un sort ou sa précision.

Il faut noter qu'aucune liste d'articles magiques n'est donnée ; d'une part les auteurs sont contre la prolifération de ce type d'objets, d'autre part ils considèrent que chaque objet magique est unique et peut être créé spécifiquement...

Par contre, une liste très complète, avec poids et prix, est donnée concernant la matériel propre à l'exécution de sorts (herbes, pierres, sang...): Une explication est fournie pour l'effet des obstacles sur les sorts visant une cible précise, les sorts ratant la cible et surtout le "retour de sort" en cas d'échec.

Je ne puis détailler ici tous les types de sorts mais je puis assurer qu'il y a beaucoup de mouvements par rapport à "D & D", de bonnes nouveautés !

• *au niveau des "Donjons" :*

un habitué de "D & D" sera intrigué par le peu de règles consacrées aux "Donjons". Les auteurs, en effet, sont presque contre ce type d'aventure : les personnages "vivent" en dehors des expéditions et doivent se nourrir, se vêtir, s'occuper de leurs terres ou de leurs échoppes ou de leurs armées... Les aventures sont décrites plus en profondeur ; il paraît inconcevable que des "Donjons" s'articulent sur quelques kilomètres carrés : il faut bien traverser la campagne pour aller de l'un à l'autre.

Les tables complètes de monstres errants sont regroupées dans "Sourcebook".

• *au niveau de l'expérience :*

le fait que les personnages ne sont pas "hors de circuit" en dehors des expéditions leur permet d'accroître leur niveau d'expérience, en fonction des activités propres à leur classe. Une bonne innovation : les points d'expérience ne sont plus seulement acquis par le fait de tuer des monstres et de gagner des trésors.

Les magiciens ne retiendront par exemple que 10 % des points d'expérience obtenus de cette façon, les 90 % restants étant obtenus par le fait de fabriquer des objets, d'apprendre de nouveaux sorts...

Les chevaliers marqueront des points d'expérience en devenant le "champion" d'une dame, en gagnant des tournois, en s'emparant de citadelles et de prisonniers...

Les clercs gagneront de l'expérience en réalisant des miracles, préparant de l'eau bénite, et établissant des manuscrits...

Les voleurs et assassins marqueront des points en réalisant des vols audacieux, ouvrant des serrures, actionnant des pièges.

Où se procurer "C & S" ?

Directement à "Games Workshop" 1 Dalling Road, Hammersmith - London W 6, ou en passant une commande à "L'Œuf Cube", 24, rue Linné, 75005 Paris.

• Les prix sont les suivants (en livres sterling) :

"C & S" (règle) : 6 £ 50 ;
 Sourcebook : 5 £ ;
 Swords et Sorcerers : 5 £ ;
 Bireme and Galley : 8 £ 50 ;
 Destrier : 3 £ 50 ;
 Sauriens : 7 £ ;
 Arden : 5 £.

Il y a 33 % de frais supplémentaires pour les commandes passées à "L'Œuf Cube".

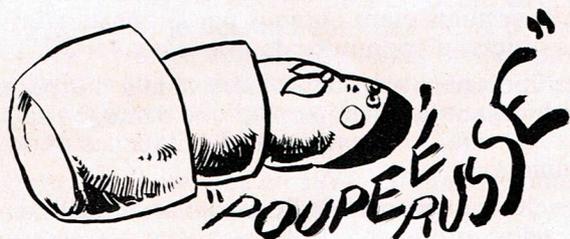


Thierry Martin

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...



A première vue, le Monstre "Poupée Russe" paraît être un Géant de Pierre et a toutes ses caractéristiques :

Dés de coups : 9 + 1 à 3,

Classe d'armure : 0

Dommages : 3 à 18, lance des pierres causant 3-30 dommages

Mouvement : 120

Cependant, lorsque la créature a subi 10 points de dommages, la peau se détachera, révélant un Géant des Collines, lequel combattra comme celui-ci, type standard jusqu'à ce qu'il subisse encore 10 points de dommages, et se révèle alors n'être qu'un Ogre. Le procédé continuera avec les données suivantes :

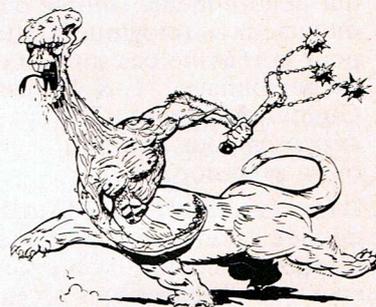
- 10 points de dommages plus loin, un Croquemitaine
- 9 points de dommages plus loin, un Gnoll
- 8 points de dommages plus loin, un Hobgoblin
- 7 points de dommages plus loin, un Orque
- 6 points de dommages plus loin, un Gobelin
- 5 points de dommages plus loin, un Kobold avec 4 points de coups.

On pourrait penser que la série s'achève ici. Pas du tout ! Jaillit alors des restes du Kobold comme une balle d'un fusil, le Lutin (*Leprechaun*) qui manœuvrait l'ensemble. Il deviendra invisible immédiatement, s'emparera du plus proche objet de valeur (de préférence un objet magique) et fera tout pour s'échapper avec.

Il n'est pas besoin de préciser que ces Créatures ne seront placées qu'en tant que monstres errants et attaqueront à vue. Au départ, le minimum des points de coups de la Créature sera 70, le maximum : 75 ; points d'expérience : 2.420.

Le Rigolard

Michel Mazier.



Fréquence : rare

Classe d'armure : 5

Mouvement : 120'

Dés de coup : 5

% dans sa tanière : 0

Type de trésor : sans

Nombre d'attaques : 3

Dommages par attaque : morsure 1-8 ; tentacule 1-4 ; fléau 1-10

Attaques spéciales : voir ci-dessous

Défenses spéciales : sans

Résistance à la magie : normale

Intelligence : dans la bonne moyenne

Alignement : méchant - neutre (N.E.)

Taille : G

Aptitudes psioniques : sans

Points d'expérience : 135 + 5 par point de vie

Il possède l'étrange particularité de prendre votre donjon pour une vaste rigolade. Plus il rit, plus il est dangereux et plus il est dangereux, plus ça le fait rire... En effet, à chaque fois qu'il prend un point de vie à un adversaire, il en obtient un de plus pour toucher cet adversaire (Hit. prob.).

Son grand amusement est de prendre un adversaire avec son tentacule et de frapper dessus comme un sourd avec son fléau...

Il est d'une extrême agilité, ce qui explique sa classe d'armure aussi basse. C'est le cas typique du monstre errant, car il ne possède pas de tanière et les richesses ne l'intéressent pas. Il n'est là que pour s'amuser et "cogner" sur ceux qu'il rencontre.



TOILE ESPRIT

Nombre apparaissant : 1
Classe armure : variable
Mouvement : variable
Dés de coups : variable
% dans repaire : 0
Type trésor : 0
Attaque : variable
Alignement : M L
Intelligence : très élevée
Points d'expérience : variable (minimum 3.000)

La Toile d'Araignée-Esprit est une entité qui s'agrandit en absorbant l'intelligence de personnages ou de monstres ayant une intelligence au moins humaine. Elle se manifeste comme un groupe au moins hétérogène de créatures et d'hommes dont les têtes sont reliées par un filet immatériel de lignes argentées brillantes. Les lignes de force peuvent s'allonger jusqu'à 100 pieds de sorte que les unités qui composent la créature puissent se déplacer dans ce rayon à partir du noyau. Le noyau lui-même est une sphère de force chatoyante à la jonction de toutes les fibres de la toile. Il a 100 points de coups, est traité comme ayant une classe d'armure - 2, a 80 % de résistance à la magie, et n'est vulnérable qu'aux armes magiques + 2.

Les membres de la Toile conservent leurs aptitudes "d'avant l'intégration", bien que leurs actions soient totalement sous le contrôle de la Toile. Les grandes Toiles sont connues pour contenir des créatures de tout type, du Gnome au Géant des Tempêtes.

Les personnages qui rencontrent la Toile-Esprit sont, si possible, pris vivants et leurs esprits absorbés. Pour s'emparer d'une victime, la Toile lui jette une ligne de force argentée (portée maximale : 100 pieds) ; cette attaque est considérée provenir d'un monstre de niveau 10 ; bien qu'une touche puisse réussir, la victime peut se dégager en faisant moins que son score de dextérité, avec 4 d 6. Si une victime échoue dans son jet de sécurité, elle est incapable d'agir normalement durant 3 rounds, temps au bout duquel son esprit aura été capturé par la Toile. Durant la période intermédiaire, la victime se tiendra immobile, comme en transe ; un sort de "Chasse la magie", jeté sur la victime durant ce temps, aura 5 % de chances par niveau du lanceur de la libérer ; auquel cas, ses actions redeviendraient normales après une période de récupération de 2 rounds.

Une fois que l'esprit d'une créature ait été absorbé par la Toile, seul un sort de "Souhait" (niveau 9) a 100 % de chances de la libérer, un sort de "Souhait limité" n'a que 50 % de chances. En cas de réussite du sort, la victime devra faire un jet de "résistance au choc".

Les victimes d'une Toile-Esprit utiliseront la ruse et/ou la force pour tenter d'absorber leurs camarades. Elles pourraient par exemple, si leur capture n'a pas eu de témoins, prétendre rejoindre leurs amis et les conduire à un Trésor, et les amener en fait là où d'autres membres de la Toile ont pu s'embusquer, ... de sorte que la Toile-Esprit attaquera de nouveau.

Cavaliers de la Nuit



Fréquence : rare
Nombre rencontre : 1-9
Classe d'armure : 3
Mouvement : 12"
Dés de coups : 4
Alignement : mauvais droit
Taille : moyenne
Type de trésor : aucun (*)
Nombre d'attaques : 1
Dégâts par attaque : par type d'arme
Attaques spéciales : voir texte
Défense spéciale : aucune
Résistance à la magie : normale
Intelligence : grande
Pas de facultés PSI.

(Chris Morris. -

Traduit par D. Duverneuil)

(*) Dans la version anglaise, Chris Morris a indiqué dans la rubrique "type de trésor" : aucun. Ceci ne me paraissant pas très réaliste, je fais aux Maîtres de Donjon la proposition suivante : trésors individuels : M, N ; pour le groupe : G + 10 ; en tanière : G x 3.

Vêtus et encapuchonnés de noir, ces Humanoïdes à la peau grise sont le plus souvent accompagnés dans leurs quêtes par des Trolls, ou des hommes qui les craignent plus que la mort elle-même. Ils ont des yeux sensibles qui se ferment automatiquement à la lumière du soleil (ou équivalent). Ils peuvent dans ce cas continuer à combattre, grâce à leur odorat très fin. Ils craignent le feu, et fuient la plupart du temps devant lui.

Ils habitent des tanières profondes, dans d'épaisses forêts, et attachent leurs montures, généralement des chevaux, à proximité. On les trouve ainsi parfois, dans des dédales souterrains : il semblerait toutefois que les Cavaliers de la Nuit préfèrent, à cette occasion, voyager à pied. En surface, par contre, ils ont toujours des chevaux avec eux ou à portée de la main.

En combat, leur arme favorite est une masse (avec laquelle ils frappent à + 1/+ 1, bien qu'elle ne soit pas magique). 20 % d'entre eux sont munis également d'une dague magique + 1/0 qui ne cause qu'un point de dommage, mais casse dans la plaie et s'insinue sous la peau. Faute d'un sort de retrait de la malédiction ou de neutralisation du poison dans les 24 heures, la victime devient "mauvais droit" et se met aussitôt à pister les Cavaliers de la Nuit, pour les rejoindre.

Il émane des C.N. une aura de peur continue, équivalente à un sort de 4^e niveau de magie.

Lorsque les C.N. se trouvent en lumière du jour, ils tentent d'éviter le combat, et préfèrent suivre le groupe à l'odeur jusqu'à un endroit (ou un moment) où la lumière est plus faible. Ils ont l'infra-vision sur 90 pieds (environ 30 m). Obligés de se battre en pleine lumière, ils attaquent à - 2 (- 1 si la lumière est due à des torches situées à moins de 10 pieds (3 m) d'eux).

Comment utiliser votre



Feuille de Personnage

Comme promis dans le C.B. n° 4, vous pouvez découvrir dans les pages contiguës, une nouvelle "feuille de personnages" pouvant être utilisée pour les divers jeux de rôle actuellement en circulation. Elle présente l'avantage pour les joueurs débutants d'être bilingue, ce qui leur permettra de s'habituer plus rapidement au vocabulaire un peu particulier des Donjons.

Il existe pour l'instant deux types de feuilles de personnages. Une, très simple, se résume sur une seule face de feuille A4 (21 x 29,7), mais fort résumée, elle oblige à écrire au verso certaines des caractéristiques, et chaque joueur ayant sa propre façon d'organiser ses notes, le Dungeon Master a parfois bien du mal à y trouver rapidement les informations dont il a besoin.

La seconde formule, à l'opposé, est un cahier très complet de plusieurs dizaines de pages, où l'on note jusqu'aux descriptions des personnages rencontrés, et où une large place est laissée pour la narration des événements survenant au personnage durant son existence. Volumineux et difficiles à se procurer en France, ils ont de plus, une conception radicalement différente de la feuille simple décrite plus haut et demandent une certaine adaptation.

La feuille de personnages que nous vous proposons est basée sur les standards de jeu pratiqués dans la plupart des clubs français.

La majorité des termes sont bilingues, sauf bien sûr (afin de ne pas gaspiller de place !) ceux dont la seule différence avec l'anglais est une lettre qui change, ou l'ordre des mots inversé !

Nous avons regroupé sur la page comportant le titre, les informations vraiment "publiques", celles sur lesquelles peuvent traîner les regards innocents de vos coéquipiers.

Sur la deuxième feuille au contraire, figurent vos caractéristiques intimes, celles que seul le D.M. peut savoir (par ex. : sur la page 1, est bien spécifié "apparence", car faux nom et déguisement ont leur place, ne l'oublions pas, dans ce type d'aventure).

Le verso étant en principe toujours face contre la table, un ennemi potentiel dans le groupe ne pourra savoir quel adversaire vous êtes avant de vous avoir vu à l'œuvre, et vous pouvez lui réserver une surprise à votre façon !

Le comptage des points, dans les "Psionic" ou les Hit Point, se note en cochant d'un trait léger de crayon les points au fur et à mesure de leur perte, puis en gommant ces traits pour les points récupérés.

BEAUTÉ

Trop de joueurs ont tendance à confondre charisme et beauté. C'est pourquoi nous avons rajouté cette dernière caractéristique, qui entre en compte lorsque le personnage est appelé à "faire du charme" pour inspirer confiance ou séduire. Le charisme, lui, n'intervient que dans l'ascendant que ce personnage peut avoir, de par sa personnalité, sur ses suivants ou hommes de main. Ainsi, un visage tordu ou balafré peut très bien appartenir à un "meneur" au charisme élevé.

Les ajustements quant à ce nouveau paramètre sont laissés à l'appréciation des D.M.



Feuille de Personnage

APPARENCE

PORTRAIT ou SILHOUETTE

NOM / NAME

RACE SEXE

BLASON

LANGUAGES SPOKEN / LANGUES PARLÉES

ARMES MAITRISEES WEAPONS PROFICIENCY

FORCE / STRENGTH

INTELLIGENCE

SAGESSE / WISDOM

CONSTITUTION

DEXTÉRIÉTÉ

CHARISME

BEAUTÉ

Hit Prob.
Prob. de toucher

Know Spell
Conn. les sorts

Spell Bonus
Bonus Sort

Hit Pt. Adj.
Ajust. Pt de Cp

React. Att. Adj.

React. Adj.

Damage Adj
Ajust. Dégâts

Res. Surv.

Defense Adj.

Max Henchmen
Max. Suivants

Weight Allowance
Poids autorisé

Min Spells / Lev
Min Sorts / Niv

Spell Failure
Echec Sort

Syst. Shock. Surv.

Loyalty Base
Loyalité

Open Door
Forcer les portes

Max Spells / Lev
Max Sorts / Niv

Magic Att Adj.

Magic Att. Adj.

Bend Bars
Tordre les barreaux

ATTAQUE cont MELEE

ANIMAUX FAMILIERS FAMILIAR ANIMALS

HP ATT. AC

HP ATT. AC

GUERRIERS FIGHTERS

NOM HP ATT. AC

NOM HP ATT. AC

NOM HP ATT. AC

NOM HP ATT. AC

SUIVANTS / HENCHMEN

NOM HP ATT. AC

ATT. AC

JETEURS de SORT SPELLS CASTERS

NOM HP ATT. AC

SORTS / SPELLS

NOM HP ATT. AC

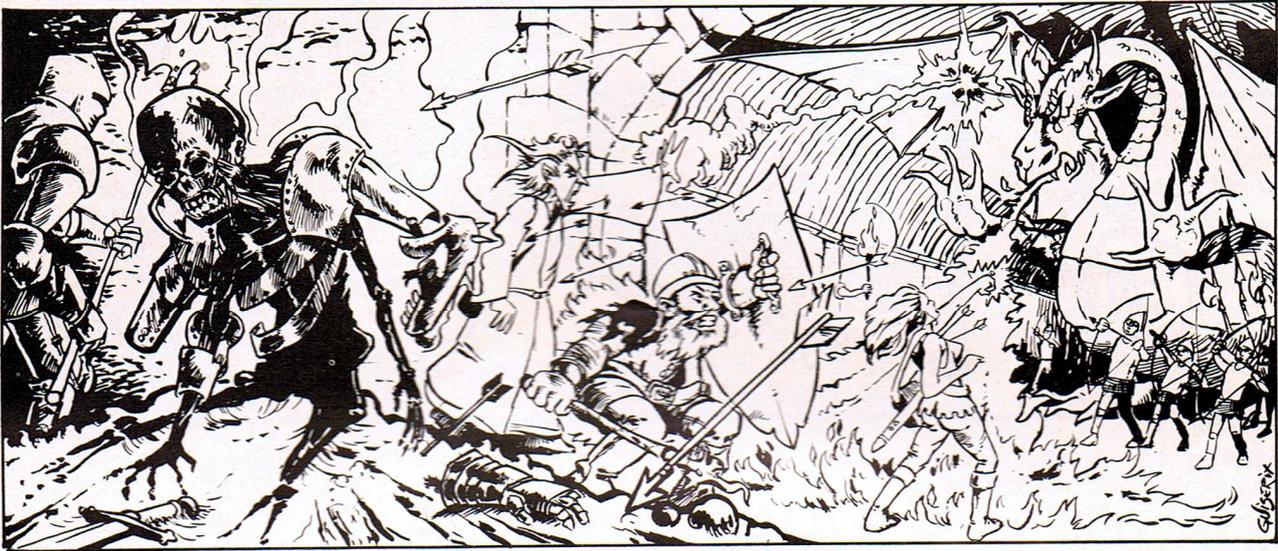
SORTS / SPELLS

Jusqu'à présent, les modules de CASUS BELLI commençaient au seuil des donjons. Sans aller jusqu'à la complexité des modules proposés en anglais par T.S.R. (bien plus chers qu'un numéro de votre journal...). Nous avons élargi le champ de l'aventure, afin de la rendre vraiment "prête à jouer".

Ceci dit, le plus détaillé des donjons demande tout de même au D.M. qu'il connaisse les monstres, les sorts qu'il aura à jouer, et une part de création personnelle pour adapter son jeu au niveau et au "passé" des personnages. Il est donc recommandé de lire soigneusement le module avant de le faire jouer.

Pour jouer, munissez-vous de dés à 6 faces, 20 faces, 18 faces, 8 faces, 12 faces et 4 faces, du "Player Handbook" et du "Monster Manual" de T.S.R.

Ce donjon est environ du 10^e niveau.



Le Temple de Dagon

VOS aventuriers victorieux croyaient en avoir fini avec la Gorge de Fafnir, lorsque curieusement, peu de temps après leur expédition, ils apprirent que les villages des environs étaient toujours ravagés par de mystérieuses créatures, dont le repaire semblait se trouver près du volcan d'où ils revenaient.

En conséquence, les seigneurs des environs décidèrent de monter une seconde expédition afin de purger définitivement cet endroit maudit.

Ici, en fonction des autres aventures vécues par les mêmes joueurs, sont laissées à l'appréciation du D.M. :

a) L'aide offerte par les seigneurs : si les joueurs ne sont que cinq ou six, les seigneurs peuvent fournir des guerriers de leurs propres gardes, aux caractéristiques à aligner sur le niveau des joueurs ou légèrement au-dessous, et un ou deux objets utiles. Et bien sûr une forme de récompense, pas forcément monétaire, si les aventuriers triomphent.

b) Des informations sur ce que les joueurs vont rencontrer et qui peut être connu : aspect des hordes dévastatrices, direction de leur déplacement, le terrain. (Rien, bien sûr, sur l'intérieur du Donjon). Ces informations, toujours succinctes ou embrouillées, fournies par des paysans en général, peuvent être fausses. En préparer six ou sept dont une erronée, par exemple : « Il n'y a rien de vivant dans la forêt pétrifiée ! ».

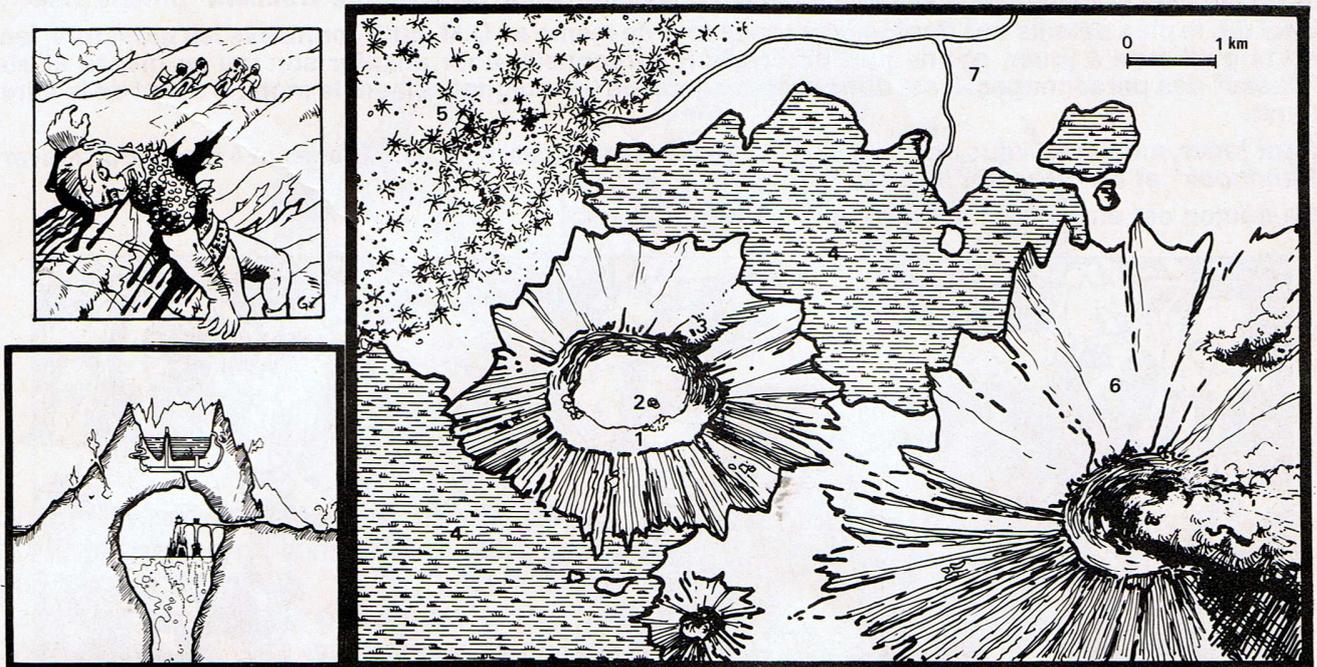
CARTE 1 : Elle représente les environs immédiats de la Gorge de Fafnir. Pour y accéder, les aventuriers devront passer soit par les marais (4), soit par la forêt pétrifiée (5). Ils peuvent tenter de passer par le volcan (7) en activité, où les dangers sont les mêmes que sur le cratère de Fafnir (voir volcan, plus loin), mais avec 80 % de chances par round, car l'endroit est vraiment visiblement propice aux éboulements et fumerolles sulfureuses.

La Forêt Pétrifiée : Autrefois verdoyante, elle a été "minéralisée" par une éruption étrange, il y a de cela bien des générations. A l'intérieur erre une Méduse, ravie par ce cadre charmant, ainsi que ses deux compagnons, deux ravissants Basilics.

La Méduse apparaît toujours, de dos, sous les traits d'une ravissante femme aux cheveux recouverts par un capuchon. Ce n'est que lorsqu'elle est hélée de très près ou qu'elle entend murmurer un sort quelconque qu'elle se retourne afin de "dévisager" ses interlocuteurs.

Quant aux Basilics, ils ont l'habitude de gambader joyeusement au milieu des groupes que leur maîtresse regarde. Ils ne surgissent des pierres que lorsqu'ils entendent les serpents siffler sur la tête de leur maîtresse (lorsqu'elle ôte son capuchon).

Pour les Basilics, jeter un *dé d'initiative* (Cf : "Surprise" dans le **D.M. Guide**).



Le Marais : Il a, de tout temps, été réputé pour la présence monstrueuse d'une créature ignoble qui y rôde et dont, la nuit, de rares voyageurs disent avoir entendu les hurlements angoissants.

La Créature :

Froidemalus Magnus Horribilus

Classe d'Armure (A.C.) : - 1

Mvt : 24"

Dés de vie (H.D.) : 15

Points de coup (H.P.) : 100

Nombre d'Attaques : 18 "naturelles"

Domage/attaque : voir ci-dessous

Attaques spéciales : magie

Défenses spéciales : régénération 3 Hp/round

Résistance à la magie : seules les armes + 2 touchent (60 %)

Intelligence : exceptionnelle

Alignement : "Chaotic Evil"

Taille : L

Aptit. psionic. : non

Cette créature peut être confondue, dans la brume du marais, avec un lézard géant dont elle a le corps et une tête cornue. Mais on découvre rapidement ses neuf paires de pattes, et ses deux autres têtes (cornues), l'une humaine et masculine [sur un torse de Géant de feu], l'autre de dragon. Le monstre est d'un gris vert, visqueux, et glisse dans la vase sous l'eau silencieusement.

Lorsqu'au milieu d'une gerbe d'écume, il apparaît, il lancera d'emblée ses trois attaques magiques : La tête de lézard projette un cone of cold. D.A. 15 dés à 6. 3 fois par jour. Saving Throw applicable.

La tête de dragon crache un jet de flamme 3 fois par jour. D.A. 100 Hp.

La tête humaine lance un Paralysis Ray faisant effet de 1 à 4 tours et portant à 60". (Saving Throw applicable).

N.B. : Les Saving Throw ne diminuent les dégâts que de moitié.

Ses autres attaques sont :

— Sept paires de pattes, griffant de 1 à 6 (il en garde 2 paires pour se mouvoir). Au moins 3 paires attaquent.

— Deux attaques de corne par tête (D.A. : 1 à 4).

— Une morsure pour la tête de lézard : D.A. 1 à 6.

— Une morsure pour la tête de dragon : D.A. 1 à 8.

Ces morsures empoisonnées causent 15 dés à 8 de dégât par round aux victimes ratant leur Saving Throw.

— Coup de queue : dégât 1 à 8.

Sur un jet de 20, la victime est ligotée et écrasée. (Dégât 3 à 30 par round).

— Le tronc humain peut frapper deux fois avec ses poings. (D.A. 1 à 12).

Défenses spéciales : les armes normales ou celles d'argent ne lui font aucun mal. Il faut des armes magiques + 2 au moins pour lui infliger une blessure.

De plus, les attaques à l'acide, l'électricité et le gaz ne font que demi-dégât.

Si la créature sent avoir le dessous, elle fera semblant d'être morte, attendant de se régénérer, ou bien s'enfuira de toutes ses pattes à la vitesse de 48". Ce monstre possède un trésor, profondément enfoui dans un endroit inconnu du marais, sous des tonnes de vase. C'est bien triste.

Si vos aventuriers sont toujours vivants, ils peuvent alors entreprendre la périlleuse ascension du volcan, afin d'en atteindre le cône intérieur, où, près du lac (d'après les conclusions des sages de la Ville) doit se trouver l'entrée du repaire.

Le Volcan : Il est couvert de roches éboulées ou poreuses et coupantes. Chaque personnage a de 15 à 25 % de chances par pente (suivant son poids, sa race, etc.) de voir le sol s'effondrer sous ses pas ou de glisser.

Faire tirer un dé de % pour voir à quelle hauteur de la pente a lieu la chute, puis un second dé de %. Si ce second tir est inférieur ou égal au % de chute, le personnage est mort.

Ex. : le personnage tombe à 30 % de la pente. Au second tir, de 0 à 30 il est mort, au-dessus, il n'est que blessé.

Les blessures sont laissées à l'appréciation du D.M. Durant leur escalade, les aventuriers ont également 15 % de chances de se faire ébouillanter par un geyser ou des jets de vapeur, causant de 1 à 10 points de dégâts.

CARTE 2

Cratère : Une fois dans le cône, un paysage impressionnant quoique austère s'offre aux yeux émerveillés des survivants, qui découvrent un lac de un à deux kilomètres de diamètre, à l'eau très sombre.

Près d'un bord se trouve une île sur laquelle est édifié un temple à colonnes (de style grec) (2). Tout le pourtour de ce lac est constellé d'éboulis, ce qui rend l'entrée du Donjon invisible (1).

2. **L'île :** Si les personnages tentent de s'en approcher en nageant, il y a alors 70 % de chances tous les 50 m qu'ils soient repérés par l'un des 200 Sahuagins qui habitent ce lac et dont cette île et son temple est un lieu sacré. Si un des personnages met le pied sur l'île, il a 95 % de chances d'être repéré (et attaqué, cela va de soi !) par les Sahuagins (Cf **Monster Manual**).

De plus, toute personne qui nage a 20 % de chances de se faire attaquer par un brochet géant (Pike) ou une anguille géante (Eel giant) qui vivent dans le lac.

Sur l'île même, au centre du temple, on peut voir une statue de Dieu-poisson (Dagon). Dans un amas de rochers*, à une cinquantaine de mètres du temple, se trouve un passage secret qui mène à l'intérieur du Donjon (pièce 18 du Donjon) après une interminable descente.

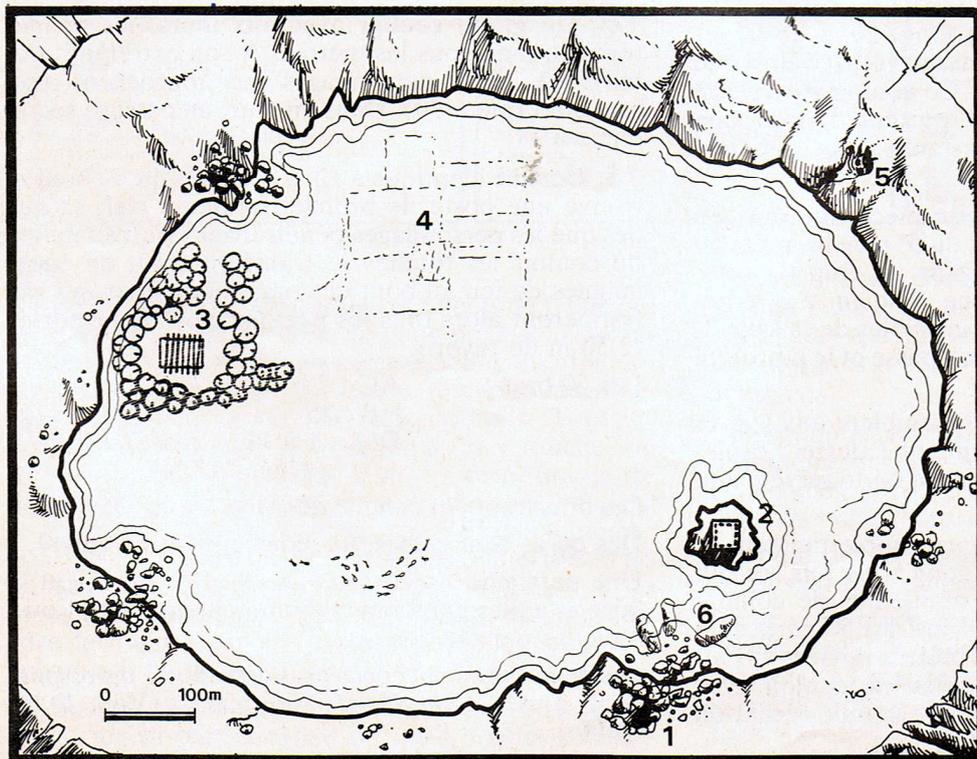
3. **Le Village Sahuagin :** Très grand, constitué d'une multitude de dômes agglutinés, avec au centre du village l'arène où est enfermé le Plesiosaure. Si les aventuriers descendent sous l'eau afin de l'explorer (ce qui n'est possible que si tous les Sahuagins sont morts) ils trouveront en moyenne dans chaque demeure de 10 à 100 pièces d'argent (SP) et dans 10 des maisons de 10 à 100 pièces d'or (GP). Ainsi que des armes, tridents, etc. (A l'appréciation du D.M.).

4. : Si les personnages sont sous l'eau, ils peuvent apercevoir des champs d'algues cultivées et des bancs de carpes domestiques. C'est le seul haut fond du lac (20 m), le reste faisant de 150 à 200 m.

5. : Sortie du dragon, qui correspond avec 19 dans le Donjon. Les rochers abrupts rendent cette sortie indétectable aux marcheurs. Si, en vol, un aventurier y pénétrait, il ne verrait, au fond qu'une grotte, le mécanisme, commandé de l'intérieur, étant indécélable.

Si les personnages marchent longtemps sur le bord du rivage dans la région (6), il y a de fortes chances que une à cinq araignées d'eau géantes (Spider water giant) tente de les attraper pour les dévorer sous l'eau.

* A l'endroit le plus improbable pour qu'y soit lancé un "find traps".



Il est possible aussi que les Sahuagins se sentent menacés (30 %) et qu'ils attaquent le groupe, en tentant de les entraîner sous l'eau à l'aide de grappins, filets, etc. Sur les 200 Sahuagins, il y a 100 guerriers, plus leur baron et ses 9 gardes, une dizaine de lieutenants ainsi qu'une prêtresse (Cleric, Evil) du 5^e niveau.

Si le temple est profané, c'est-à-dire dès que les aventuriers y pénètrent, tous les Sahuagins attaquent alors, en ayant pris soin au préalable de libérer leur Plesiosaure dressé (qui gîte usuellement sous une grille au centre de leur village (3)), pour le lancer dans l'attaque.

De même toute intrusion dans l'eau, surtout proche de ce village, déclenchera une réaction de leur part allant du simple jet de lance à l'assaut en bonne et due forme.

Il est à noter cependant que les Sahuagins ne sont pas hostiles si les personnages restent d'une bienveillante neutralité à leur égard.

DONJON

1 et 2. Après une harassante descente dans des boyaux tourmentés et glissants, les personnages pénètrent dans une grotte sinueuse qui donne sur une seconde grotte bien plus grande. On n'aperçoit rien de particulier, mais une odeur fétide peut suggérer aux aventuriers qu'ils ne sont pas seuls. Impression renforcée par l'agression de 16 Trolls qui se jettent de partout sur eux afin de les combattre. Les Trolls auront l'avantage de la surprise, ayant forcément entendu arriver le groupe.

Dans un coin de la pièce, un coffre de pierre avec 3 potions de *Cure Monster Wounds* (3 à 24 points) (pour monstres uniquement !) ainsi que 600 GP et 800 SP.

En outre se trouve dans cette pièce un passage secret qui mène dans le couloir principal du temple clérical.

3. Grand couloir : (80 m de long, 10 m de large) dans lequel donnent de nombreuses portes ainsi que quatre couloirs transversaux. Ce couloir est éclairé par des bras de cuivre qui portent chacun une torche, tous les 5 m. Aux murs, des râteliers d'armes, tables et chaises.

4. Salle de Garde : Dans cette pièce, toujours en éveil, se tiennent 10 guerriers du 5^e niveau, prêts au combat, ainsi qu'un gong. Dans un coin de cette pièce, un petit couloir mène jusqu'à un réduit pourvu de deux meurtrières, invisibles de la salle 2, qui permettent de voir ce qui s'y passe et le pourquoi de l'agitation des Trolls.

Si les étrangers face aux Trolls semblent aux gardes peu puissants, ces gardes donnent l'alerte "localement" puis se posteront derrière la porte secrète afin d'intervenir le cas échéant.

Si le groupe, au contraire, leur semble puissant et dangereux, ils frapperont le gong trois fois, ce qui aura pour effet de créer le branle-bas de combat dans tout le temple, alertant ainsi les 50 gardes du Donjon, les 6 lieutenants, les prêtres novices et Fafnir. Les gardes se masseront dans le couloir avec arcs et piques, afin de donner une grande réception aux intrus.

Si vraiment ceux-ci sont très puissants et qu'ils déciment les rangs des guerriers, le Grand Prêtre frappera deux fois le grand gong de la salle 27, entraînant les mécanismes d'ouverture des portes des salles 30, 22, 26, 27 et 3 permettant au Fafnir de venir combattre en 3. Dans ce cas, tous les occupants du Donjon se battront à ses côtés, hormis les esclaves. L'excitation causée par la présence du dragon permettra à tous les défenseurs du temple clérical de frapper à + 1.

Les guerriers se battent à l'arc, puis à la lance, puis au corps à corps, aidés par les clercs de bas niveau qui jetteront des "hold person" ou leurs sorts sur les membres du groupe.

5. Salle d'entraînement des gardes, avec à l'intérieur 6 guerriers du 5^e niveau en train de s'entraîner (donc armés). Des cibles, mannequins, etc.

6. Couloir menant à une porte. Toujours les mêmes chandeliers.

7. Idem 6.

8. Guet du Dragon : Dans cette salle se trouvent en permanence 6 gardes du 5^e niveau

A.C. 2

H.P. 35

D.A. 2 à 8 + 1

qui surveillent les abords de la salle 30 par les meurtrières. Dans un coin un râtelier avec flèches et lances. Au milieu de vieilles lances rouillées, s'en trouve une d'un état aussi douteux, mais qui a cependant le pouvoir de tuer le dragon (ce qui empêche Fafnir de se révolter).

9. Salle des Esclaves : Des paillasses, tables, bancs. Une vingtaine d'esclaves des deux sexes.

Sous les paillasses, jusqu'à 300 SP au total.

10. Chambre des Gardes : Une trentaine de lits et d'armoires, avec 20 gardes. Cachées dans les lits ou les armoires, jusqu'à 100 GP par personne.

11. Idem 10.

12. Un grand couloir avec aux murs, les mêmes torches, mais tous les mètres. A son extrémité, des barreaux. Si les personnages s'en approchent, voir leur effet (pièce 30). Dans un mur, un passage secret mène à 14.

13. Couloir identique à 12, à ceci près qu'au bout se trouve une porte de bronze, fermée à clef, et que dès que les personnages pénétreront jusqu'au milieu du couloir les torches se transformeront en épées langues de feu au bout des bras soudain vivants qui frapperont alors tous les personnages à leur portée (2,50 m de rayon).

Les 60 bras :

AC : 2

HP : 25

D/A : 1 à 12 + 1 dé à 4
(dégât du feu).

Les bras frappent comme des monstres du 7^e niveau. Dès qu'ils sont cassés, ils redeviennent en cuivre.

Une personne située dans un carré de 5 m peut se faire attaquer par 4 bras simultanément, donc 1 ou 2 attaques dans le dos.

Les deux dernières épées près de la porte correspondent à des "Sword of Sharpness" (Voir **D.M. Guide**).

Plesiosaure
(A.C.) : 7
H.D. : 20
H.P. : 148
D/A : 5 à 20
Taille : L (15 m)

Fafnir (Dragon Rouge, Ancien)
Classe d'Armure (A.C.) : - 1
Mvt : 9"/24"
Dés de vie (H.D.) : 11
Points de coup (H.P.) : 88
Nombre d'Attaques : 3
Domage/attaque : 1-8/1-8/3-30
Attaques spéciales : souffle enflammé + magie
Défenses spéciales : non
Résistance à la magie : standard
Intelligence : exceptionnelle
Alignement : "Chaotic Evil"
Taille : L (16 m de long)
Aptit. psionic. : non

Fafnir est capable de parler. Il possède les sorts suivants :

Niveau :		
1	<i>Magic missile</i>	<i>Burning hands</i>
2	<i>Invisibility</i>	<i>Striking cloud</i>
3	<i>Hold person</i>	<i>Lightning bolt</i>
4	<i>Fire Shield</i>	<i>Minor globe of invulnerability.</i>

Aux doigts : un *ring of Telekinesis* (4000 GP)
un *ring of Wizardry* (qui double les sorts des 1^{er}, 2^e et 3^e niveaux, soit deux *Magic missile*, etc.).

Le dragon ne va jamais au combat sans s'être jeté *Minor globe, Fire Shield, Invisibility.*

Basilic
(A.C.) : 4
Mvt : 6"
H.D. : 6 (+ 1)
H.P. : 45 (pour les deux)
D/A : 1 à 10
Attaques spéciales : pétrification
Alignement : "Neutral"
Taille : M (2,10 m)

Kelek (Magicien)
Classe d'Armure (A.C.) : 0
Mvt : 12"/12"
Dés de vie (H.D.) : 8 (8^e niveau)
Points de coup (H.P.) : 30
Nombre d'Attaques : 3 (au dard)
Domage/attaque : (1 à 3) + 1
Alignement : "Lawful Evil"
Caractéristiques : For. Int. Sag. Dext. Cons. Char.
8 18 16 18 14 17

Le magicien possède, pour le corps à corps, une dizaine de dards sur lui. Sa classe d'armure est justifiée par la robe magique qu'il s'est fabriquée et qui s'évaporerait s'il meurt. Il possède un *Ring of Spell Storing* contenant :

- 3 *lightning bolt*
- 3 *Magic missile*
- 2 *Fireball*

Il possède les sorts suivants :

Niveau :

- 1 *Burnings hands, Charm person, Magic missile, Shield*
- 2 *Darkness, Invisibility, Mirror image*
- 3 *Hold person, Phantasmal force, Fly*
- 4 *Mirror globe, Ice storm.*

Grand Prêtre Akiyasha
Classe d'Armure (A.C.) : 0
Mvt : 12"
Dés de vie (H.D.) : 9 (9^e niveau)
Points de coup (H.P.) : 80
Nombre d'Attaques : 1
Domage/attaque : + 3 aux touches, + 2 aux dégâts
Alignement : "Lawful Evil"
Caractéristiques : For. Int. Sag. Dext. Cons. Char.
15 17 18 18 16 18

Il possède :

Staff of the Serpent, *Adder* (voir D.M.G.)
1 anneau d'invisibilité, employé au combat
1 *Rod of cancellation* avec lequel un de ses acolytes ou lui-même tentera de frapper les objets magiques les plus puissants des adversaires.
1 Anneau de *Spell Turning*
1 Marteau + 2

Sorts :

- Protection from good* (× 1), *Command* (× 2), *Cause light wounds* (× 1), *Cure light wounds* (× 2), *Hold Person* (× 2), *Know Alignment* (× 1), *Resist fire* (× 1), *Silence* (× 1), *Spiritual Hammer* (× 1), *Dispell Magic* (× 1), *Continual darkness* (× 1), *Blindness* (× 1), *Glyph of Warding* (× 1), *Feign Death* (× 1)
- Stick to Snake* (× 1), *Cure Serious wounds* (× 1)
- Flame Strike* (× 1).

Harwak / Havakkis (Clercs)
Classe d'Armure (A.C.) : 2
Mvt : 12"
Dés de vie (H.D.) : 5 (5^e niveau)
Points de coup (H.P.) : 40 et 50
Nombre d'Attaques : 1
Attaques spéciales : sorts
Défenses spéciales : sorts
Résistance à la magie : normale
Alignement : "Lawful Evil"
Caractéristiques : For. Int. Sag. Dext. Cons. Char.
14 15 18 18 17 13

Arme : Marteau + 1

Sorts :

Command × 2	Command × 2
Protection from good	Protection from evil
Cure light wounds	Cure light wounds
Cure light wounds	Cure light wounds
Hold person × 2	Hold person × 2
Silence	Silence
Resist fire	Resist fire
Spiritual hammer	Spiritual hammer
Animate Dead	Continual light
Dispell magic	Cause blindness × 2
Feign Death	

Gardes
A.C. : 2
Mvt : 12"
H.D. : 5 (5^e niveau)
H.P. : de 30 à 45 (voir ci-dessous)
Domage/attaque : Pique : 2 à 7 - Arc : 1 à 6
Alignement : "Lawful Evil"

Pour les grands nombres de combattants, deux solutions : simplifier en prenant un garde "moyen" (40 Hp) répété à 50 exemplaires, ou bien "tirer" par exemple une série de 25 gardes différents et les jouer deux fois chacun. Ex. :

Garde n° : 1 2 3 4 etc., jusqu'à 25
Hp 45 38 34 41 etc.
Arme A A P P (A = arc, P = pique)
lorsque, par ex. 3 est mort, on le rejoue.

Nota : Les 6 lieutenants se battent à l'épée longue (1 à 8) et possèdent 50 Hp.

Skään Seigneur guerrier
Classe d'Armure (A.C.) : 1 (armure magique)
Mvt : 13"
Dés de vie (H.D.) : 12 (12^e niveau)
Points de coup (H.P.) : 105
Nombre d'Attaques : 3 en 2 rounds
Domage/attaque : 1 à 10 + 2 (épée à deux mains + 2 "spéciale")
Résistance à la magie : normale
Alignement : "Lawful Evil"
Aptit. psionic. : non
Caractéristiques : For. Int. Sag. Dext. Cons. Char.
18 16 13 18 18 17

Son épée contient neuf *glyph* descendant d'un niveau, qu'il peut répartir à volonté. Ex. : 2 niveaux en touchant une victime d'aspect moyen, puis 5 niveaux en touchant un adversaire plus puissant, et restent 2 *glyph* dans l'épée. Une fois vidée, c'est une simple épée + 2.

Méduse
(A.C.) : 5
Mvt : 9"
H.D. : 6
H.P. : 48
D/A : 1-4 (morsure)
Attaques spéciales : pétrification
Alignement : "Lawful Evil"
Taille : M

Sahuagins
A.C. : 5
Mvt : 12"/24" dans l'eau
H.D. : 2 + 2
H.P. : 12 à 18 (femmes et jeunes, au village : 8 Hp)
D/A : Javelot : 1 à 6 - Trident : 2 à 7
Attaques spéciales : Voir Monster Manual
Défenses spéciales : Voir Monster Manual
Alignement : "Lawful Evil"

Pour jouer le grand nombre de Sahuagins, voir le système de jeu pour les gardes.

Au combat, les Sahuagins sont accompagnés par leur Baron (50 Hp) et éventuellement par une prêtresse Sahuagin (45 Hp) (au 6^e niveau de clerc).

Sorts possédés :

- Command, Bless, Protection from good*
- Resist Fire, Hold person, Silence 15' radius*
- Dispell magic, Continual light*

Trolls
(A.C.) : 4
H.D. : 6 (+ 6)
H.P. : 50
D/A : 5-8/5-8/2-12
Attaques spéciales : 3 ennemis à la fois
Défenses spéciales : régénération (3 hp/round)
Alignement : "Chaotic Evil"
Taille : L (3 m au moins)

Golem de craie (Clay Golem)
(A.C.) : 7
H.D. : (assimilé à 11 HD)
H.P. : 50
D/A : 3-30
Alignement : "Neutral"
Taille : L (2,50 m)

Anguille (Eel Giant)
(A.C.) : 6
Mvt : 9"
H.D. : 5
H.P. : 37
D/A : 3 à 18
Taille : M (long. 6 m)

14.

Cette pièce est gardée par deux Golems de Craie qui réagissent aux divers sons de gong pour abaisser les manettes dans les circonstances usuelles. Ils attaqueront immédiatement tout intrus. Diverses **machineries** incompréhensibles, leviers, boutons. Tous les leviers sont chauffés au rouge (si on y touche, on prend 15 points de coup). Dans un coin, une porte protégée par cinq serrures avec chacune un dard empoisonné. Sur cette porte, est écrit en commun : « DANGER ». Si on l'ouvre, on voit dans toutes les langues écrit « Danger, ne pas toucher à la manette ». Si un personnage est assez fou pour tendre la main vers cette manette, il déclenchera un *glyph* qui lui pompera trois niveaux.

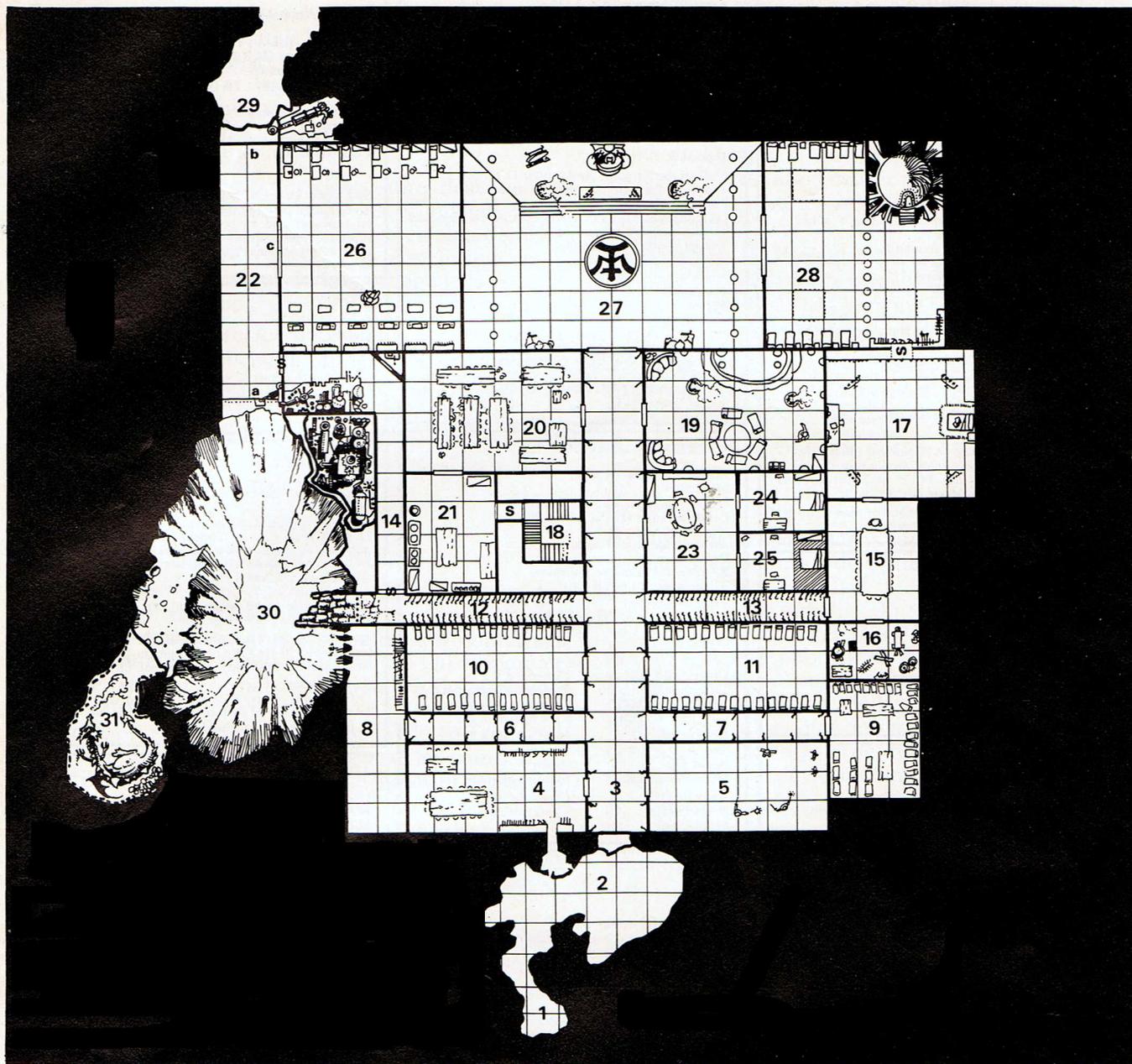
Si malgré tout la manette est abaissée, il ne se passera rien [à part un bruit de gong. (Tous les habitants du donjon y compris Fafnir s'enfuiront par

toutes les issues possibles)] du moins apparemment, car en réalité les eaux du lac seront projetées dans le volcan, ce qui provoquera son explosion dans les sept minutes à partir du moment où le levier a été abaissé.

Cinq minutes après que le levier ait été abaissé, des tremblements énormes secoueront le volcan. (50 % de chances que les plafonds s'écroulent et 10 % que l'eau du lac envahisse les couloirs).

Au bout des sept minutes, tout le volcan explosera, détruisant tout dans un rayon de 3 km.

Si les aventuriers tentent de fuir avant l'explosion, ils ont 80 % de chances de tomber sur les mêmes périls qu'à l'aller (chutes, jets de vapeur), ainsi que d'être frappés dans le dos "au passage" par deux ou trois gardes du donjon fuyant comme eux et qui continueront leur course.



Enfin, même au-delà des 3 km fatidiques, il reste 15 % de chances de recevoir des pierres projetées ou des gaz brûlants (1 à 12).

Enfin, si les aventuriers prennent le temps de manipuler les autres commandes présentes dans la pièce, voir ci-dessous les résultats.

1 à 10 : les portes a et b s'ouvrent*

11 à 20 : les portes a et c s'ouvrent*

21 à 50 : un gaz mortel envahi 14 tandis que les deux issues sont wizard lock durant cinq rounds (*Saving Throw* à chaque round).

51 à 60 : les machines émettent de terribles éclairs. Les personnages ratant leur *Saving Throw* contre la paralysation sont aveuglés de 2 à 8 heures.

61 à 90 : rien.

91 : un liquide visqueux séchant instantanément mure les deux issues. Les portes a, b, c s'ouvrent* puis toute la machinerie reste définitivement bloquée.

92 à 00 : toutes les portes s'ouvrent* depuis 30 jusqu'au couloir 3.

15. Sur la porte de cette **salle à manger**, un *glyph*, pompant un niveau. A l'intérieur, le mobilier conventionnel d'une telle salle, grande table et multiples sièges, dont un fort luxueux à l'extrémité de la table la plus proche de la pièce 17. L'acoustique de cette pièce amplifie tous les bruits et le moindre murmure y résonne, à moins que l'on déplie sur les murs les épais rideaux pour l'instant dans les coins.

Rien de valeur.

16. Salle de torture : De nombreux appareils agressifs agrémentent la pièce, tandis que dans un coin s'alignent de grands plats d'argent et des décorations culinaires, à côté d'une grande marmite huileuse. Une odeur putride s'élève d'une grille (1 m × 1 m) dans le sol, qui s'ouvre aisément, et donne sur un "tobogan" disparaissant dans l'obscurité (voir 25 bis).

* Lorsque les portes s'ouvrent, Fafnir en profite pour sortir de sa caverne, où il retourne néanmoins peu après, afin de protéger son trésor.

17. Chambre du Grand-Prêtre : Sur cette porte, encore un *glyph* pompant un niveau. L'intérieur est très sobre : un lit immense entouré de bibliothèques, un bureau, et quatre chandeliers éteints, un dans chaque coin de la pièce. Dissimulé derrière les livres, un passage secret conduit à 2

Tous les ouvrages sont des recueils de dogmes et de prières. Dans le bureau, contre le mur, se cache un tiroir secret. Il faut se pencher par dessus le bureau pour l'atteindre. Il est fermé par une simple serrure qui n'est pas piégée en elle-même. Par contre, dès que l'on ouvre le tiroir, une puissante lame sort sur toute la longueur de la face du bureau tranchant dans tout ce qui se trouve à moins d'un mètre et ne possède pas au moins une classe d'armure de 0. (Le Prêtre utilise pour ouvrir son inséparable et long bâton). Ce piège ne se désamorçe pas.

Dans le tiroir, un pendentif à l'emblème du prêtre (500 GP) et un anneau (*Ring of Delusion*).

Sous la dalle centrale de la pièce, un coffre avec un piège à aiguille empoisonnée et un *glyph* retirant un niveau. La dalle ne peut être ouverte que si les quatre chandeliers sont allumés.

Dans le coffre, 5.000 GP en gemmes, et 10.000 GP en pièces.

18. Escalier : Il fait 200 m de haut. A son extrémité supérieure, il donne, par un passage secret, sur l'île du Temple. A l'extrémité inférieure, il communique, par un passage secret également, avec la pièce 21.

19. Salon. Cette grande pièce est somptueusement décorée. Des divans autour d'une table, des statues, des brasiers d'encens, des sofas, des armoires pleines de verres du plus beau cristal. Sur un mur, une estrade avec des colonnes. L'estrade est occupée par des musiciens et des danseuses. Sur les divans, un invité, en train de dévorer un somptueux repas, et 3 lieutenants, guerriers du 5^e niveau. Deux autres lieutenants montent la garde près des portes (qui s'ouvrent vers l'intérieur et les dissimuleront donc d'abord aux yeux des aventuriers). Les cinq lieutenants attaqueront tout intrus tant que celui-ci est à l'intérieur de la pièce. Les 5 lieutenants :

AC 2

Hp 45

D/A 2 à 8 + 1 (*Sword, Broad*)

Dès que deux de ses lieutenants seront tombés, l'invité, Skään, guerrier du 12^e niveau, ulcéré de devoir interrompre son repas, se ruera au combat.

Aucun autre personnage présent n'interviendra et les invités cesseront le combat au seuil de la porte qu'ils fermeront.

20. Réfectoire des gardes. Des tables, des chaises, en bois. Si l'alerte n'est pas déjà donnée, on y rencontrera deux gardes en train de discuter qui tenteront de sonner tous les deux de la trompe.

21. Les cuisines, avec leurs accessoires habituels, et quelques cuisiniers. Si on les menace, ils révéleront l'existence du passage secret conduisant à 18, mais seuls les chefs des gardes en connaissent le mécanisme. Ils montreront également, au milieu d'autres fioles de cuisine, deux flacons. Ils savent simplement que l'un est un poison violent, une goutte suffit (*Saving Throw* à - 2) et l'autre un *cure serious wounds*. Seul leur chef les distingue l'un de l'autre,

mais on ignore où il se trouve. Si les aventuriers essayent les fioles, tirer pour voir ce qu'est la première : 1 à 3 c'est le poison, 4 à 6 le *cure serious wounds*, la nature de la seconde fiole découle de ce résultat.

22. Un vaste couloir. Seule la porte donnant sur 26 a l'air d'une porte. Les autres se confondent avec la muraille. Les trois portes ne s'ouvrent que sur des commandes de la salle 14.

La pesanteur s'inverse tous les deux segments. Le couloir faisant 10 m de haut, les aventuriers qui le traversent tombent alternativement au plafond, puis au sol, etc. Les dégâts sont de 1 à 10 à chaque fois.

(Nota : la porte c et le passage secret ne mesurant que 5 m de haut, ne peuvent être atteints que par le sol).

Fafnir, sachant voler, n'est pas soumis à ce phénomène.

23. Petit salon : La pièce est assez sobre, hormis les draperies et les peintures qui l'ornent. Une table, quelques chaises, une armoire ne contenant que des verres et des flacons vides. Une bibliothèque avec des livres sans intérêt. Contre un mur, une longue couchette destinée aux gardes accompagnant les invités). Un garde est présent.

24-25. Chambres des invités fermées à clef. Dans chacune d'elles, un lit, une table, une armoire. La chambre 24 est vide. Dans l'armoire (fermée) de la 25, une fiole de *cure light wounds*. Sur le lit est jeté un manteau de fourrure (à la taille du guerrier présent en 19). Si on fouille le lit, celui-ci et tout le fond de la pièce (les 5 derniers mètres) basculent et éjectent brutalement les importuns dans une fosse 15 mètres plus bas, grouillant de *centipèdes*, qui se referme aussitôt. Elle ne peut être rouverte qu'après une demi-heure.

25 bis. La fosse. Ses murs sont parfaitement lisses. En haut, à 10 m du sol, débouche le tobogan provenant de la salle 16. (Sa pente et le sang qui le recouvre empêchent de s'y tenir). Il y a environ 200 *centipèdes* et beaucoup de carcasses humaines ou animales qui forment une bouillie jusqu'à environ la taille d'un humain ou le menton d'un nain.

Aucune lumière bien sûr.

26. Salle des clercs. Cette pièce immense sert à la fois d'étude et de chambre à 6 jeunes clercs du 1^{er} niveau. D'un côté s'alignent leurs lits, armoires, table-bureau ; de l'autre, autour d'une statue de leur maître, s'arrangent des bibliothèques, des tables et des objets de culte sur de petits autels. A moins qu'ils n'aient été déjà tués dans le grand couloir, les six clercs se trouveront dans cette pièce où on peut trouver jusqu'à 2.000 GP en bijoux sur les objets ou dans les armoires.

27. Grande Salle de Cérémonie. Trois grandes portes de bronze sculpté donnent sur cette pièce. Au centre, le symbole du Grand Prêtre Akiwasha, maître des lieux. Sur les murs, des peintures de rituels aquatiques.

Près des murs latéraux deux rangées de colonne d'une roche bleue veinée d'ocre s'harmonisent avec, sur l'estrade de pierre, un autel illuminé de chandeliers d'or allumés, et un trône somptueux taillé dans le même minéral, et surmonté d'une idole d'argent massif (de 2 m) représentant le dieu-poisson Dagon.

Sur cette estrade également deux brasiers d'encens et un gong.

Face au trône, deux statues encadrent la porte conduisant au couloir. Il s'agit en fait de deux Golems de Pierre qui se ruent au combat si l'on tente de profaner l'idole.

Il est fort probable que Akiwasha se trouve dans cette pièce, ainsi que ses deux servants, deux clercs du 5^e niveau, Harwak et Hawakkis, qui attaqueront immédiatement les aventuriers. Si le guerrier présent salle 19 est vivant, il y a 50 % de chances par round qu'il vienne participer au combat aux côtés des clercs.

Egalement 50 % de chances pour que le magicien Kelek, propriétaire du castel sur le lac de lave (voir "La gorge de Fafnir, CB n° 4) soit présent (s'il n'est pas déjà mort !)

Si ceux-ci sentent qu'ils ont le dessous, ils tenteront de fuir vers 28. Dès qu'ils auront franchi la limite des colonnes, celles-ci se transformeront en "wall of fire", les portes de bronze se refermeront aussitôt après leur passage (1 segment) et le gong résonnera automatiquement, libérant (s'il est toujours vivant) Fafnir dans la salle 27.

La salle ne contient pas d'autre trésor que l'idole qui vaut néanmoins à elle seule 40.000 GP.

28. Les Gardiens de la Sphère : C'est la salle d'urgence. Dans la première partie, des lits, des armoires. Au fond, derrière une rangée de colonnes, un râtelier d'armes, et sur un piédestal qu'on gravit par quelques marches une sphère de métal avec une porte.

Ici résident les deux servants du maître et une dizaine de gardes qui n'interviendront que si le Grand-Prêtre les appelle en 27 ou bien dans cette pièce même.

Les gardes protégeront Akiwasha, pour lui permettre de monter à bord de la sphère s'il est en train de fuir, et y embarqueront eux-mêmes si cela leur est possible. Dès que le Grand-Prêtre et ses suivants franchissent les colonnes, trois trappes s'ouvrent dans le plafond, remplissant la pièce d'eau (ce qui rend les portes impossibles à ouvrir) en environ 2 à 3 minutes, tandis que sur les colonnes mêmes s'actionne un *Dispell Magic*. Lorsque la pièce est quasiment pleine, une cheminée s'ouvre au-dessus de la sphère qui remonte rapidement à la surface du lac, pour ensuite voler hors du cratère et disparaître au-delà des volcans.

Dans la pièce 28, les personnes présentes, même si elles ont trouvé un quelconque moyen de respirer, sont écrasées par la pression. La pièce se vide d'elle-même au bout d'une heure environ.

29. Grotte conduisant à l'air libre, sur une pente du cratère particulièrement inaccessible (voir carte n° 2). La porte b ne peut être commandée que de la salle 14.

30. Cheminée de Fafnir. Ce puits, profond d'une centaine de mètres, fait communiquer le temple et l'ancre du dragon avec l'intérieur du volcan, où sur une île, au milieu du lac de lave, se trouve le castel du magicien Kelek, décrit dans le n° 4 de Casus Belli sous le titre "La Gorge de Fafnir". C'est le chemin qu'emploie le magicien, grâce à son sort *Fly*, pour se rendre de l'un à l'autre.

Au niveau du temple clérical, trois accès. La porte a, qui ne s'ouvre que de la salle 14, ou sur un certain coup de gong de la salle 27.

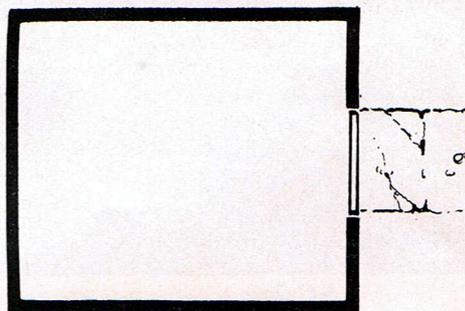
Les ruines d'un pont qui prolonge le couloir 12. A l'entrée du pont, des barreaux énormes, mais assez écartés pour laisser le passage à un homme. (Ces barreaux émettent un constant *Dispell Magic*). Si un personnage s'aventure sur le pont, Fafnir s'il est près de là, utilisant son anneau de Télékinésie, l'enverra dans le vide. Face au pont, une plate-forme dont les recoins se perdent dans l'ombre. Il s'agit de l'ancre du dragon.

31. La demeure de Fafnir : Une large grotte formant un coude conduit au nid de ce dragon ancien, qu'un puissant sort vieux de plusieurs siècles oblige à obéir aux maîtres du lieu.

S'il n'est pas déjà mort au combat, Fafnir sera présent et défendra son trésor. Entassé au fond de la grotte, on pourra trouver 60.000 GP, 20.000 GP en gemmes.

F. Marcela Froideval & D. Guiserix.

Module 2



A la demande générale, nous allons désormais inclure plus d'un donjon par numéro. A la satisfaction de douzaines de lecteurs, voici donc le second module de ce trimestre, prêt à jouer :

NIVEAU 1 :

Pièce 1 :

Lire à haute voix aux joueurs : "...Lorsque vous ouvrez la porte, vous voyez en face de vous ce qui a l'air d'une pièce de 10 m² avec rien à l'intérieur."

Pièce 1 (pour le DM) :

En réalité, ceci est une pièce de 10 m² avec rien à l'intérieur.

Le mois prochain, la pièce n° 2, deux fois plus dangereuse !

D & D & O-RI-GI-NA-LI-TÉ !

C'est le mot d'ordre qui vous permettra peut-être de gagner un abonnement à CASUS BELLI.

En effet, nous proposons un concours à nos lecteurs qui se sentiraient l'âme à mettre au monde l'un de ces charmants êtres, hôtes de notre rubrique *Devine qui vient dîner ce soir...* et que l'on regroupe sous l'étiquette simpliste de Monstres.

Deux critères dont il faut tenir compte si vous voulez conserver toutes vos chances :

— L'originalité, citée plus haut, qui peut s'accompagner d'humour (noir !) en guise de condiment.

— La cohérence : nous donnerons priorité aux monstres dont les caractéristiques seront en harmonie avec la "personnalité"... et avec elles-mêmes. (Nous nous réservons le droit de modifier éventuellement une caractéristique si elle nous semble mal "ajustée").

Pour des raisons techniques, nous publions rarement les illustrations reçues, mais que ceci ne vous empêche pas de joindre à votre description un dessin clair qui, comme chacun sait, vaut mieux qu'un long discours.

Attention : ne seront pris en compte pour un numéro que les envois parvenant au plus tard un mois et demi avant parution, c'est-à-dire le 31 octobre pour le n° 6 du 15 décembre, par exemple.

A l'origine de ce concours, le *Rigolard*, que vous avez sans doute déjà découvert dans les pages précédentes et dont l'auteur, *Michel Mazier*, est donc notre premier gagnant.

Nous attendons maintenant vos Pygmalions en espérant avoir... l'embarras du choix !

Boîte de Base D & D : English is pas très clair ?

Bon nombre de lecteurs nous écrivent sur des problèmes de Donjon et Dragon de Base difficiles à saisir dans le texte anglais. Nous fournissons, lorsque c'est possible, une réponse personnelle à ceux ou celles qui ont joint une enveloppe timbrée et à leur adresse, et posent leurs questions d'une manière simple permettant de répondre "en abrégé".

Curieusement, une notion obscure pour beaucoup d'entre vous est le problème des "Hit Dice" et des "Hit Points". Voici un exemple concret :

Dans le module de ce numéro, vous pouvez rencontrer un ou deux Basilics : sur leur fiche signalétique on peut lire : Hit Dice (ou HD) 6 + 1.

Le Hit Dice est, sauf avis contraire, un dé à 8 faces. Nous tirons donc 6 fois le dé à 8, puis ajouterons un point, soit un chiffre entre 7 (8 tirs sur 1, + 1 point) et 49 (6 tirs sur 8, plus 1 point). [On dira qu'il se bat "comme un monstre à 6 dé de coup."] Le chiffre obtenu est le nombre de Hit Points de l'animal en pleine forme, qui diminuera avec chaque blessure infligée.

Les Hit Points des personnages sont tirés de la même manière suivant les critères particuliers à chaque classe. Ex. : 1 dé à 10 par niveau de guerrier, soit un chiffre entre 3 et 30 HP pour un guerrier du 3^e niveau.

UN NOUVEAU CLUB A NICE

Rentrée ludique pour les Niçois et leurs voisins puisqu'un Club multijeu vient de naître dans cette région, "jusqu'à présent déshéritée".

Tous nos lecteurs y trouveront leur goût car on y joue tant au WARGAME qu'à DIPLOMACY et "D. AND D.". Ce club affilié à la F.F.J.S.S.T. est situé : 16, bd Victor Hugo - 06000 Nice.

JOUEZ UNE VRAIE BATAILLE... QUI N'A PAS EU LIEU

Les soldats de Kellermann, chapeau au bout du fusil, acclament leur chef aux cris de "Vive la Nation" (la République ne sera proclamée que le lendemain), devant un moulin et des Prussiens en fuite. Si vous n'avez pas déjà vu cette image dans un livre d'histoire, c'est que vous dormiez pendant les cours ! **VALMY**, puisqu'il faut la nommer, fut une des batailles marquantes de la Révolution. La patrie en danger vit se lever des corps de volontaires qui permirent de repousser les coalisés venus rétablir l'ordre monarchique en France ; du moins au premier abord. En fait, l'histoire n'a jamais vraiment éclairé tout à fait les raisons pour lesquelles, malgré d'importantes forces en présence, cette bataille se limita à quelques échanges d'artillerie. Et si, au lieu de faire retraite, Brunswick avait insisté ?

Eh bien, jouez-le donc, puisque **VALMY** est le nouveau wargame de Jean-Jacques PETIT (également auteur de *Fleurus*, tous deux publiés par Jeux Descartès).

En attendant une main "innocente" qui pourrait consacrer un article à ce nouveau wargame, on peut déjà dire que s'il a le reproche que nous avions fait à *Fleurus* dans le *CASUS BELLI* N° 3, c'est-à-dire une découpe des pions qui laisse à désirer, **VALMY** est par contre une excellente réalisation au niveau jouabilité et réalisation historique. Ce réa-

lisme est le fruit du temps passé en recherche, documentation, et également tests successifs et peaufinement du jeu par l'auteur, dont on comprendra mieux la colère à peine voilée manifestée dans ce même numéro à l'égard des règles bâclées d'International Team.

La Bataille de VALMY une exclusivité Jeux Descartès, par correspondance ou dans les boutiques-relais. Son prix : 69 F.

Magasins affiliés à la F.F.J.S.S.T.

Les magasins effectuant une réduction aux membres de la fédération sur présentation de leurs cartes d'adhérents sont signalés par un carré noir.

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

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

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

■ **JEUX ACTUELS**
BP 534
27005 EVREUX Cédex

■ **STRATEJEUX**
Le passage Montparnasse
21-23 rue du Départ
75014 PARIS

N°6

15 Décembre...

Noël approche...

Sortant tout chaud de l'imprimerie, *CASUS BELLI* N° 6 s'achemine vers votre boîte à lettres ou votre boutique de jeux habituelle...

CASUS BELLI N° 6, c'est :

Squad Leader : Si ce monument vous a jusqu'ici effrayé, voici le moment de prendre le train en marche. Une nouvelle série d'articles Chapitre 1 pour connaître et approfondir, jusqu'à la substantifique moelle, un jeu d'une richesse indiscutable.

Diplomacy : Nostradamus avait-il prédit *Diplomacy* par correspondance ? Premier article également sur la trahison épistolaire. Frisson et timbre poste !

Samourai : Ses premiers pas (C.B. n° 1) furent trébuchants. Le voici à maturité, avec une plus juste "fiche technique" et l'esprit du Budo.

Module : Mis en appétit, par la boîte de Base de D. et D., vous tentez les règles avancées. Rien n'est simple ! Ce module de niveau 3 à 5, avec les références aux pages des manuels de T.S.R., vous permettra de mieux faire le saut.

Clubs : Beaucoup d'entre vous se désolent de ne pas trouver de Clubs de Wargame aussi aisément que ceux d'Echecs. Pas de mystères, le phénomène reste relativement nouveau et ces clubs, il faut les CRÉER. Les bonnes volontés se diluant dans les méandres administratifs, nous vous proposerons un condensé des informations utiles pour fonder votre club.

Et : Nos analyses de wargames, coup d'œil sur les nouveautés, toujours "Devine qui vient dîner ce soir", une échelle de mesures anglo-française des distances et des temps dans D. et D., la suite de "Air Assault on Crete", etc.

JEUX DE REFLEXION : COMMENT CHOISIR ?



Mastermind, Rubik's cube, Othello... tous les jours de nouveaux amateurs découvrent ces jeux de réflexion.

Mais aussi tous les jours de nouveaux jeux apparaissent et bien souvent, sous un nom mystérieux, dans une splendide boîte soigneusement scellée, se cache un jeu sans intérêt.

Comment s'y reconnaître ? Comment être utilement conseillé ?

La solution, découvrez-la avec les relais-boutiques Jeux Descartes.

Les relais-boutiques Jeux Descartes, ce sont 52 spécialistes qui vous proposent en permanence un large choix de jeux de réflexion. Des jeux connus, des grands classiques, mais aussi la gamme Jeux Descartes comportant plus de 250 jeux originaux, sélectionnés dans le monde entier et souvent introuvables en France : casse-tête, jeux stratégiques, wargames, jeux électroniques, etc.

Visitez le relais-boutique Jeux Descartes de votre région. Vous y trouverez tous les avantages d'un véritable spécialiste : une gamme étudiée, la possibilité d'examiner tous les jeux, des conseils pratiques, des informations sur le monde du jeu.

Et votre spécialiste Jeux Descartes vous réserve d'autres avantages : il vous remettra gracieusement le luxueux catalogue tout en couleur de la gamme Jeux Descartes. Liste des relais-boutiques et bon pour un catalogue gratuit : voir page 27

En devenant membre du Club Jeux Descartes, vous pourrez bénéficier de services privilégiés, par exemple une réduction permanente de 10 % sur tous les articles sélectionnés dans le catalogue Jeux Descartes.

Votre spécialiste Jeux Descartes, c'est le partenaire idéal pour découvrir le monde du jeu de réflexion.



**RELAIS-BOUTIQUES
JEUX DESCARTES**

Les spécialistes du jeu de réflexion.