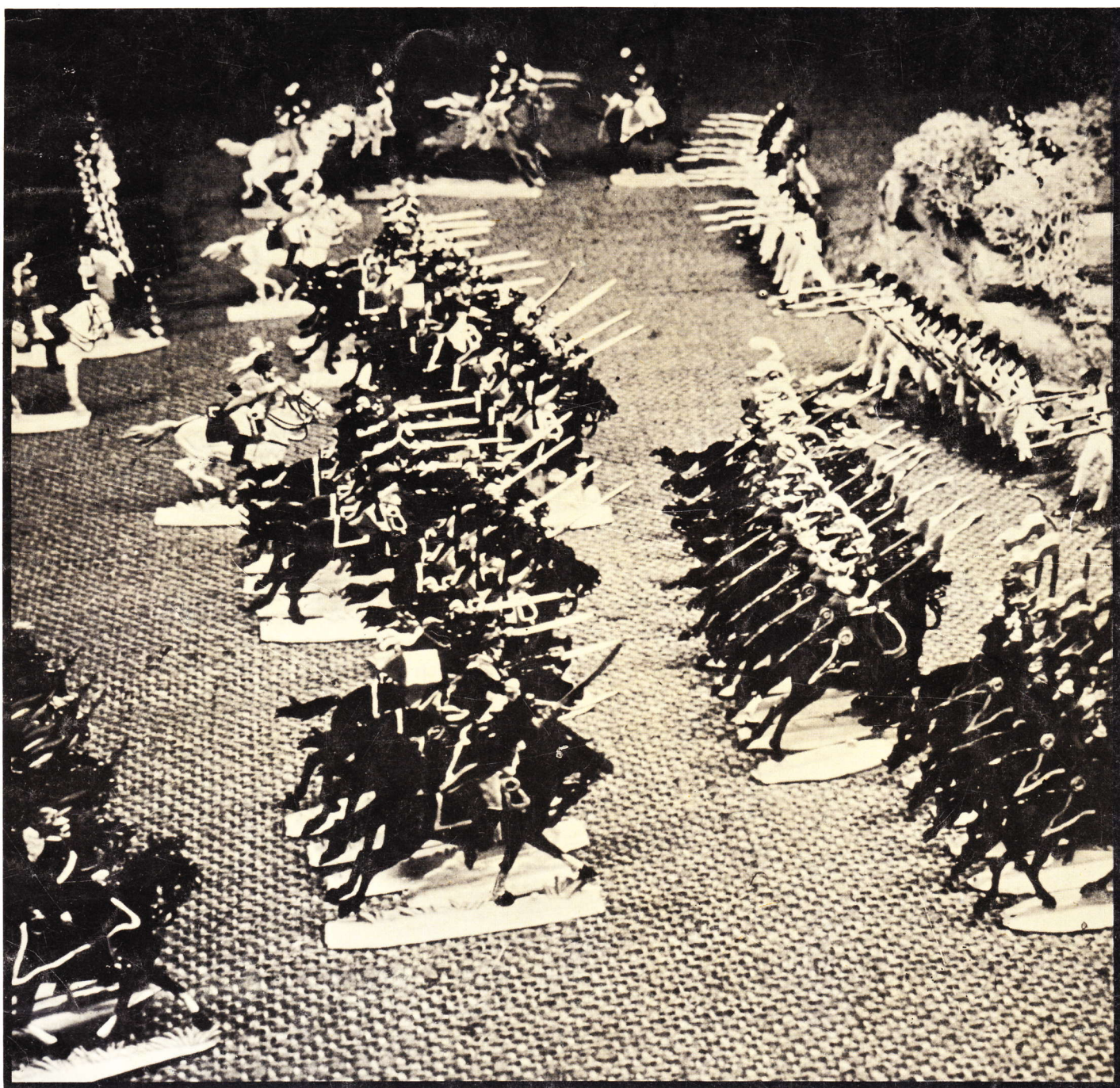


Bimestriel N° 7

Mars-Avril 82

CASUS BELLI

Le magazine des jeux de simulation



Wargames, Jeux de Rôle, Diplomatie...

CASUS BELLI N° 7

Publié par

Excelsior Publications

5, rue de la Baume

75008 PARIS

Tél. : 563.01.02.

Patronné par la FFJSST,

150, avenue d'Italie,

75013 PARIS.

Direction, administration

Président : Jacques Dupuy

Directeur Général :

Paul Dupuy

Directeur adjoint :

Jean-Pierre Beauvalet

Directeur financier :

Jacques Behar.

Rédaction :

CASUS BELLI

5, rue de la Baume

75008 PARIS

Tél. : 563-01-02

Périodicité : bimestrielle

Rédacteur en chef :

François Marcela-Froideval

Maquette et illustrations :

Didier Guiserix

Photos : couverture et page 16 (séance de jeu 1^{er} Empire avec plat d'étain 30 mm, de Pierre Fouré), aimablement communiquées par la revue "Uniformes".

Services commerciaux

Marketing et développement :

Christophe Veyrin-Forrer

Abonnements :

Elizabeth Drouet

assistée de Patricia Rosso

Vente au numéro :

Gabriel Prigent

Relations extérieures :

Michèle Hiling

Publicité :

Excelsior Publicité - Interdéco

67, Champs-Élysées

75008 PARIS

Tél. : 225-53-00

Directeur de la publicité :

Christian Bayrand

Imprimerie :

DEFI-PARIS

Tél. : 362-87-15

Composition :

CELBÉ-Compo

Tél. : 032-05-25

Dépôt légal n° 391

1^{er} trimestre 1982

Commission paritaire n° 63264

Copyright CASUS BELLI 1982

Editorial

L'Histoire, avec un grand H, a lancé un terrible assaut sur CASUS BELLI. Dans quelques instants, le voile se lèvera pour vous sur les nombreux chemins qui vous ramèneront en ces temps post-révolutionnaires. Ceux, où Bonaparte, et tous ceux qui le suivirent ou le combattirent, firent dans le panache ou dans la boue, de sacrés remous à la surface de l'Europe.

Pour ceux, moins gâtés en wargames sur "plateau", qui désirent s'enfoncer plus loin dans le temps, la figurine ouvre des horizons sans limites. Les rencontres du Moyen Âge, les guerres de l'Antiquité, mêmes les plus improbables, se revivent sans problème sur les champs de batailles hauts en couleurs, et le plaisir du stratège se double de celui du collectionneur... Qu'attendez-vous ?

Et puis la suite de nos articles, notre premier scénario original pour Squad Leader, un coup d'œil côté micro-informatique, et plein d'informations dans les Nouvelles du Front...

Un seul manquant : "Devine qui vient dîner ce soir". Les monstres arrivaient par légions, les bras chargés d'objets magiques et d'armes saugrenues. Résultat, ils sont restés bloqués dans l'ascenseur ! Que les fans ne s'inquiètent point. Nous leur ferons plus large part dans le prochain C.B...

Un dernier mot : au moment où nous bouclons ce numéro, la décision se prend : du 12 mai au 28 juin, se déroulera, au Centre Georges-Pompidou, une exposition "Jeux de Stratégie". Des démonstrations de *boardgame* et de figurines sont prévues ainsi qu'un débat ; mais nous en reparlerons...

Sommaire

☐ VIVE L'EMPEREUR ! Henri Grégoire	3
☐ NAPOLEON AT WAR Patrick Daugé	8
☐ DIPLOMATIE Michel Liesnard	14
☐ 5.15.25 mm. LE JEU AVEC FIGURINES ...	16
☐ SQUAD LEADER : l'infanterie Luc Sérard	20
☐ INVASION OF MALTA (suite) Frédéric Armand	24
☐ LE SAMOURAÏ : des précisions François Marcela-Froideval	28
☐ THE SHATTERED ALLIANCE : un jeu sur "micro" François Marcela-Froideval	29
☐ LE MODULE : Au cœur de la mort D. Guiserix et F. Marcela-Froideval	30
☐ NOUVELLES DU FRONT	37

Vive l'Empereur!



Les ouvrages qui lui sont consacrés sont innombrables, les films se comptent à la pelle. On constate également que les simulations ne sont pas à la traîne : Napoléon Bonaparte est toujours à la mode...

L'EPOQUE napoléonienne fait partie des trois sujets principaux de wargames ; les deux autres étant la deuxième guerre mondiale et la guerre de Sécession. Un quatrième thème commence à prendre de l'importance : "la prochaine" (guerre)... Je ne parle pas des sujets inspirés par la science-fiction qui ont une place bien à part dans l'industrie du wargame.

Quand on sait que la très grande majorité des jeux sont d'origine américaine, on peut s'étonner de la popularité que connaît Napoléon et les batailles de son époque. J'estime que cela tient à plusieurs raisons.

Tout d'abord, le caractère exceptionnel de la personnalité de Napoléon Bonaparte, qui a été, à son apogée, le maître de l'Europe Continentale, ne peut laisser aucun amateur d'histoire indifférent.

Ensuite, les batailles de l'époque, du début du XIX^e siècle, furent les dernières batailles où un certain panache subsistait ; les charges de cavalerie étaient non seulement un acte d'héroïsme et de grandeur auquel on reste difficilement insensible, mais avaient encore une utilité tactique ; les uniformes n'avaient pas encore sacrifié la beauté à la commodité : ils étaient rouges, vert vif, bleus, avec des brandebourgs, des dolmans, et non ces uniformes verts, gris ou kaki des uniformes contemporains.

Dès la guerre de Sécession, l'apparition d'armes à tir rapide pour l'infanterie a condamné la cavalerie comme arme offensive.

Enfin, la dernière raison tient des possibilités que donnent ces batailles à la simulation : l'importance de la mobilité, l'équilibre des forces, l'utilisation des trois armes (infanterie, artillerie, cavalerie).

Pour nous, joueurs français, il est certain que l'ère napoléonienne fait partie de notre patrimoine et qu'elle est plus proche de nous que le front Est de la deuxième guerre mondiale, qui est assez superbement ignoré de la majorité de nos concitoyens.

Ceci explique sans doute le fait que, aussi bien aux U.S.A. qu'en France, dès les tout premiers jeux édités, Napoléon fut la matière première : on trouve en

1962 chez Avalon Hill, le premier *Waterloo* ; en 1977, Jean-Pierre Defieux réalise en France le premier grand jeu public, son *Austerlitz*.

Il y eut aussi des tentatives pour créer des jeux stratégiques et simuler des périodes de temps qui couvraient la campagne entière et les différents aspects de la stratégie : *1812, la Grande Armée* de chez S.P.I. s'est limitée dans le temps ; seuls *Le Grand Empire* de Simulations Canada et *War and Peace* d'Avalon Hill couvrent l'époque entière.

Cependant, c'est sans conteste la bataille de Waterloo qui tient la vedette chez les éditeurs.

On dénombre, outre le *Waterloo* d'Avalon Hill déjà cité, le célèbre *Napoleon at Waterloo* de S.P.I. (1971), le *Waterloo Campaign* de G.D.W. (1975), et toujours chez S.P.I. *Wellington's Victory* (1976), *Napoleon's last battles* (1976) repris en français, *Napoléon et le secret de Waterloo* de la maison belge Stratac.

Je ne vous parlerai pas de ces deux dernières simulations que Jean-Jacques Petit a déjà décrites dans les numéros 2 et 3 de *Casus Belli*.

Waterloo (Avalon Hill)

Édité en 1962, ce jeu a été revu en 1975. C'est un classique et n'a un intérêt que pour le collectionneur.

Une carte de 27" × 22", 170 pions, 4 pages de règles en anglais, forment le jeu.

Une carte qui est loin d'être parfaite comme dans la plupart des jeux anciens, et une simulation historique très "à peu près", sont les principales critiques. Mais c'est un jeu bien équilibré, agréable à pratiquer.

Napoleon at Waterloo (S.P.I.)

Édité en 1971, revu en 1979, c'est encore un jeu historique dans les wargames. C'est le précurseur du célèbre *Napoleon at War* et de tous les jeux qui en découlent.

Une carte de 17" × 23", 120 pions, 6 pages de règles en anglais, deux versions, une de base, l'autre avancée, sont fournies.

Les règles de base sont classiques : zones de contrôle rigides, combat obligatoire, l'artillerie tire à distance, et pas d'empilement. Les règles avancées introduisent l'empilement, la cavalerie peut quitter les zones de contrôles ennemies, les combats sont volontaires. C'est un jeu dépassé mais encore agréable. On peut le conseiller à un débutant.

1815 - The Waterloo Campaign (G.D.W.)

Édité en 1975, ce jeu est dérivé du système de *Napoleon at War*. On y trouve une carte de 36" × 24", 230 pions, 12 pages de règles en anglais.

Le jeu retrace la campagne de trois jours de Ligny à la Belle Alliance. G.D.W., à partir des règles de N.A.W., a amené quelques bonnes idées.

Un empilement différent pour les armées, l'artillerie doit être en batterie pour tirer et peut donc, dans un tour, soit bouger, soit tirer. La cavalerie a aussi des

règles particulières, telles des "shak points" qui modifient le jet de dé.

Les unités ont des pas d'élimination, le temps est prévu selon la réalité historique. La victoire dépend de l'élimination des unités ennemies, et pour le Français, il doit aussi sortir des unités de la carte vers Bruxelles. C'est un jeu très agréable à pratiquer, mais je lui préfère quand même *Les dernières batailles de Napoléon* de S.P.I. qui ont en plus des scénarios pour les quatre batailles et qui, dans la version belge disponible en France, sont impeccablement réalisés.

Wellington's Victory (S.P.I.)

Édité en 1976, c'était l'époque des monstres. C'est le monstre napoléonien : quatre cartes de 35" × 22", 2 000 pions dont 800 sont des marqueurs, les unités sont ici des compagnies, bataillons, batteries d'artillerie ou régiments de cavalerie.

Comme beaucoup de ses confrères géants, la qualité historique est ici impeccable : le concept des formations en ligne et en colonne pour les unités et l'utilisation des trois armes, sont les clés du succès. Mais les règles sont quand même complexes et c'est un jeu difficile à jouer.

Napoleon at War (S.P.I.)

Le jeu date de 1975 et le système de jeu est très classique.

La boîte comprend quatre jeux avec quatre cartes de 22" × 17" chacune, 100 pions par jeu.

- **WAGRAM** : la bataille entre les Autrichiens et les Français le 5-6 juillet 1809 ; peut-être la plus intéressante des quatre.

Le jeu est bien balancé, si le Français est l'attaquant, l'Autrichien doit contre-attaquer pour obtenir des points de victoire dans les loges françaises. Le Français doit être rapide, agressif, et garder une réserve pour se préserver des contre-attaques autrichiennes. La démoralisation peut affecter les deux camps et, une fois démoralisés, les attaquants ne peuvent plus avancer après une retraite ennemie.

- **IÉNA - AUERSTAEDT** : le jeu simule les deux batailles simultanées en Prusse en octobre 1806.

La carte est divisée en deux parties, chacune représentant le champ de bataille d'Iéna et d'Auerstaedt. Le joueur prussien peut recevoir ses renforts où il veut et le Français doit obligatoirement les positionner sur le terrain choisi par le Prussien. Cependant, le Français peut transférer ses forces entre les deux batailles.

La victoire est obtenue par élimination et par démoralisation des armées.

- **MARENGO** : la bataille du 14 juin 1800 est difficile à gagner pour le joueur français et son armée d'Italie. Pour équilibrer le jeu, les forces françaises sont doublées en combat lorsqu'elles contre-attaquent.

La victoire dépend des unités éliminées et des gains territoriaux. C'est un jeu rapide et amusant.

- **LA BATAILLE DES NATIONS (LEIPZIG)** : le jeu simule les trois jours de la bataille d'encerclement à Leipzig du 16 au 19 octobre 1813. Les deux armées sont très puissantes et plus de 100 divisions

participent à la bataille ; l'artillerie est incorporée aux unités.

La victoire dépend de la démoralisation des armées ennemies. La démoralisation est obtenue dès que la destruction des unités atteint un montant variable par armée.

Il est à remarquer que l'on peut se procurer des éditions séparées de ces quatre batailles, la filiale britannique de S.P.I. a été rééditée, en version séparée, *Wagram* et *Iéna Auerstaedt*.

Napoleon at Leipzig (O.S.G.)

C'est encore une réalisation Kevin Zucker. On retrouvera les mêmes règles que dans *Les dernières batailles de Napoléon*. Deux magnifiques cartes de 35" x 23" et 400 pions.

Ici le jeu couvre les quatre jours de la bataille qui ont vu l'armée française et ses alliés saxons affronter toutes les armées européennes (russes, autrichiennes, prussiennes, suédoises commandées par le Français Bernadotte).

Un effort de présentation a été fait par O.S.G. avec, malheureusement, des couleurs sombres qui rendent peu claire la lecture des pions et de la carte.

Quatre scénarios vous permettront de simuler des engagements de la bataille limités à une portion de la carte. Le premier scénario couvre l'engagement du 14 entre les Français et une armée russe. Les conditions de victoire ici sont des gains territoriaux, alors que dans les trois autres ce sont des niveaux de démoralisation obtenus en éliminant des unités ennemies.

Il y a deux jeux de la campagne : le jeu de base et le jeu avancé. Celui de base est identique au jeu de la campagne des *Dernières batailles de Napoléon*. Je n'y reviendrai pas. Le jeu avancé a de nouvelles règles pour dépeindre les difficultés du commandement. Chaque Général en Chef a une "valeur militaire" qui affecte ses capacités à commander à distance ses troupes.

Un mot des conditions de victoire : pour gagner, le joueur allié doit occuper un hexagone adjacent à la place forte de Leipzig. Ceci traduit la réalité historique, car le but des armées alliées était tout simplement de détruire l'armée française et non de prendre Leipzig.

Ces jeux de la campagne durent, il faut le dire, très longtemps (plus de 10 heures).

Ney contre Wellington (S.P.I.)

Le jeu couvre la bataille de Quatre Pas, juin 1815. Une carte de 33" x 22", 255 pions.

Les règles dérivent de *Wellington Victory*, avec une amélioration des règles de ligne d'observation et de visée. C'est donc un jeu très tactique.

La carte utilise aussi différentes teintes pour délimiter les reliefs avec de très jolis verts et marrons. Les pions sont bien faits, faciles à lire et s'identifient très clairement. Mais malgré toutes ses qualités, ce n'est pas un jeu amusant. Les Alliés n'ont qu'à résister et les Français ont peu de choix, si ce n'est d'attaquer le plus possible. Ce jeu n'est pas bien balancé et il est difficile pour le Français de gagner largement.

PASSIONNÉS DE WARGAMES ET DE JEUX DE RÔLES ABONNEZ-VOUS CASUS BELLI

BULLETIN D'ABONNEMENT

à découper et à adresser paiement joint
à CASUS BELLI

5, rue de la Baume, 75008 PARIS

Veuillez m'abonner à la revue CASUS BELLI

1 AN = 6 NUMÉROS = 50 F

ETRANGER 65 F

NOM

Prénom

N° Rue

C.P. Ville

Ci-joint mon règlement de 50 F à l'ordre d'EXCELSIOR
PUBLICATIONS par ☐ chèque bancaire ☐ postal
☐ mandat-lettre. C.B. 07.82

et complétez votre collection
en commandant les

numéros déjà parus

1 Panzer Gruppe Guderian. Diplomatie : une excellente introduction. Dungeon and Dragon : un monde à découvrir. Etc.

2 D & D : un tour d'horizon des règles. Drive on Stalingrad. Napoléon et le secret de Waterloo. Et le module, niveau 2 à 4.

3 Les dernières batailles de Napoléon. Great war in the East. Le module. Conseils au Dungeon Masters. Diplomacy. Fleurus.

4 Battle for Stalingrad / Streets of Stalingrad. Des jeux pour "découvrir" le wargame. Rommel. Les armes et le sommeil dans D & D. Etc.

5 Air Assault on Crete. Tous jours Diplomacy. Iéna et Austerlitz. Chevalry and Sorcery. Feuille de personnage. Module de niveau 8.

6 Squad Leader : chap. 1. Les Dipzines. Malte. The Longest Day. Module niv. 3. Conseils Club. Le Samourai...



Je désire commander :

....exemplaires du n°....
....exemplaires du n°....
....exemplaires du n°....
....exemplaires du n°....
....exemplaires du n°....

Je joins 10 F par numéro commandé, par chèque bancaire, chèque postal ou mandat-lettre à l'ordre de CASUS BELLI, 5, rue de la Baume, 75008 Paris.

Nom

Prénom

Adresse

Code Postal

Signature obligatoire :

Eylau (*Simulation Cornejo*)

C'est une réalisation de cette sympathique entreprise française, qui n'a pas encore dans son catalogue la quantité, mais la qualité sûrement.

Le jeu représente la bataille meurtrière qui eut lieu dans les neiges polonaises en février 1807. Dans le blizzard, les Français attaquèrent, après l'arrivée de Davout, l'Armée russe commandée par Benningsen et furent repoussés avec de lourdes pertes. Benningsen en profite pour contre-attaquer sur Eylau mais fut repoussé lui-même par la garde. L'arrivée de renforts prussiens, commandés par Lestocq, obligea Davout à reculer. Mais l'arrivée de Ney obligea le flanc droit russe à se replier et, bien que supérieur en nombre, Benningsen préféra se retirer.

Les règles sont classiques et reprennent les attaques combinées, la charge de cavalerie, le commandement avec la réorganisation et la démoralisation. Une trouvaille au niveau de la réalisation, les corps d'origine des unités sont, par un système de couleur, très faciles à identifier.

La victoire s'obtient par l'élimination d'unités et, en plus, pour le Russe, l'occupation d'Eylau en cours de partie lui donne des points de victoire supplémentaires.

La carte est un peu triste à mon goût. Toutefois, c'est un jeu que je conseille.

Austerlitz (*S.P.I., 1980*)

Un des petits derniers de S.P.I., petit par la taille de la carte 11" x 17", et 100 pions. Le jeu représente la bataille du 2 décembre 1805.

Les règles sont un mélange de *Napoleon at Waterloo* et *Wellington's Victory*. Elles sont détaillées, mais pas au détriment du plaisir du jeu.

Il apparaît une nouvelle arme en plus des traditionnelles infanterie, cavalerie, artillerie : "les dragons".

Ils se déplacent comme de la cavalerie et se battent comme de l'infanterie surtout au point de vue défensif.

Les règles reprennent le bombardement de l'artillerie, la charge de la cavalerie, le moral des unités, la démoralisation des armées est en option, l'appartenance au même corps. S'il n'y a pas d'étang bombardé, le brouillard du matin est là.

Les conditions de victoire dépendent de l'élimination des forces ennemies, de la préservation de ses forces de cavalerie ou de dragons et de l'occupation d'hexagones et de la démoralisation des armées.

War and Peace (*Avalon Hill*)

C'est un des rares jeux stratégiques de l'ère napoléonienne, encore en version anglaise. Le jeu simule les guerres napoléoniennes de 1805 à 1815, sur une carte qui représente l'Europe : de la Péninsule Ibérique à Moscou, de l'Angleterre à l'Italie du Nord.

1 040 pions, 4 cartes sur cartons de 11" x 16", des règles de 28 pages, composent le jeu. Ici pas d'unités historiques, mais des pions qui représentent 5 000 hommes ou 6 navires, et les chefs militaires.

Chaque pion est imprimé avec une silhouette de soldat (infanterie), de cavalier (cavalerie), drapeau (chef) ou bien un vaisseau (militaire ou marchand).

Des pions d'information sont aussi fournis pour les forteresses, les camps retranchés, le ravitaillement, etc. Le moral est représenté par la couleur des silhouettes sur les pions, c'est nouveau et pratique.

Le mouvement est uniforme et n'est pas noté sur les pions. Seuls les chefs et la cavalerie peuvent bouger de leur propre initiative. L'infanterie ne peut se mettre en mouvement que si un chef commence le tour empilé avec elle. On comprend vite l'importance de l'emplacement des chefs.

Les chefs aussi influent les combats qui sont une série d'engagements qui se poursuivent jusqu'à ce qu'un des côtés soit éliminé ou se retire. Les forces les plus importantes sont donc avantagées au combat, mais alors attention à la phase d'attrition en début de tout, l'attrition est l'usure des armées par maladie, désertion, accident, et plus la force/hexagone est importante, plus l'attrition est grande.

Les règles sur le ravitaillement sont de nature à simuler les difficultés des campagnes lointaines (comme en Russie) ou de guerre de partisans (comme en Espagne). Pour être ravitaillée, une unité doit tracer une ligne de communication jusqu'à la source de ravitaillement (en général une ville amie). Une ligne de ravitaillement est formée d'unités placées de trois points de mouvements en trois points, jusqu'à la source de ravitaillement. Ainsi une force d'invasion doit laisser derrière elle une chaîne d'unités pour être ravitaillée. Ceci, en plus de l'attrition pénalise durement l'attaquant qui voit ses troupes fondre au fur et à mesure de son avance, et gare aux attaques sur ses lignes de ravitaillement.

Les grandes puissances sont : France, Espagne, Angleterre, Autriche, Russie, Prusse ; les autres pays sont représentés mais sont traités comme des satellites des grandes puissances avec une phase d'alliance qui, selon les gains territoriaux et un jet de dé détermine les alliances avec le Français ou l'anti-Français.

C'est un jeu quand même complexe ; il peut se jouer à plusieurs joueurs, c'est même recommandé pour le jeu de campagne. Par ailleurs, les amateurs de *Third Reich* ne sont pas dépayés devant *War and Peace*.

Il comporte aussi de nombreux scénarios plus courts que les campagnes de 1805 à 1815, et dont certains sont particulièrement intéressants ; notamment deux scénarios sur la guerre d'Espagne sont très agréables à jouer et il faut reconnaître que cette partie des guerres napoléoniennes est mal représentée dans le catalogue des éditeurs.

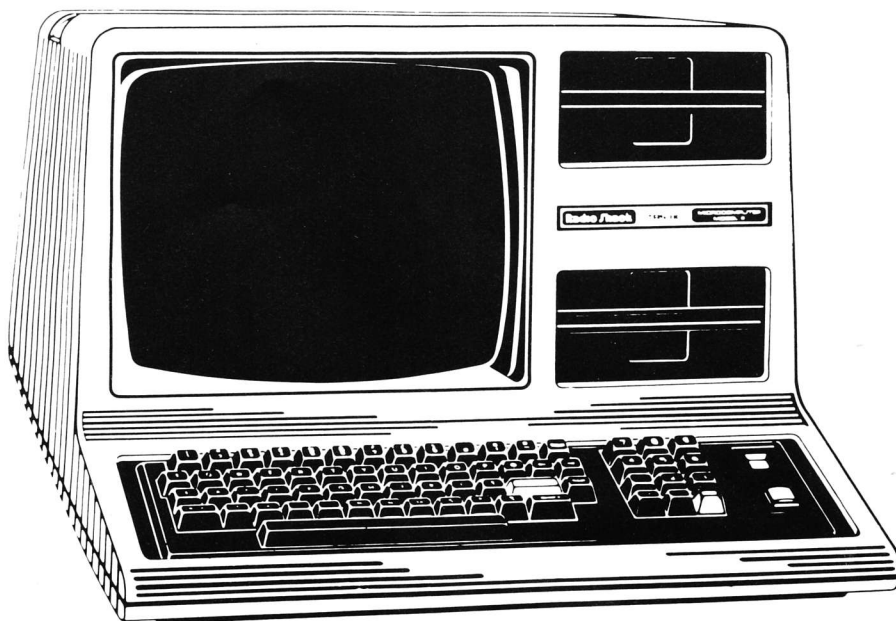
Je n'ai pas pu analyser tous les jeux napoléoniens, mais je ne voudrais pas terminer sans parler du *Waterloo* des simulations Cornejo qui vient de sortir : le premier Waterloo français.

D'autre part, si Napoléon a été un grand chef militaire, les guerres navales ont été marquées par l'hégémonie britannique ; de nombreux engagements maritimes eurent lieu, et là le maître incontesté en matière de jeu est *Wooden Ships and Iron Men* (Avalon Hill).

J'espère que ces lignes vous donneront envie de chausser les bottes du Général Bonaparte ou de l'Empereur Napoléon, et de vous confronter avec les armées des puissances européennes de cette fabuleuse époque... □

Henri Grégoire.

GAGNEZ UN MICRO-ORDINATEUR !



Gagnez ce micro-ordinateur TRS 80, ou l'un des 4 micro-ordinateurs SINCLAIR ZX 81... ou l'une des 10 calculatrices programmables TI et HP... ou l'un des 25 jeux électroniques... ou l'un des 600 lots de ce fabuleux concours, organisé par Jeux & Stratégie, le magazine des jeux de réflexion. Pour participer c'est simple, demandez vite le numéro 14 à votre marchand de journaux.

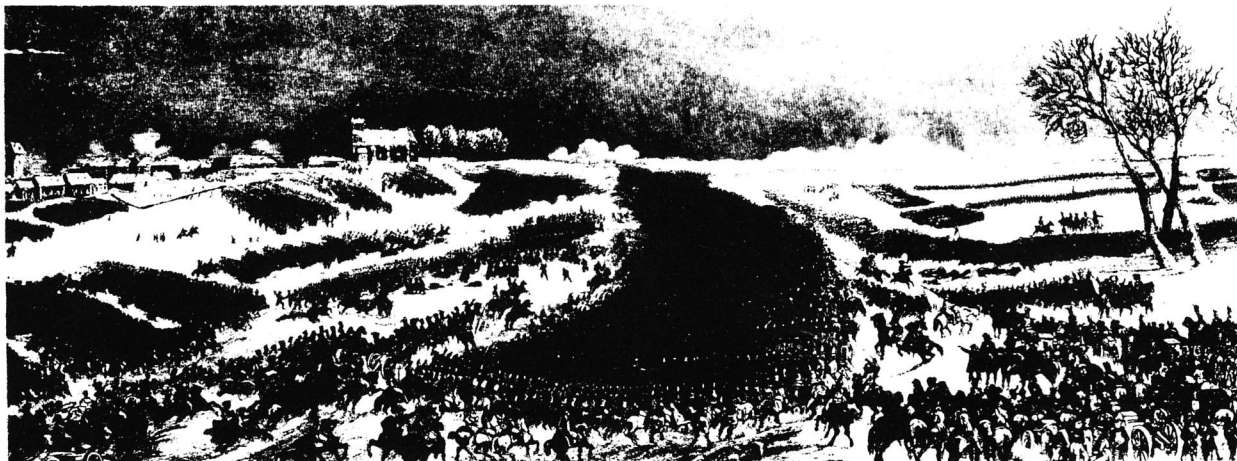
Et si, les problèmes de ce concours ne vous suffisent pas, vous trouverez toujours dans ce numéro, plus de 150 jeux et casse-tête, des énigmes de logique, un jeu en encart détachable et tous les grands classiques.

Jeux & Stratégie N° 14, en vente partout 15 F.

SPÉCIAL CONCOURS
600 PRIX A GAGNER



Napoléon at War



CRÉÉE dans la lignée des *Napoleon at Waterloo*, *Borodino* et *Leipzig* par l'équipe de S.P.I., *Napoleon at War* est un classique du genre. Ce jeu représente un net progrès par rapport à ses ancêtres précités. Les règles, le système de jeu et le matériel (pions et cartes) ont dû être rationalisés, simplifiés et standardisés pour s'adapter à la simulation de quatre batailles. Cette simplification et cette standardisation, loin d'appauvrir le jeu, ont au contraire permis de dégager les principes fondamentaux de l'art de la guerre napoléonienne (aux niveaux tactique et opérationnel, la dimension stratégique ne pouvant être simulée à l'échelle utilisée) ; tout en faisant un excellent jeu d'introduction aux wargames en général et aux napoléoniens en particulier, bien sûr.

Profitant de son expérience acquise avec les ancêtres de *Napoleon at War*, l'équipe de S.P.I. a réalisé là un excellent compromis entre jouabilité et réalisme historique. Certains pourront toutefois regretter la très légère préférence accordée à la facilité de jeu au détriment du réalisme ; ceci notamment dans la simulation de la Bataille des Nations (Leipzig, 1813), où il ne nous semble pas que l'échelle employée ait été la bonne ; mais nécessité de standardisation a fait loi.

Les batailles choisies font, à notre avis, tout l'intérêt du jeu. Si l'on joue les batailles dans l'ordre chronologique, on pourra constater l'évolution des armées napoléoniennes et alliées.

- A Marengo, on a une Armée française dont les unités sont relativement faibles. Face aux formations massives de l'Armée autrichienne, elle devra utiliser sa plus grande mobilité.

- A Iéna-Auerstadt, la composition de l'Armée française est déjà plus classique, du point de vue napoléonien : combinaison d'unités légères et d'unités d'élite, excellente artillerie, et toujours une mobilité et des capacités manœuvrières supérieures face à une Armée prussienne anachronique et désuète.

- A Wagram, par contre, on assiste à un certain

renouveau de l'Armée autrichienne qui est nettement plus mobile.

Fabricant : S.P.I.

Date de publication : 1975.

Sujet : simulation au niveau opérationnel des batailles de Marengo (14 juin 1800), Iéna-Auerstadt (14 octobre 1806), Wagram (5 et 6 juillet 1809) et Leipzig (Bataille des Nations, du 16 au 19 octobre 1813).

Matériel : 4 cartes, une pour chaque bataille ; 2 livrets de règles générales ; 1 livret de règles exclusives par bataille ; 1 dé et des pions de carton prédécoupés représentant les formations militaires engagées.

Les cartes sont assez belles et conçues de manière à éviter toute ambiguïté sur le terrain. Détail important, les couleurs sont mates, ce qui empêche tout éblouissement, fatigue moins la vue et facilite donc grandement le déroulement du jeu.

Les pions ou unités se divisent en trois types. Ces types sont représentés par de petites figures sur les pions, plutôt que par des symboles codés, ce qui simplifie grandement la perception et la compréhension des situations. Sur les pions d'infanterie figure une petite silhouette de soldat ; sur les pions de cavalerie, une silhouette de cavalier ; et enfin sur les pions d'artillerie, une silhouette de canon vu de profil.

Les nationalités des unités sont représentées par des couleurs :

- Français : bleu ;
- Autrichiens : jaune pâle ;
- Prussiens : vert ;
- Russes : jaune foncé ;
- Suédois : kaki.

Echelle du jeu : chaque case hexagonale de la carte représente entre 400 et 800 m de terrain réel. Chaque point de combat figurant sur les unités représente entre 500 et 1 000 hommes. Chaque tour de jeu représente de une à deux heures de temps réel.

Nombre de joueurs par bataille : 2. Bonnes possibilités de jeu en solitaire. Il nous semble cependant que le jeu en solitaire n'est vraiment intéressant que pour étudier avec plus de temps et d'attention des situations particulières en vue de les résoudre plus aisément dans une partie avec partenaire, un peu comme l'étude des ouvertures et des finales de parties aux échecs, mais c'est une opinion toute personnelle.

Il est également possible de jouer Iéna-Auerstadt et la Bataille des Nations à 3 ou 4 joueurs (voir l'étude de ces batailles).

Complexité : modérée. La clarté, la concision et la brièveté des règles (ce qui est rare pour un Wargame) d'une part, le fait qu'il n'y ait pas d'empilement et trois types différents d'unités seulement, et le système de jeu relativement simple d'autre part, font que l'on peut se permettre des calculs élaborés au niveau de la tactique. Donc, si les principes sont élémentaires, on peut cependant espérer un niveau tactique très intéressant, en y mettant un peu de rigueur.

Système de jeu :

a) Séquence de jeu : le jeu est alterné ; il y a un premier joueur et un second joueur, déterminés par les règles exclusives de chaque bataille. Chacune de ces batailles dure un certain nombre de tours déterminés là encore dans les règles exclusives. Chacun de ces tours se divise en deux parties : le tour du premier joueur et le tour du second joueur.

Le tour d'un joueur se divise lui en deux phases : celle du mouvement et celle de combat.

b) Mouvement : toute unité possède une capacité de mouvement inscrite en bas à droite de chaque pion. Le déplacement de chaque unité est régi de manière simple et efficace par la grille de cases hexagonales (voir également la Table des effets de terrain).

c) Combat : toute unité possède une zone de contrôle (ou Z.O.C.) qui s'étend sur les six cases qui l'entourent. Toute unité ennemie qui y pénètre doit arrêter son mouvement et sera obligée de combattre lors de la prochaine phase de combat. Ainsi, toutes les unités combattent au contact (sauf les unités d'artillerie qui ont une capacité de bombardement d'une case de portée). Deux facteurs interviennent dans la résolution du combat : le rapport des forces engagées et une part de hasard. Ces deux facteurs sont combinés dans une Table de Résolution des combats. Celle-ci est caractéristique ; elle permet, avec l'avance après combat, de rendre au mieux le style de combat napoléonien.

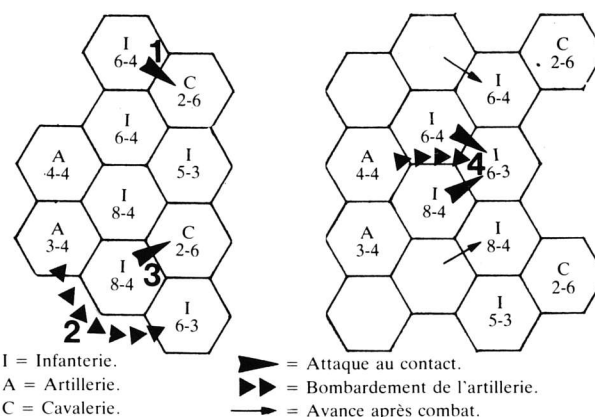
En effet, bien que relativement sanglante dans les rapports de forces élevés, elle favorise les manœuvres d'encercllement plutôt que les assauts brutaux : une unité ennemie encerclée (par des unités ou des Z.O.C. amies) contrainte à la retraite est éliminée puisqu'elle ne peut pas reculer. Il suffira donc, d'après la Table, d'attaquer une unité ennemie encerclée dans un rapport de forces de 3/1 pour avoir cinq chances sur six de l'éliminer. Si l'on veut être certain de l'éliminer, même au risque d'un échange, il suffira de l'attaquer dans un rapport de 4/1.

De toute façon, on a toujours intérêt à attaquer des unités ennemies après les avoir encerclées, même dans des rapports de forces moins favorables, car si

on les contraint à reculer, on les élimine. A 1/3 contre, on a une chance sur six de les faire reculer, donc de les éliminer (mais on a aussi une chance de se faire éliminer). A 1/2, on a une chance sur trois de les éliminer. A 1/1, on a une chance sur deux, et à 2/1, deux chances sur trois.

D'autre part, on peut toujours, à condition de le déclarer à l'avance, réduire le rapport de forces dans lequel on effectue une attaque, ce qui permet d'éviter les échanges. Exemple : si deux unités ayant chacune une force de combat de 2, c'est-à-dire dans un rapport de forces de 12 contre 2, soit 6/1, il y a une chance sur trois pour qu'il y ait un échange, soit de perdre une unité de 6 points contre une unité de 2 points pour l'ennemi. On pourra donc, si on le désire, déclarer que l'on attaque seulement dans un rapport de forces de 3 contre 1, ce qui donne cinq chances sur six de faire reculer l'adversaire.

On pourra également se servir de cette règle qui permet toujours de réduire le rapport de forces dans lequel on attaque pour prolonger son mouvement dans certains cas. En effet, il se peut que dans votre phase de mouvement, il vous manque un point de mouvement pour atteindre une case vitale qui permettra à l'ennemi de vous tourner ou de déborder votre flanc librement au tour suivant. Vous pourrez alors profiter de votre avance ou de votre recul d'une case après combat pour l'occuper ; il suffit pour cela de choisir le rapport de forces adéquat (notez que vous n'avez pas le choix pour votre case d'avance, alors que généralement, c'est vous qui déterminez où faire reculer votre unité).



Les combats se résolvent en deux temps (A et B), dans l'ordre indiqué :

1. l'unité d'infanterie 6-4 attaque l'unité ennemie de cavalerie 2-6, à 6/2 soit 3 contre 1 ; on tire 4 au dé ce qui donne "défenseur recule" (Dr) comme résultat, et l'unité 6-4 avance dans la case évacuée.

2. l'unité d'artillerie effectue une attaque de diversion par bombardement dans un rapport défavorable contre l'unité ennemie d'infanterie 5-3, pour permettre à l'unité 8-4 d'attaquer l'unité ennemie de cavalerie 2-6 à 3 contre 1 (pour ne pas risquer un échange en attaquant à 4 contre 1). On tire 5 au dé, et il ne se passe rien.

3. l'unité d'infanterie 8-4 attaque l'unité de cavalerie ennemie 2-6 à 3 contre 1. On tire 2 au dé, l'unité ennemie recule, et l'unité 8-4 prend sa place. L'unité ennemie d'infanterie 6-3 est encerclée.

4. les unités d'infanterie 6-4 et 8-4 attaquent de concert avec l'unité d'artillerie 4-4, l'unité d'infanterie 6-3. Ce qui donne $6 + 8 + 4 = 18$ contre 6 soit 3

contre 1. On tire 5 au dé, l'unité ennemie est contrainte à une retraite impossible, puisque où qu'elle aille, elle se trouve au contact avec une unité adverse : elle est donc éliminée. Une des deux unités d'infanterie amie peut alors occuper la case laissée vacante.

Une bonne tactique défensive à opposer à ce type d'attaque est (si vous disposez de suffisamment d'espace) d'espacer vos unités, c'est-à-dire de laisser une case vide entre chacune de vos unités de manière à empêcher toute manœuvre d'encerclement utilisant l'avance après combat. Si l'adversaire veut absolument percer, il sera contraint d'attaquer dans un rapport de force élevé pour obtenir soit l'élimination, soit le recul de vos unités. Il sera donc obligé d'employer ses meilleures unités en concentration, ce qui aura deux conséquences importantes sur le déroulement du jeu :

- ces unités ennemies ne seront pas ailleurs, d'où au mieux un affaiblissement de l'ennemi dans un autre secteur de la bataille ;
- votre adversaire devra prendre un important risque d'échange, 1/6 s'il attaque à 4 contre 1, 1/3 s'il attaque à 5 ou 6 contre 1. Généralement, un échange est favorable au défenseur ; faites cependant très attention à votre niveau de démoralisation (si la règle exclusive en prévoit un) et surveillez également celui de votre adversaire.

En bref, c'est un jeu à information complète : vous avez tout sous les yeux, vous connaissez même le moment et le lieu exacts d'arrivée de vos renforts et de ceux de l'adversaire, ce qui est un fameux atout.

Un mot sur la *stratégie opérationnelle* : c'est l'art de coordonner, à l'échelon du théâtre des opérations, des forces de natures différentes pour mener à bien la manœuvre stratégique dans une aire géographique donnée :

les pièces sont mobiles, sur une carte ou terrain varié ; le temps est limité (en tours) ; l'erreur tactique n'est pas fatale (contrairement aux échecs ; attention cependant aux débordements par les ailes, la cavalerie excelle dans ce rôle).

Marengo, 14 juin 1800

Marengo est l'exemple type d'une bataille que Bonaparte n'avait pas décidé, mais qu'il gagne grâce à la promptitude de ses réactions, à la souplesse et au courage de ses troupes.

Les Autrichiens font le siège de Gênes où se trouvent enfermés Masséna et 22 000 hommes. Le Général Von Mélas, commandant l'Armée autrichienne, concentre ses troupes à Alexandrie (Alessandria) en couverture du siège de Gênes. Par une manœuvre classique sur Milan et Stradella, Bonaparte voudrait lui faire lâcher sa proie en le contraignant à l'offensive. En effet, si Milan représente un objectif politique, c'est également un dépôt militaire autrichien ; d'autre part, en occupant Milan, il coupe la ligne de retraite des Autrichiens et menace leurs arrières.

Cependant, la manœuvre échoue, Mélas ne bouge pas ; son ravitaillement lui est assuré sur place et par mer, par l'intermédiaire de la flotte anglaise, et il ne veut pas risquer de perdre Gênes. Bonaparte ordonne alors une vaste reconnaissance offensive. Celle-ci s'effectuera un peu à l'aveuglette.

L'Armée française est alors dispersée, en ordre de marche. Les Autrichiens choisissent le moment où l'avant-garde française atteint le petit village de Pietrabuona, en face d'Alexandrie, pour attaquer en force. Surpris, les Français reculent partout. Pendant un temps, Bonaparte croira à une attaque de diversion de la part des Autrichiens. Cependant, devant leurs attaques réitérées, il change d'avis et organise un repli sur les hauteurs qui font face à Alexandrie, pendant que ses renforts arrivent au compte-goutte. Vers 17 heures, Mélas pense avoir gagné la journée et rentre à Alexandrie pour y rédiger un bulletin de victoire. C'est à ce moment que se produit la contre-attaque française :

Bonaparte avait rassemblé tout ce qu'il avait comme cavalerie sous la main et il déclenche une charge qui sème la panique parmi les unités autrichiennes, certaines d'entre elles s'étant déjà organisées pour la poursuite. La bataille se solde par une brillante victoire de Bonaparte...



Le premier tour du jeu débute avec l'attaque surprise des Autrichiens.

Durée du jeu : 14 tours.

Conditions de victoire :

- Pour les Autrichiens : éliminer au moins 30 points de combat français, et occuper Marengo et Pietrabuona à la fin du jeu ;
- Pour les Français : éliminer au moins 33 points de combat autrichiens et avoir un minimum de 10 points de combat dans un rayon de 4 cases autour de Marengo.

Si aucun des deux joueurs ne réussit à éliminer le nombre nécessaire de points de combat adverses, le vainqueur sera celui qui atteindra ses objectifs géographiques. Si les deux joueurs atteignent tous deux leurs objectifs géographiques, la partie sera automatiquement nulle et l'on ne tiendra pas compte des pertes.

- Règle spéciale de contre-attaque française : les Français peuvent doubler leurs points à l'attaque pendant trois tours consécutifs à partir du 9^e tour.

Le joueur autrichien se trouve coincé dans Alexandria, seuls deux ponts lui permettent de se déployer en plaine. Au départ, toutes les troupes autrichiennes sont sur la carte, il a donc une considérable

supériorité numérique sur son adversaire dont presque la moitié des unités se trouvent hors carte. Deuxième avantage de l'Autrichien, ses unités sont relativement plus fortes que celles du Français. Troisième avantage enfin, à cause de la surprise qu'elles subissent, les unités françaises ont leur capacité de mouvement diminuée de moitié, et elles ne peuvent entrer dans les Z.O.C. autrichiens (elles ne peuvent donc pas contre-attaquer efficacement) pendant la phase de mouvement française du premier tour.

L'objectif essentiel du joueur autrichien sera donc de faire jouer à plein ses atouts. Il devra pour cela utiliser au mieux les deux goulots d'étranglement que sont les deux ponts sur la Bormida pour attaquer le plus brutalement possible, se déployer rapidement dans la plaine pour étirer le front français au maximum ; profitant de sa supériorité numérique et de la plus grande force de ses unités pour disloquer le front français et occuper Pietrabuona et Marengo. Si le joueur autrichien réussit à faire éclater le front français avant le 9^e tour, moment probable de la contre-attaque française, il aura toutes les chances d'anéantir l'Armée française et ses renforts par le détail. Plus cette dislocation du front français interviendra tôt, plus grandes seront ses chances de victoire. S'il ne réussit pas à rompre le front français, la partie deviendra pour lui beaucoup plus serrée, et il lui faudra faire le "dos rond" et utiliser une stratégie défensive efficace en attendant que passe la contre-offensive française.

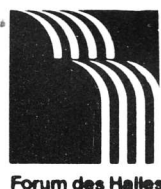
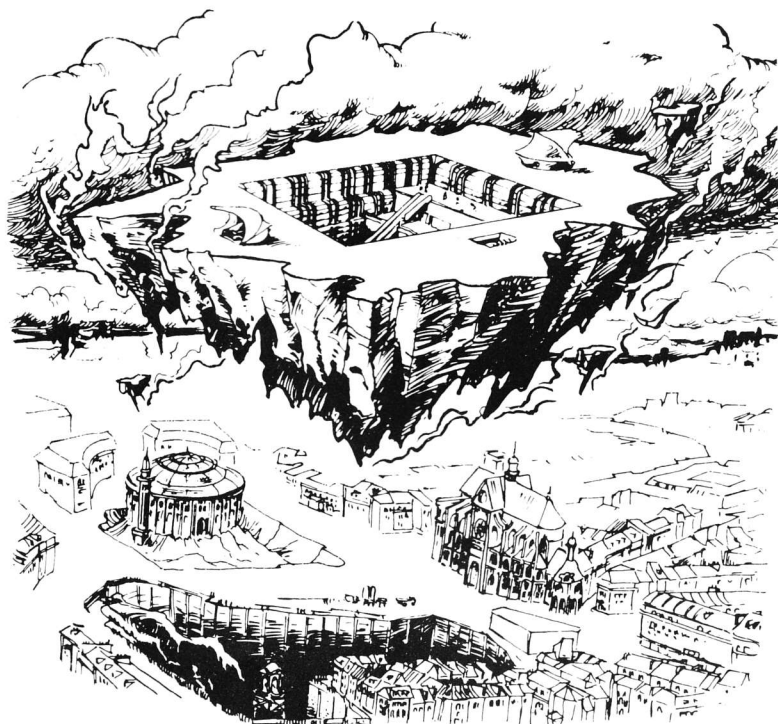
Sur le plan tactique, tout cela se résume ainsi : faire sauter le plus rapidement possible le verrou que constitue Pietrabuona dès le premier tour. Pour cela, faire intervenir très promptement les plus

fortes unités d'infanterie, et surtout utiliser l'artillerie en concentration, quitte à risquer un échange : si la manœuvre réussit, les points perdus dans cet échange seront facilement récupérés.

Il faudra donc soigneusement choisir les unités à faire passer en priorité par les ponts. Ne pas aventurer trop tôt les bonnes unités de cavalerie (la cavalerie autrichienne était la meilleure à l'époque), elles serviront pour exploiter efficacement les ruptures du front français. Pietrabuona pris, il faudra étendre le front le plus rapidement possible et menacer le joueur français de le déborder sur les ailes tout en faisant pression sur le centre. Bref, il s'agit de pousser partout et d'exploiter la moindre brèche ouverte (attention cependant à ne pas commettre d'erreur tactique et à ne pas tomber dans un piège en avançant trop vite sans protéger les flancs de ses unités).

Pour le joueur français, la situation est exactement l'inverse ; il doit retarder au maximum le déploiement autrichien, en le bloquant dans les boucles et méandres de la Bormida, en attendant l'arrivée de ses renforts et du neuvième tour, où il pourra lancer une puissante contre-attaque. L'idéal serait pour les Français de s'emparer des ponts dès les premiers tours ; mais ne rêvons pas, c'est une tâche quasi impossible. Il faudra donc, en fait, gagner du temps en s'accrochant au terrain. Attention, là encore, si votre résistance doit être opiniâtre, il ne s'agit surtout pas de vous faire tuer sur place : vous aurez besoin de toutes vos unités.

Dans un premier temps donc, établissez une solide défense s'étendant de Pietrabuona au méandre mort de la Bormida ; ceci constituera votre centre et votre aile gauche. Etablissez votre aile droite de l'autre



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

côté du bras mort de la Bormida ; renforcez cette aile droite dès qu'elle est menacée, et ne vous laissez surtout pas tourner. Dirigez vos renforts vers le bras mort, de manière à pouvoir les répartir vers l'aile la plus menacée. Dès que vous serez contraint de quitter cette première ligne de défense, établissez-vous sur le ruisseau qui couvre Marengo ; organisez là votre seconde ligne de défense, verrouillant votre aile gauche en plaçant une unité dans le village de Stortiguona et adossant votre aile droite au village de Castel Cerilio et aux contreforts de la colline centrale.

C'est une excellente position défensive, bien qu'un peu allongée pour vos maigres unités. Détail important, quand nous parlons de tenir une ligne de défense, il ne s'agit pas de le faire (ou alors le moins possible) en alignant vos unités au coude à coude ; d'abord vous n'en auriez pas assez, et ensuite une telle ligne serait vulnérable aux techniques d'attaque utilisant l'avance après combat. Utilisez plutôt vos unités en petits groupes, ou mêmes seules, en laissant une case vide entre chaque unité ou groupe d'unités ; cela leur évitera de se faire bêtement encercler et éliminer.

Autre conseil, si vous ne pouvez tenir cette seconde ligne de défense, repliez-vous à temps et en ordre ; vous éviterez ainsi la dislocation de votre dispositif, sur la ligne de crête de la colline centrale, où l'arrivée de vos renforts vous permettra de vous réorganiser en vue de la contre-attaque du neuvième tour. Utilisez votre infanterie pour tenir les points importants, et la cavalerie pour boucher les trous ou empêcher les débordements de vos ailes. L'artillerie assez faible vous permettra cependant d'effectuer des bombardements de diversion efficaces pour pouvoir attaquer ailleurs, dans un rapport de forces plus favorable.

Dans tous les cas, organisez une défense tenace mais dynamique, c'est-à-dire qu'il vous faudra non seulement tenir le terrain et prévoir des contre-attaques pour exploiter les erreurs de développement du joueur autrichien s'il en fait.

Vous n'êtes pas obligé de commencer votre contre-attaque au neuvième tour si vous n'êtes pas pressé par votre adversaire. Ne perdez pas de vue vos objectifs, géographiques et autres. N'oubliez pas que si vous êtes doublé à l'attaque lors de votre contre-attaque spéciale, vous ne l'êtes pas en défense.

Iéna-Auerstadt, 14 octobre 1806

Cette double victoire, remportée le même jour dans deux endroits séparés d'une vingtaine de kilomètres, par Napoléon et Davout sur les Prussiens, termina la Campagne de Saxe et permit aux Français, qui surent l'exploiter à fond, de conquérir la Prusse en quelques semaines.

Le 8 octobre, les deux armées ennemies se trouvaient de part et d'autre de la chaîne du "Thüringenwald", les Français au sud et les Prussiens au nord. Ceux-ci amorcèrent un mouvement destiné à tourner Napoléon en traversant les montagnes par le Nord-Ouest. Les réactions de l'empereur furent comme toujours rapides et efficaces : il devança la lente et classique manœuvre prussienne en franchissant les défilés du Frankenwald (situés au Sud-Est) en sens inverse. Et le 13 octobre, après avoir des-

cendu la vallée de la Saale, le gros de l'armée française, sous les ordres directs de Napoléon, se trouvait à Iéna, en arrière et sur le flanc du dispositif prussien.

Avant de commencer le jeu, il faudra s'attacher à étudier très attentivement les conditions de victoire. En effet, il s'agit pour les généraux prussiens d'éviter une bataille coûteuse pour se replier en ordre ; pour Napoléon, bien au contraire, il s'agit de détruire les forces vives de l'ennemi, fameux principe que dégagera plus tard Clausewitz de l'étude des campagnes napoléoniennes. Il n'y avait donc pas là d'objectif géographique essentiel qui put faire l'objet de conditions de victoire simples et nettes.

L'objectif des deux joueurs sera donc l'accumulation de points de victoire octroyés en fonction du nombre de points de combat adverses détruits, et/ou en fonction de ce que l'ennemi est démoralisé sur l'un ou l'autre, ou les deux champs de bataille. Le fait que le joueur prussien ait le choix au début du jeu, entre combattre à Iéna et à Auerstadt en même temps, ou combattre à Iéna seulement, fait varier notablement ces conditions de victoire et ne simplifie pas la tâche des joueurs. La possibilité pour le joueur prussien d'utiliser, à travers une règle optionnelle, des troupes qui, dans la réalité, avaient été détruites quelques jours plus tôt, vient encore bouleverser ces conditions de victoire.

Les généraux prussiens, très âgés, et dont la conception de l'art de la guerre remontait à Frédéric-le-Grand, décidèrent d'accord avec le Roi de Prusse, d'effectuer un repli sur l'Elbe pour éviter l'encercllement ; ils laissèrent Hohenhole avec 48 000 hommes en protection à l'arrière-garde.

Le jeu débute dans la nuit du 13 au 14 octobre, pendant laquelle Napoléon fait gravir à ses troupes le plateau de Landgrafenberg qui surplombe Iéna. Quelques heures plus tard, Davout intercepte le gros de l'Armée prussienne (70 000 hommes) à Auerstadt... Les deux batailles sont représentées sur deux cartes séparées par une "piste de transit" qui permet aux seuls Français de passer de l'une à l'autre.

Le jeu dure 12 tours : les tours 1, 2 et 3 sont des tours de nuit (impossibilité de combattre et de pénétrer dans une Z.O.C. ennemie ou dans une case de forêt) ; les tours 4 et 5 sont des tours de brouillards (une brume épaisse recouvrait les deux champs de bataille à l'aube du 14 octobre ; donc, les mouvements sont diminués de moitié et l'artillerie ne peut attaquer qu'au contact mais pas bombarder).

Le système de répartition des points de victoire étant rien moins que complexe, nous les exposerons selon l'option prussienne choisie, nous étudierons les batailles selon chacune de ces options.

Si le joueur prussien choisit l'option A, c'est-à-dire de combattre à la fin à Iéna et à Auerstadt, le gros de ses forces (Brunswick, Roi de Prusse et 70 000 hommes) se trouvera à Auerstadt, et l'arrière-garde (Hohenhole, 48 000 hommes) à Iéna.

A Auerstadt, il s'agira pour le joueur prussien d'envoyer tout d'abord ses unités les plus rapides (cavalerie) au-devant des Français et de les engager au plus tôt (même dans des rapports de forces défavorables), afin de les empêcher de gagner de l'espace. Puis, ayant rameuté toutes ses forces sur le théâtre des combats, à attaquer sans relâche, visant ainsi à

démoraliser, sinon à écraser les Français le plus vite possible. Une victoire rapide à Auerstadt, outre les points de victoire qu'elle rapporte, pourra jouer d'une manière décisive sur le moral du joueur français.

Pour le joueur français, la tâche sera très difficile, et toute faute tactique risque de peser très lourd. Dans la réalité, Napoléon, tout à sa manœuvre stratégique d'encerclement, n'escomptait pas de bataille avant le 16 octobre : l'Armée française était encore largement dispersée, mais en ordre d'approche lorsque se produisirent les premiers combats. Ceci explique dans le jeu que les Français arrivent par petits groupes tout au long de la bataille. D'autre part, Napoléon pensait que le gros de l'Armée prussienne se trouvait à Iéna et avait envoyé le seul III^e Corps aux ordres de Davout à Auerstadt pour le couper de ses arrières. Or, c'était juste le contraire et Davout dut affronter les 70 000 hommes de Brunswick avec seulement 25 000 hommes ! Du tour 4 (date de son entrée sur la carte) au tour 6 (où il recevra quelques renforts), le joueur français devra se battre avec trois unités seulement. Il devra tenter immédiatement d'occuper et de tenir le village d'Hassen-Hausen (case où il sera doublé en défense) ; puis dès le tour suivant, il devra tenter d'établir ses défenses sur les hauteurs qui entourent la ville, et qui avec cette dernière constituent une excellente position défensive. Son but sera de tenir en attendant l'arrivée de ses renforts. Il pourra tenter de démoraliser l'Armée prussienne à Auerstadt avec l'aide de ses renforts : ses unités, si elles ne sont pas nombreuses, sont assez fortes pour cela.

Au cas où les choses tourneraient mal pour le joueur français à Auerstadt, et qu'il y soit démoralisé, il devra évacuer ses unités hors carte le plus vite possible. Les conditions de victoire n'étant pas faciles à atteindre, il serait toutefois tragique de perdre inutilement des unités et d'accorder ainsi des points de victoire inespérés à son adversaire. Le joueur français ne peut pas se permettre de perdre trop de plumes à Auerstadt sans risquer de perdre les deux batailles. Il ne faut pas oublier, en effet, que les unités démoralisées perdent la possibilité d'avance après combat et doivent utiliser le rapport de forces immédiatement inférieur à celui qui existe en réalité lorsqu'elles attaquent, cependant l'adversaire non démoralisé utilise contre ces unités démoralisées le rapport de force supérieur à celui existant. N'oubliez pas non plus que le rapport de forces à Auerstadt est de presque 2/1 en faveur des Prussiens.

A Iéna, le rapport de forces est inversé, et c'est au joueur prussien de se tenir sur une défensive dynamique : il devra en effet causer le plus de pertes possible au joueur français ; mais surtout, se replier en bon ordre et empêcher les Français d'atteindre le bord nord de la carte, par où ils pourraient faire transiter des unités vers Auerstadt. Il devra, par conséquent, dans un premier temps, profiter de la nuit pour envoyer des unités rapides au-devant des Français pour restreindre leur espace de manœuvre, et les bloquer le plus longtemps possible dans le coin de la carte, derrière les villages de Closwitz et Cospeda et les forêts avoisinantes.

Les unités françaises sont non seulement plus fortes en moyenne, mais aussi plus manœuvrières que les unités prussiennes. Dès que la pression française se fera plus forte, repliez-vous sur l'excellente position

défensive que constitue le Dornberg et le village de Lutzeroda. Appuyez votre aile droite sur les hauteurs boisées près de Lutzeroda, cette position devrait également être tenable, et vous ne pourrez pas être facilement tourné.

Attention, cependant, la forêt pourrait retarder l'arrivée de vos renforts si cette aide était menacée. Surveillez votre aile gauche, c'est la plus faible, ou tout au moins le deviendrait-elle, si le joueur français réussit à se déployer. En l'attaquant avec succès, il pourrait fort bien la déborder et vous tourner, et ce serait votre fin ! Non seulement il pourra profiter de l'avantage tactique que lui confère la plus grande mobilité, mais il pourra également envoyer des renforts à Auerstadt par le bord nord de la carte.

Autre point très important, il pourra peut-être dans ce cas, évacuer 125 points de combat par les bords nord et ouest de la carte, ce qui lui rapporterait 2 points de victoire...

Si vous êtes toujours le joueur prussien, effectuez un repli le plus ordonné possible vers les bords nord et ouest de la carte en vue d'évacuer le maximum de vos unités de la carte dès que vous serez démoralisé à Iéna. Ceci pour les raisons expliquées plus haut, dans le cas des Français à Auerstadt.

Dans tous les cas, utilisez le terrain au mieux, et en cas de repli après démoralisation, utilisez la tactique défensive qui consiste à laisser une case vide entre vos unités : cela leur évitera de se faire trop vite encercler et leur permettra, peut-être, de gagner une case en cas de recul.

Si le joueur prussien choisit l'option B, c'est-à-dire de concentrer toutes ses forces à Iéna, les conditions de jeu vont changer notablement, et le jeu lui-même sera considérablement ralenti. En effet, dans ce cas, l'Armée prussienne sera presque l'égale de l'Armée française, et tant qu'elle réussira à bloquer les Français dans le coin gauche de la carte délimité par les villes d'Iéna, de Closwitz et de Cospeda, elle les empêchera de bénéficier de leur mobilité supérieure. D'autre part, le niveau de démoralisation de l'Armée prussienne sera plus proche de celui de l'Armée française. (L'Armée prussienne sera démoralisée si elle perd 48 points de combat contre 75 pour l'Armée française). Si les joueurs s'entendent sur la règle optionnelle qui permet au joueur prussien d'utiliser le corps de Louis, le niveau de démoralisation des Prussiens passe à 60 et sera pratiquement l'égal de celui des Français. La bataille risque alors soit de s'enliser dans une lenteur monotone et s'orienter vers une partie nulle si les joueurs sont excessivement prudents, soit de devenir une horrible boucherie à l'issue incertaine et plus ou moins hasardeuse dans le cas contraire.

Quoi qu'il en soit, la masse des unités engagées stabilisera les fronts, au moins au début du jeu. Dans cette option, les erreurs tactiques ne seront pas excessivement importantes dans le déroulement du jeu ; il faudra par contre établir une bonne stratégie opérationnelle et s'y tenir un certain temps pour constater si elle est efficace ou non.

Une analyse un peu plus fouillée des batailles de Wagram et Leipzig (la Bataille des Nations) qui font partie de ce "Quadrigame" paraîtra dans un prochain numéro de C.B. □

Patrick Daugé.

DIPLOMATIE: pas d'hérésie !



Beaucoup, qui ont découvert "Diplomacy" ces deux ou trois dernières années, s'imaginent naïvement qu'il s'agit d'un jeu tout nouveau. Eh bien, pas autant qu'on le croit...

"DIPLOMACY", dont la conception remonte aux années 1945-1950, a fait l'objet d'une première commercialisation (à compte d'auteur, chez *Intellectual Diversions Ltd.*) en 1959. Encore convient-il d'observer que le jeu, en tant que tel, existait depuis 1954 (sous la forme d'une carte et de règles stencillées), et avait été activement testé par divers groupes d'amateurs pendant ces cinq années qui précédèrent sa mise au net.

En 1960, Allan Calhamer, l'inventeur, parvint à revendre sa création à *Games Research Inc.*, une petite société de Boston qui allait rapidement attirer l'attention sur son nouveau produit grâce à une campagne de presse fort intelligemment orchestrée (on prétendit ainsi, dans le *New York Times*, que "Diplomacy" était le jeu préféré du clan Kennedy).

1963 vit la naissance du jeu par correspondance (dans le fanzine *Graustark* du New-Yorkais John Boardman. 1971 fut l'année de la révision définitive des règles, dont le côté flou et sommaire avait jusque-là engendré toute une série d'interprétations n'entrant pas nécessairement dans le cadre des conceptions originales de l'inventeur.

Quelques années plus tard, encore, le jeu fut cédé à *Avalon Hill* par *Games Research*, laquelle société en avait auparavant vendu la licence à *Philmar* pour le Royaume-Uni et à *Parker* pour l'Allemagne.

Ces transferts successifs, ces peaufinements étalés sur plus de dix ans, ces changements fréquents de fabricants sont, hélas !, à l'origine de la triste situa-

tion que l'on connaît aujourd'hui dans les pays francophones en ce qui concerne les règles du jeu et leur interprétation.

Les premières traductions françaises correctes parurent dans des fanzines belges (*On Les Aura !* pour la version de 1960, *Moeshoeshoe* pour celle de 1971), et la seconde d'entre elles fut d'ailleurs commercialisée au Québec par *House of Games*. Mais, en Europe, les fabricants donnèrent malheureusement la préférence à des traducteurs peu familiarisés avec le jeu, ou franchement patagons... C'est ainsi que *Philmar* partit à la conquête du marché français avec des règles qui conseillaient de rédiger les ordres de mouvement des unités sur des *slips en papier*... C'est ainsi, également, que *Miro*, par ailleurs fort bien intentionné, nous a gratifiés de ce superbe livret, malheureusement bourré d'erreurs. C'est ainsi, enfin, que des kyrielles d'amateurs français désorientés se sont mis à inventer des conventions qui leur assureront sans doute bien du plaisir le jour où ils voudront se mesurer à des joueurs internationaux pratiquant, eux, les règles classiques...

Il existe pourtant une traduction française correcte et largement diffusée : celle qui fut réalisée pour la *Kamlag Belgium*, en 1977, à partir des boîtes *Philmar* et du livret *Avalon Hill* (révision 1971). Malheureusement, elle coexiste en France avec les aimables affabulations de *Miro*, et cela n'est pas fait pour simplifier les choses. Aussi serait-il peut-être plus que temps que je fasse ici un sort aux hérésies qui se propagent (et dont même mon éminent collègue Michel Brivot — que je salue amicalement ici — n'est pas à l'abri).

Mais mettons d'abord les choses bien au point. Je n'ai pas la prétention d'imposer à quiconque une forme de jeu plutôt qu'une autre. Rien ne me permet d'affirmer que les règles classiques (les vraies !) sont supérieures à d'autres, et j'aime les variantes

plus, sans doute, que beaucoup d'entre vous. Mais il me paraît indispensable, et fondamental, que les joueurs sachent exactement à quoi ils jouent. Au jeu classique, tel qu'il a été défini par l'inventeur, ou justement à une variante dégagée.

Je ne suis pas opposé non plus à ce que les joueurs, en l'une ou l'autre occasion, établissent des conventions qui leur paraissent nécessaires à une résolution plus rapide ou plus agréable de la partie. A condition précisément, qu'ils sachent à ce moment que leurs conventions ne font pas partie du jeu de base, et en modifient sans doute l'esprit. Rien n'interdit, aux échecs, d'inverser les positions des tours et des fous. Mais cela s'appelle les *échecs féériques*, et ne peut être pratiqué en compétition ou lors d'un championnat...

Quelles sont, donc, les erreurs à éviter ?

En ce qui concerne :

1) *Le support donné à une attaque* : l'unité qui l'accorde ne doit pas se trouver dans une province adjacente à celle de l'unité attaquante, mais dans une province adjacente à celle qui est la destination de l'attaque. De plus, un support ne peut être accordé que dans ou vers une province où l'unité qui supporte pourrait effectivement aller. Une armée ne peut donc supporter dans ou vers la mer, et une flotte ne peut le faire dans ou vers une province terrestre enclavée.

2) *Les retraites* : celles-ci ne s'opèrent jamais par-dessus d'autres unités, mais toujours vers un espace adjacent et vide d'unité. Remarquons qu'on ne peut pas faire retraite dans une province laissée libre par

deux attaques également supportées (situation de "Stand-off"). Et que les retraites par convoi ne sont pas autorisées.

3) *Les supports* : à nouveau, ceux-ci peuvent être accordés à une autre unité qui supporte elle-même, à condition que l'on respecte ce qui est indiqué en 1).

4) *L'Espagne et l'Afrique du Nord* : une armée ne peut jamais passer de l'une à l'autre. Par contre, une flotte peut fort bien aller de la Méditerranée occidentale à l'Atlantique moyen, ou vice versa.

5) *Saint-Petersbourg* : au début de la partie, la Russie y a une flotte sur la côte sud, jamais sur la côte nord.

6) *Les échanges de position*, ceux-ci sont toujours interdits. Il n'est donc pas possible, par exemple, d'opérer F Esp (cs) - Por et Por-Esp (cn), ni F Bul (ce)-Con et F Con-Bul (cs). Notons cependant que de tels mouvements étaient autorisés dans les versions du jeu datant de 54 et 59.

7) *Les convois* : ceux-ci ne peuvent jamais véhiculer des supports. De plus, une flotte convoyeuse attaquée, mais non délogée, assure son convoi comme si de rien n'était.

8) *Les centres de ravitaillement* : enfin, je voudrais bien que l'on cesse de les appeler des "arsenaux". Le terme anglais est "Supply Centre", pas "Arsenal". La "traduction" de *Miro* est d'ailleurs fertile en termes mal appropriés ("plans d'eau" pour "provinces maritimes", "bateau" pour "flotte", "campagne" pour "saison", etc.), mais ceci, finalement, est de peu d'importance.

Michel Liesnard.

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

5,15,25 mm.

le jeu avec figurines



LES batailles avec figurines sont une autre conception de wargame. Avant d'approfondir cette forme de simulation, regardons la série d'éléments cruciaux pour notre hobby : l'échelle, l'achat d'une armée miniature, la peinture pour sa décoration, l'aménagement d'une chambre de "Wargame", le déroulement d'un jeu.

• **L'échelle** est le premier facteur important. Une carte est la représentation, à une certaine échelle, de la région et d'une entrée. Une carte à l'échelle de 1/10 000 veut dire que chaque centimètre reproduit 10 000 cm dans la réalité. Simple ? En effet, mais en établissant des règles, il faut constamment en tenir compte : les distances de tir, les possibilités de déplacement, la visibilité et autres facteurs, dépendent de cette échelle.

En même temps, il ne faut pas oublier l'échelle du temps : combien de temps dure chaque tour d'un joueur ? Cela peut varier selon l'époque du jeu : antiquité ou temps modernes.

Les chars se déplacent beaucoup plus rapidement que les chevaux de l'Empire, et un obusier de 105" a une portée beaucoup plus importante qu'un canon lourd de Napoléon ; l'échelle de terrain d'une bataille napoléonienne sera différente de celle d'un combat des temps modernes. C'est la même chose pour l'échelle du temps.

Lorsque l'on conçoit les règles pour l'échelle du terrain et celle du temps, il faut également décider si le déroulement du jeu se fera en simultanéité ou alternativement. Le système de déroulement en simultanéité paraîtra étrange aux nouveaux venus, puisque dans la plupart des jeux, le déplacement des unités se fait de façon alternative (échecs, dames, etc.).

Mais, dans la réalité, il faut se dire que les généraux ne vont pas laisser le temps et la possibilité à leur adversaire de faire ce qu'il veut, sans réagir. Il faut par conséquent en tenir compte dans les règles.

Puisque le déplacement se fera sur la table en simultanéité, les joueurs ne pourront échapper à la nécessité de devoir écrire leurs ordres. Il existe une série de codes qui permettent de limiter la "corvée" d'écriture ainsi que l'explique le *Quick-Order system* dans la 6^e édition du WRG *L'antiquité et le Moyen Age*.

On écrit ses ordres codés sur de petites fiches que l'on place près des unités, ainsi l'arbitre ou l'adversaire peut consulter les ordres à tout moment pour qu'il n'y ait pas de contestation possible.

Des déplacements et combats en simultanéité permettent aux joueurs d'enregistrer leurs pertes, dès qu'un joueur a terminé ses mouvements.

Les règles du système alternatif ont l'avantage de devoir consacrer moins de temps aux ordres, mais elles donnent moins de réalisme à la simulation.

Un conseil aux débutants : apprenez à marcher avant de vouloir courir et basez vos Wargames sur des ensembles commercialement accessibles (par exemple : *L'Antiquité et le Moyen Age*, WRG, 6^e édition, et *L'art de la guerre sous Napoléon* : règles disponibles en français).

Lisez les règles plusieurs fois, sans vouloir acquérir leurs connaissances complètement. Essayez, après cela, de pratiquer votre théorie avec de petits combats avec ce principe simple : si on tombe, il faut se relever. Le point le plus important est l'expérience : lisez et relisez tout en jouant, apprenez à déplacer vos troupes, à tirer, à combattre en mêlée, etc. Tout cela prend du temps, mais cela fait partie du charme du délassement. Par la pratique, ces règles de base s'acquièrent définitivement. Alors, on peut s'attacher aux détails de certaines règles plus optionnelles.

Cela vaut la même chose pour peindre votre armée miniature. On peut distinguer trois catégories de joueurs. Le premier groupe, une minorité, trouve

que les figurines ne sont là que pour servir au jeu : ils forment les pions nécessaires à la simulation en trois dimensions et doivent par conséquent être présents. Pour eux, il suffit de mettre une couche quelconque de peinture. A ceux-là, on peut opposer ceux qui aiment étudier tous les détails sur les uniformes de leur armée. Ils passent du temps à étudier si tel ou tel détail est blanc, ou bleu, etc.

Mais la majorité des joueurs sont entre ces deux extrêmes : en Belgique comme en France, ces joueurs ont du respect pour leur armée et celle de leur adversaire, choisissent avec soin les différents types de troupes, chars, etc. Moralement, il est important de posséder une armée bien peinte par rapport à une autre de même niveau. Mais avant de choisir, d'acheter son armée de sa période historique préférée, il faut prendre la décision de l'échelle. Les figurines sont disponibles en différentes dimensions : 5 mm, 15 mm et 25 mm. Pour avoir une idée exacte de ces échelles, nous vous conseillons de vérifier cela sur une règle à calcul.

Les figurines de 25 mm sont les plus populaires, parce que leur grandeur relative permet de peindre un grand nombre de détails. Les figurines de 15 mm gagnent aujourd'hui en popularité aux U.S.A. et en Angleterre ; elles demandent moins d'espace pour jouer et les stocker. Le prix est également très intéressant, mais certains détails des uniformes doivent être laissés de côté. De plus, le choix n'est pas encore aussi grand que dans celui de 25 mm.

L'échelle du 1/300 est surtout employée dans les wargames modernes (2^e guerre mondiale et armées actuelles) car l'uniforme est accessoire. L'aspect figurine-soldat est presque complètement abandonné. Une dizaine de fabricants présentent toutes ces échelles sur le marché, mais avec un assortiment de qualité variable. Il est possible de choisir une certaine d'armées différentes depuis l'Antiquité jusqu'aux temps modernes.

En tous les cas, il faut acquérir au départ une série de catalogues qui vous donnent une description de

ces armées et de ces figurines. Il faut également acheter une Armylist, les possibilités et les quantités de troupes de telle ou telle armée. Cela permet en cas de championnat d'avoir une référence sans contestation.

Pour l'acquisition de vos figurines, adressez-vous à des importateurs ayant un stock important, car souvent les délais sont assez longs pour le réassortiment. (Une liste est donnée en référence à la fin de l'article). Lorsque vous passez une commande, prévoyez un choix de rechange. Vous aurez ainsi une plus grande chance de compléter votre armée. Le choix est tellement grand qu'il est impossible aux importateurs d'avoir toutes les figurines existantes.

Lorsque vous êtes le possesseur d'une armée miniature, ou même d'un noyau d'armée, il est conseillé de la peindre. Cette phase de préparation demande patience et expérience ; il est peut-être intéressant de savoir quels sont les stades par lesquels passent le peintre ! Pour ce faire, essayez de vous trouver un petit manuel de peinture (dans le rayon modélisme, par exemple) ; on peut arriver à peindre une unité de 24 figurines sur un après-midi. Un conseil : dans les armées où on emploie le bouclier, c'est l'ornement à soigner, car il est l'accessoire qu'on voit le plus dans une figurine. Le reste n'est qu'une question de doigté.

Ensuite les figurines une fois peintes doivent être montées sur des socles ou bases, suivant des dimensions bien spécifiques (voir également WRG 6^e édition *L'Antiquité et le Moyen Age* et *L'art de la guerre sous Napoléon*). Il faut prendre du balsa ou du carton fort, car c'est l'élément de la figurine qui va souffrir le plus. La base est calculée de telle façon qu'elle représente l'espace occupé par 20 soldats (4 x 5) dans la réalité.

Par exemple :

- 20 soldats lourds (HI) ont une base de 2,5 cm de front et 2 cm de côté ;
- 20 soldats légers (LC) ont une base de 3 cm de front et 4 cm de côté.

Où se trouve l'origine du "Wargame" ou du jeu de simulations historiques est difficile à définir, mais elle peut certainement se rattacher au jeu antique d'encerclement stratégique, qui il y a plus de 5000 ans, est connu encore aujourd'hui sous le nom de jeu de "Go".

Au cours de l'histoire, bien des généraux ont employé des moyens de simulations pour planifier leurs batailles et campagnes. Les Wargames que nous connaissons actuellement, datent du 18^e siècle ; Helwig, Maître des pages à la cour du duc de Brunswick, conçut un jeu qui se jouait sur un terrain divisé en cases, où les unités étaient représentées par des pions.

En 1811, pendant que les guerres napoléoniennes battaient leur plein, le "Kriegspiel" fut introduit à la cour de Prusse par Von Reisswitz. Ce jeu, qui employait également des pions, était joué aussi sur un terrain en relief reproduit en miniature. Le "Kriegspiel" gagna vite en popularité en Prusse, en Turquie et en Angleterre, et était enseigné aux jeunes officiers.

Le jeu fut encore développé durant la guerre franco-prussienne, et pour la première fois on fit appel à des statistiques pour fixer les facteurs de combat. Les règles furent traduites en anglais et étudiées par des théoriciens militaires tels que Wilkinson et Livermore.

En 1913, le célèbre écrivain H.G. Wells lança ce jeu parmi le grand public, grâce à son livre *Little Wars* ; "un livre pour garçons et jeunes filles les plus intelligents qui aiment les livres et les jeux de garçons". Cet ouvrage décrit d'une façon très

enthousiaste comment des armées miniatures de soldats de plomb pouvaient marcher les unes contre les autres et s'éliminer par le tir d'allumettes avec des canons miniatures. Bien que cela n'ait qu'une vague ressemblance avec les jeux de guerre moderne, Wells a eu le mérite d'être l'inspirateur d'un petit groupe d'Anglais qui ont développé, il y a 25 ans, notre hobby actuel et lui ont donné le retentissement que nous connaissons aujourd'hui. Citons les principaux : Donald Featherstone, Tony Bath, Bruce Quarrie et encore une dizaine d'autres...

La plupart de ceux-ci sont encore très actifs dans leur hobby et apportent encore aujourd'hui leur contribution dans la rédaction de livres ou l'édition de règles de plus en plus réalistes.

Parmi les wargames, nous devons faire une distinction entre les jeux en boîte, les jeux de fantaisie et les batailles de figurines.

La première catégorie sont des jeux avec carte et pions et leurs règles, qui ont certains avantages, manquent de réalisme. Les jeux de fantaisie s'apparentent à des jeux de guerre par leur présentation et leur conception, mais là s'arrête leur comparaison. Les batailles de figurines sont des simulations, je dirai, en relief, où on tâche, dans un cadre historique, de se rapprocher de la réalité au moyen de terrains, d'armées miniatures, sous le contrôle d'un ensemble de règles qui placent les joueurs dans leur contexte. A eux de changer par la réflexion, l'étude, l'imagination le résultat de l'histoire.

On peut réunir ainsi des unités de 5 à 60 figurines sur un ou plusieurs rangs suivant le type d'armée. Chaque figurine représente donc 20 soldats dans la réalité ! Il faut donc pour jouer une bataille avec des figurines de 25 mm par exemple, disposer d'une table de ping-pong ! Sur cette table, il faut pouvoir amener des éléments de terrain tels que des haies, des bois, des collines douces, escarpées, etc.

Il existe également des forts, des maisons romaines, des châteaux constitués d'éléments séparés pouvant être agrandis au fur et à mesure. Toute une gamme d'accessoires est disponible à la firme Gedemco en Belgique ; en France la boutique spécialisée est "La Librairie des Armes" (rue du Louvre à Paris). Ces matériels sont disponibles à différentes échelles.

Nous avons donc les règles, les armes, le terrain et un adversaire. En quoi consiste maintenant la bataille proprement dite ?

Les joueurs se placent chacun à un côté de la table, chacun ayant son armée dans une boîte adéquate de façon à ne pas montrer le détail des troupes choisies à son adversaire. Il faut se munir d'un mètre courant, de deux dés normaux (1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6) et de deux dés spéciaux (2 - 3 - 3 - 4 - 4 - 5) ainsi qu'une table qui résume les règles (fournie avec la traduction).

Tout va commencer ! D'abord, on va définir la topographie du champ de bataille. Pour cela, il s'agit d'une bataille amicale, chacun place en accord avec son adversaire çà et là des éléments de terrain : collines, bosquets, chemin, une rivière, un village, quelques haies. S'il s'agit d'une bataille de championnat, chacun dépose des éléments de terrain qu'il faut jouer au dé pour déterminer la composition du terrain. Ensuite chacun donne la liste de ses troupes à l'arbitre qui examine si les règles de la composition des troupes ont été respectées.

Si un des joueurs a plus de 50 % d'éléments de reconnaissance (cavalerie légère, infanterie légère, etc.) l'armée de son adversaire est considérée comme reconnue ; et ce joueur doit placer toutes ses troupes sur la table. Une ligne de départ est définie d'un commun accord ou suivant les règles du WRG. Le deuxième joueur place alors la 1^{re} ligne de ses troupes sur la table. Le premier joueur doit alors définir les ordres pour chacune de ses unités. Ensuite le deuxième joueur définit ses ordres.

Si aucun des joueurs ne possède les 50 % d'éléments de reconnaissance, chacun place sa première ligne puis chacun définit ses ordres.

La bataille proprement dite peut alors commencer. Il faut remarquer que chaque tour comprend plusieurs phases qui peuvent être définies comme suit :

1. *le déplacement des troupes* : en fonction de l'échelle du terrain et du temps, chaque type de troupe va se déplacer suivant les ordres et le terrain. Il est évident qu'une unité de cavalerie légère en terrain découvert se déplace plus facilement (et plus loin) qu'une unité d'infanterie lourde. Par conséquent, la topographie aura joué un rôle important dans l'établissement des ordres ; car il est intéressant de se trouver avant l'autre joueur avec une unité sur une colline, sinon il faudra la lui conquérir de haute lutte.

2. *le tir avec des armes telles que frondes, arc, fronde à manche*. Il faut se poser tout de suite des questions : à quelle distance peuvent tirer ces différentes armes ? Quels sont les objectifs que les tireurs peuvent voir ? Quelles sont les priorités de tir suivant les ordres ? Combien de figurines peuvent tirer ?

Chaque arme a un facteur de tir différent suivant l'objectif sur lequel elle peut tirer. Ce facteur peut alors être modifié suivant certains éléments tactiques (l'objectif est couvert par une haie, etc.) et le dé. On consulte une table qui détermine le nombre de pertes infligées, d'après le nombre de figurines qui tirent et le facteur final.

Le dé influence d'une façon minime le résultat et donne un caractère aléatoire au résultat : on emploie deux dés de couleurs différentes de façon à avoir un dé positif et un dé négatif dont on fait l'addition. Il y a deux sortes de dés : le dé normal pour les troupes irrégulières, le dé spécial pour les troupes irrégulières. Il existe également, dans certains cas, des dés avec % : 0 à 10 avec 20 faces, ce qui permet de réaliser des pourcentages.

Chaque fois que le nombre de pertes atteint un multiple représentant l'échelle du nombre des troupes, on enlève une figurine.

Exemple : l'échelle d'une figurine est de 20 hommes de troupe ; on soustrait donc une figurine par 20 pertes. Le solde est reporté au décompte suivant.

3. *la mêlée* : lorsque les figurines se rencontrent, elles doivent s'arrêter base contre base. Seules les figurines adverses se touchant à la base peuvent se combattre en mêlée. Il existe par exemple trois sortes de bases pour l'infanterie :

	FACE	CÔTÉ
Infanterie légère	3 cm	3 cm
en ordre lâche	2 cm	3 cm
En ordre serré	1,5 cm	2 cm

Ce qui permet d'avoir plus de figurines au combat quand on a des troupes lourdes (en ordre serré). Cela donne par exemple 12 figurines en ordre serré contre 6 figurines d'infanterie légère.

On regarde alors quel facteur de mêlée possède chaque unité adverse par rapport à l'autre. Le dé et certains facteurs tactiques influencent de nouveau ce facteur. On consulte la table des pertes pour déterminer les pertes de chacun. Si on atteint une entité de pertes (par exemple : multiple de 20), on enlève une figurine.

Ensuite, en fonction de certains critères de pertes, l'une ou l'autre entité doit reculer ou dans certains cas élevés de pertes, une unité est obligée de quitter le combat car elle "casse", c'est-à-dire qu'elle se déplace à pleine allure dans la direction inverse de son assaut.

Les troupes qui résistent en reculant pied à pied doivent alors tester leur moral. Ici, un certain nombre de facteurs sont cumulés en fonction de la situation de l'unité par rapport aux autres amies et ennemies). Ce résultat est mis en comparaison avec ses ordres et une table qui détermine la nouvelle attitude à adopter.

Ex. : résister sur place, s'en tenir aux ordres, devenir impétueux.

Ainsi se termine un premier tour.

Nous aborderons dans un prochain article, une bataille complète avec commentaires.

19

Squad Leader

l'infanterie



NOUS avons vu dans le précédent numéro les grandes bases de *Squad Leader*. Ce jeu a été conçu à la base comme un jeu d'infanterie. L'infanterie est présente sur tous les champs de bataille terrestres. D'ailleurs, sur les 61 scénarios officiels Avalon Hill existant à ce jour, pas un seul est exempt d'infanterie.

La grande originalité des règles de *Squad Leader* est d'introduire une notion de moral. Selon la définition du jeu, le moral "est une évaluation de la faculté qu'a une unité de subir une attaque avant de "craquer" et de courir se mettre à l'abri. C'est le point limite au-delà duquel l'instinct de survie passe avant la discipline militaire" (règle 2.4). Tout ceci se reflète d'ailleurs dans la table de résultats où l'unité d'infanterie peut être tuée sur le coup (KIA = *Killed in action*), ou bien peut subir un contrôle du moral (MC = *Morale Check*) : si elle le passe, elle continue à obéir à vos ordres, sinon, elle court se réfugier dans la maison ou le bosquet d'arbres le plus proche. Si elle est incapable de se réfugier à l'abri, elle se laisse tomber sur le sol "en faisant le mort" et la pièce est retirée du jeu...

Chaque unité d'infanterie, *squad* (escouade) ou *crew* (équipage) est donc caractérisée par sa puissance de feu, sa portée et son moral.

Les leaders, eux, sont individualisés nominativement par leur moral et par leur *leadership*. Le "*leadership*" est une évaluation de la compétence tactique du leader et de sa faculté de tirer le meilleur de ses hommes. Ce nombre est normalement négatif, et est donc retranché du résultat des dés concernant le moral et la puissance de feu des sections placées sous le commandement du leader (règle 2.6.). Un excellent leader sera donc un 10 - 3 (*Greup*), et un très mauvais leader sera un 6 + 1 (*Rosenberg*). *Rosenberg* est tellement mauvais que ses hommes seraient nettement plus à l'aise s'il n'était pas là ! Par contre, le plus mauvais des soldats suivrait *Greup* jusqu'au bout du monde !...

Ces caractéristiques "personnifient" véritablement chacun des leaders. Vous apprendrez vite que *Tienham* est excellent à la mitrailleuse lourde, que *Stahler* est l'homme à tout faire, sur qui vous pouvez compter, et que *Cobehov* c'est une vraie catastrophe !

Les différentes pièces du jeu

Pour les Allemands, on distingue les unités de la Wehrmacht (bleu-gris) et celles des SS (noir). Les Italiens ne sont pas là : ils apparaîtront dans *G.I., Anvil of Victory* ces jours-ci si tout va bien. Dans le même jeu seront publiées toutes les pièces complémentaires pour les Américains (Marines, etc.). Les Japonais apparaîtront dans un jeu ultérieur sur la Guerre du Pacifique.

Analyse des règles

On ne peut pas, dans le cadre de cet article, faire une analyse exhaustive de 108 pages de règles ! Je vais cependant essayer de synthétiser les règles les plus importantes qui ont été modifiées de jeu en jeu. Les chiffres entre parenthèses renvoient aux règles officielles. Seules les règles concernant l'infanterie ont été étudiées cette fois-ci.

• Phase de récupération (Rally Phase)

Les squads "broken" peuvent se récupérer à condition qu'un leader valide soit présent dans le même hexagone (14.1). Les leaders peuvent se récupérer tout seuls (14.3).

Si les pièces se sont fait tirer dessus le coup précédent (en particulier si elles viennent d'être "broken"), alors leur moral est "désespéré" (14.6). Il va donc falloir pénaliser le jet de dés en y ajoutant un nombre :

MORAL DÉSESPÉRÉ

	Squad	Leader	(règles)
Cas général	+ 4	+ 4	(14-6)
Américains	+ 0	+ 4	(50-1)
SS	+ 2	+ 2	(83-2)
Finnois	+ 0	+ 0	(104-51)

• Tir de préparation (Prep Fire Phase)

L'attaquant peut tirer sur tout ce qu'il voit et qui est à sa portée (4.2), mais alors il ne pourra pas bouger dans la phase de mouvement suivante :

- additionner les facteurs d'attaque du groupe de tir (10.1) ;
- contrôler les modificateurs (table 10.3) ;
- déterminer la colonne de tir (1^{re} colonne inférieure ou égale à la puissance de tir modifiée) (10.3) ;

	Leaders	1 ^{re} ligne (Squad)	1 ^{re} ligne (Crew)	2 ^e ligne	Commandos	Elite (Squad)	Elite (Crew)	Conscrits	Cavaliers	Tireurs d'élite	Eclaireurs
Allemands (Wehrmacht)	 9-2	 4-6-7	 2-4-7		 8-3-8	 4-6-8		 4-3-6	 5-4-8	 1-8-8	 A SCOUT 6
Allemands (SS)	 10-2	 6-5-8	 2-4-8							 1-8-8	
Alliés de l'Axe (Roumains, etc.)	 7-0	 3-4-7								 1-8-8	
Finlandais	 10-1	 6-4-8	 2-4-8	 5-4-8	 8-3-8						 A SCOUT 6
Russes	 8-0	 4-4-7	 2-3-7		 6-2-8			 4-3-6	 5-3-7	 1-8-8	
Partisans	 9-1	 3-3-6									
Alliés mineurs (Pologne, Belgique, Hollande, Grèce, Norvège, etc.)	 8-0	 4-4-7	 2-2-7	 3-4-7		 4-5-8				 1-8-8	
Anglais (Canadiens, Français libres, Australiens)	 9-1	 4-5-7	 2-3-7		 6-3-8	 4-5-8	 2-3-8	 4-3-6		 1-8-8	 A SCOUT 6
Français	 9-2	 4-5-7	 2-3-7	 3-5-7		 4-5-8				 1-8-8	
Américains	 9-1	 6-6-6	 2-4-6		 8-4-7						

Spécial :



(Anglais)

L'INFANTRIE DANS SQUAD LEADER

- contrôler les DRMs (Modificateurs du résultat des dés) (10.4) :
 - DRM de Terrain (table 11.1)
 - DRM de leadership, qui est pénalisé de + 1 dans les cas suivants : leader blessé (122.2), leader allié (74.2), leader SS pour non SS ou vice versa (83.7).
- rouler 2 dés (10.5) :
 - si une unité sans leader obtient un "double", ils meurent de peur et cela fait descendre d'une colonne (121.2)
- voir le résultat (table 10.3) :
 - KIA : tout le monde est mort.
 - MC (0 à 4) : tout le monde passe immédiatement un *Morale Check* en commençant par les leaders (8.8). Si on jette un "2", l'unité devient "berserk" et charge l'unité ennemie la plus proche (18.4, 18.5 et 110).

On appelle un leader "allié", un leader d'une nationalité différente de celle du squad, mais combattant avec lui. Par exemple, un leader roumain peut être un "allié" pour un squad allemand dans certains scénarios.

• Mouvement (Movement Phase)

Toutes les unités valides (non broken) qui n'ont pas tiré peuvent bouger (4.3, 5.1). Les différentes pièces ont un certain nombre de facteurs de mouvement (MF) :

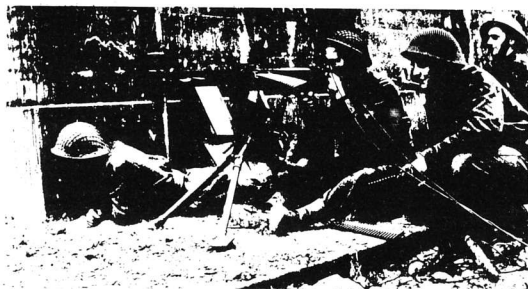
FACTEURS DE MOUVEMENT

	Normal (5-4)	Berserk (18-43) ou Marche forcée (73-3)
Squad Volskgrenadiers (94-2) — Squad conscrit ou Horse Guards (104-24) Leader blessé (122-21)	3 MF	5 MF
Squad (cas général) (5-41)	4 MF	6 MF
Squad Gurkha qui passe tout son mouvement dans les collines (104-231)	5 MF	7 MF
Leader (cas général) (5-42) Sniper (96-8) Scout (116-5)	6 MF	8 MF

- Tout squad qui a passé son mouvement entier avec un leader (même blessé — cf. 122.21) a un bonus de + 2 MF (5.44). Si c'est un leader allié, + 1 MF seulement (74.3).

- Toute unité passant son mouvement entier sur la route a un bonus de + 1 MF (73.1).

- En aucun cas une unité ne peut avoir plus de 8 MF après toutes les modifications (104.231).



• Tir défensif (Defensive Fire Phase)

Le défenseur peut tirer sur tout ce qui passe dans sa ligne de mire (6.4).

Les tirs se déroulent de la même façon que le tir de préparation, sauf qu'il y a un DRM de - 2 pour ceux qui se font prendre en terrain découvert (16.5). Si il y a alors un *Morale Check* à passer et que le squad (ou le leader) le passe juste, tout le monde se met à plat ventre au milieu de la rue ! (121.1).

• Tir avancé (Advancing Fire Phase)

Toutes les unités attaquantes qui ont bougé peuvent tirer à demi-puissance (4.5). Toutes celles qui n'ont ni tiré ni bougé peuvent tirer à pleine puissance (4.5). Pour le reste, voir tir de préparation.

• Sauve-qui-peut (Rout Phase)

Toutes les unités qui ont raté un *Morale Check* doivent courir se mettre à l'abri dans une maison ou un bois (13.4) ou dans un bunker (56.6). Celles qui ne peuvent pas se mettre à l'abri sont éliminées (13.47).

• Assaut (Advance Phase)

Toutes les unités peuvent avancer d'un hexagone quel que soit le coût du terrain. C'est le seul cas où on peut pénétrer dans un hexagone occupé par une unité ennemie (4.7, 5.6).

• Corps à corps (Close Combat)

Les unités ennemies se trouvant dans le même hexagone doivent s'attaquer mutuellement en corps à corps (4.8) :

- calcul des ratios (20.72) ;
- modifieurs : Gurkhas contre Italiens : $\times 3$ (contre les autres : $\times 2$) (104.233) ;
- DRM : + 1 si l'assaut a été fait dans la boue (111.71) ;
- 1 si l'assaut a été fait par vents forts (111.32) ;
- 1 si l'assaut a été fait sous un orage (111.45) ;
- 1 sur une unité fatiguée par une marche forcée (73.5).
- résultats des dés : si un "2" est tiré, il y a création d'un leader (115.12).

Cas particulier : quand les partisans attaquent dans les bois en corps à corps, il y a "embuscade". Dans ce cas, seuls les survivants peuvent contre-attaquer les partisans (98.3).

Beaucoup d'autres règles existent que nous étudierons dans d'autres articles. Parmi celles-ci, on peut citer les prisonniers (98), l'abaissement général du

les tireurs d'élite (96), le mouvement de contournement (106), les troupes à ski (114), les éclaireurs (116), l'interrogation des prisonniers (120), etc., pour ne citer, bien sûr, que celles qui concernent uniquement l'infanterie !

Les tactiques de base

Pour gagner à *Squad Leader*, il y a un certain nombre de "règles d'or" à respecter. Nous allons en étudier quelques-unes qui concernent l'infanterie.

En ce qui concerne l'infanterie offensive, il faut toujours mieux grouper les troupes de choc (8-3-8) pour en faire le fer de lance de l'attaque, soutenue par le tir de couverture des troupes de soutien. Par contre, en position défensive, il est souvent préférable de ne pas mettre tous les œufs dans le même panier. Chaque fois que ça s'avérera possible, on préférera un groupe de tir déployé en tirailleurs plutôt qu'un empilage de 3 squads au même endroit, à la merci d'un KIA heureux de l'adversaire...

En ce qui concerne les leaders, il vaut toujours mieux placer ceux qui ont un moral de 9 ou 10 et un leadership de - 1, - 2 ou - 3 en première ligne, de façon à obtenir un tir meurtrier. Par exemple, *Group* (10-3) par sa direction de tir arrive à annuler la protection la plus efficace, c'est-à-dire celle des bâtiments en pierre (+ 3) ! Par contre, les leaders d'un moral de 8 ou moins avec un leadership de 0 doivent se placer en 2^e ligne dans des maisons ou des bois de façon à accueillir les unités "broken" refluant du front, et à les rallier. C'est en fait la fonction primordiale de ce type de leaders : rallier les troupes "broken" à l'aide de force Schnaps (ou Vodka, suivant les cas...) !

Vaut-il mieux tirer en additionnant tous les facteurs, ou éparpiller le tir sur plusieurs cibles ? Il est évident, surtout en ville, qu'il vaut mieux grouper le tir sur une cible, quitte à attendre le coup suivant pour éliminer la deuxième. Ceci est surtout valable si vous avez un leader avec un DRM important (- 2 ou - 3), car rappelez-vous qu'il ne peut commander qu'un seul tir, pas deux. Si donc vous séparez les tirs des différents squads, le - 2 ne s'appliquera qu'à un squad et pas aux autres. Quel gaspillage !

Bien sûr, en défensive, une faible force prenant une rue en enfilade peut faire énormément de dégâts sur un ennemi qui traverse à découvert (n'oubliez pas le DRM de - 2 !).

Je vous souhaite un bon amusement à tous. Si vous avez des points de règlement à éclaircir, n'hésitez pas à m'écrire, je vous répondrai dans les colonnes du journal.

Dans le prochain article, nous parlerons des armes de soutien.

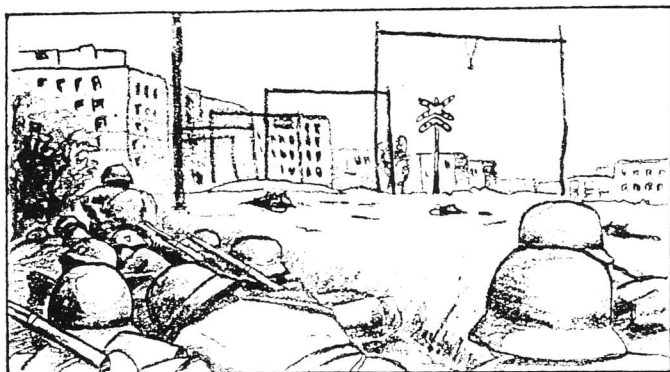
DERNIÈRE MINUTE

Aux dernières nouvelles, le jeu *G.I., Anvil of Victory* ne sera pas disponible avant juin 1982. Par ailleurs, les extensions prévues à ce jour sont les suivantes : un jeu mettant en scène les combats d'Afrique du Nord ; un jeu permettant de faire se succéder logiquement plusieurs scénarios l'un à la suite de l'autre, de façon à mettre en scène une "campagne", portant sur plusieurs batailles successives ; et enfin, un jeu mettant en scène les Japonais dans la Guerre du Pacifique. □

Luc Serard.

Tempête d'Hiver sur Toula

Scénario CB1



Toula, le 30 octobre 1941 : cette ville est un des points clef de l'opération "Tempête d'Hiver". Guderian, qui fonce vers Moscou, confie au colonel Eberbach la mission de prendre Toula. Il va tenter de le faire avec le Régiment d'Infanterie "Gross Deutschland". Dans la ville, le Général Boldine, avec sa 50^e Armée, se prépare à résister avec acharnement, avec l'aide de quelques milices de travailleurs. A 5 h 30, la Wehrmacht se lance à l'assaut de la cité ouvrière...

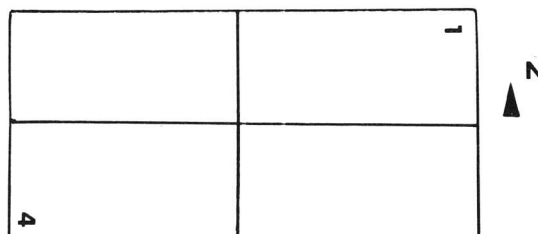
Règles : Squad Leader et Cross of Iron

Conditions de victoire : les Allemands doivent contrôler chaque hexagone du bâtiment 1K5, en ayant perdu au maximum 6 squads.

Tours :

✦ Les Allemands jouent en premier	1	2	3	4	5	FIN			
★ Les Russes se placent en premier									

CONFIGURATION DES CARTES

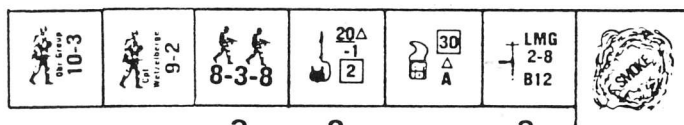


Régiment d'Infanterie "Gross Deutschland" se placent sur la carte 4.



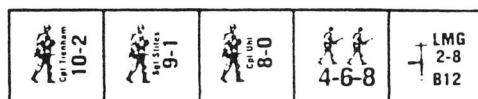
2^e Compagnie

(en 4W1 et/ou 4X1)



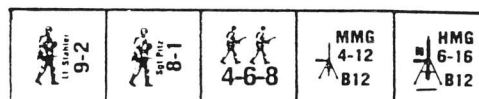
3^e Compagnie

(en 4U1, 4T1 et/ou 4S2)



4^e Compagnie de Mitrailleuses
(1^{re} Section)

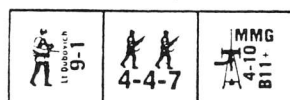
(en AA1 et/ou BB1)



Eléments de la 50^e Armée se placent sur la carte 1

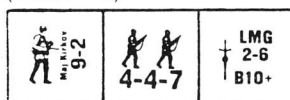


(Bâtiment 1F3)



2

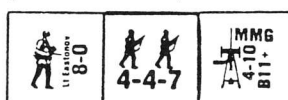
(Bâtiment 1K5)
(Caserne)



5

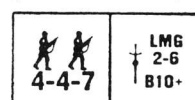
3

(Bâtiment 1F5)



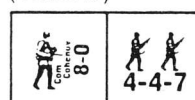
3

(Bâtiment 1J2)

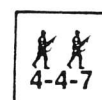


2

(Bâtiment 1N4)
(Tuilerie)



(Bâtiment 102) (Bâtiment 1M2)



2



RÈGLES SPÉCIALES :

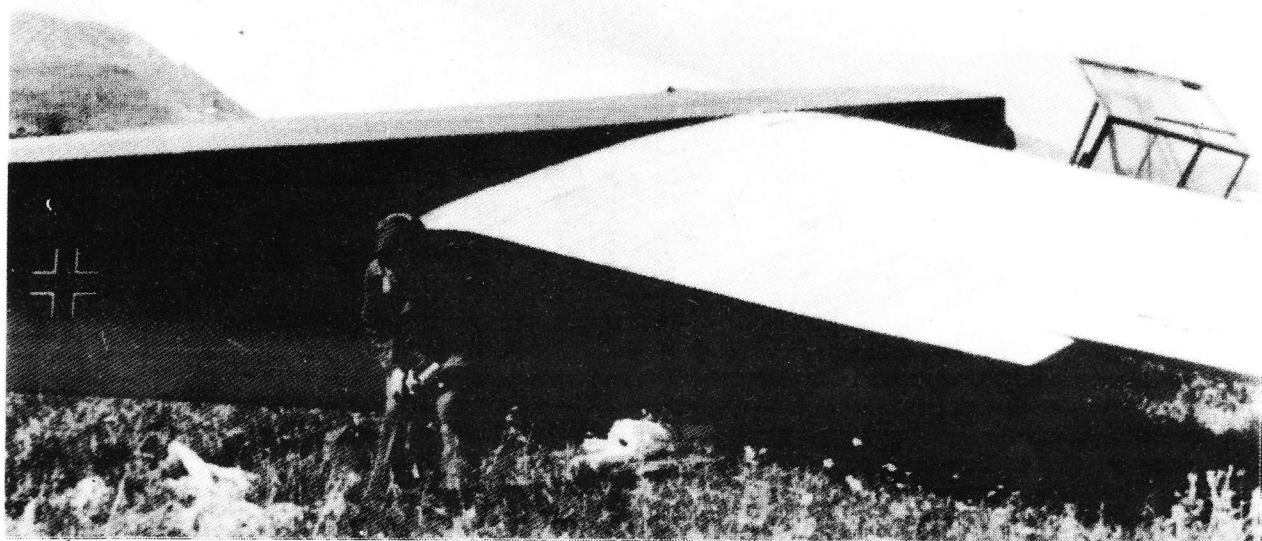
- La zone de jeu est limitée pour la carte 1 aux rangées A à P incluses, et pour la carte 4 aux rangées R à GG incluses.
- Il n'y a pas de champs de blé.
- Les sections d'assaut (8-3-8) disposent de 3 grenades fumigènes en tout pour toute la durée du scénario.

Dans la réalité, Toula n'a pas été prise ce jour-là, et ne le sera d'ailleurs jamais. Cette ville a constitué le point d'appui Sud de la digue russe sur laquelle la marée allemande de l'Opération Barbarossa est venue mourir... à 100 km de Moscou !

CONCEPTION : L. Serard.
TESTS : G. Ostermann et J. Dextreit.

invasion of Malta

(SUITE)



L'artillerie

Le régiment d'artillerie de campagne (3 bataillons valent chacun 8 en puissance de feu) et les bataillons et batteries de D.C.A. légère, représentent un autre grand avantage du joueur Allié au début de la partie ; l'artillerie italienne n'arrivant qu'avec les convois lourds et les deux pelotons d'artillerie parachutés allemands étant insignifiants.

Les bataillons d'artillerie devront donc être installés là où ils pourront appuyer immédiatement les contre-attaques contre les parachutistes fraîchement largués. Mais si l'artillerie est une arme excellente durant le tour du joueur Allié (où sa puissance de feu appuie utilement les attaques), son véritable emploi, ainsi que celui des batteries de D.C.A. légère, se révèle lors du tour du joueur de l'Axe. En tir défensif, les pièces d'artillerie peuvent se concentrer sur une seule unité dans un empilement, de façon à la détruire ou à la distraire de l'attaque qu'elle devait mener.

La décision d'affaiblir ou d'anéantir une attaque dépend des circonstances ; mais il y a quand même quelques règles à suivre ; exemple : n'effectuer avec l'artillerie en tir défensif que des attaques à plus de trois contre un si l'on veut qu'elles soient couronnées de succès.

Durant la phase de préparation du jeu, le joueur Allié devra choisir les meilleurs emplacements, en fonction du terrain, pour son artillerie de campagne, aménager des zones mortelles à toute unité ennemie s'y aventurant. Un dernier conseil au sujet de l'artillerie, tant que le joueur de l'Axe possèdera des parachutistes en réserve, les canons de campagne devront être bien protégés. Les Allemands n'hésiteront pas à sacrifier un ou deux bataillons de la Folgore pour éliminer ces très importantes pièces, d'autant plus qu'elles ne peuvent être neutralisées par l'aviation.

Les blindés

C'est une arme formidable que l'arme blindée, surtout lorsque ceux d'en face n'en ont pas et qu'ils ne disposent pas de canons anti-chars ! C'est pourquoi ces unités devront être installées en anticipation des contre-attaques du premier jour, avant que les Italo-Allemands ne reçoivent leurs armes anti-chars. Le dé de fonctionnement (Reliability roll) doit entrer en ligne de compte lors des préparatifs de défense, si celui-ci est bon : - 1 sera soustrait au dé donnant le résultat du combat auquel participera l'unité de char.

Les blindés légers devront être particulièrement bien protégés ; ils n'ont pas besoin de leur dé de fonctionnement pour produire leurs effets durant le combat, et leur important point de mouvement leur permet de parcourir toute la carte, toutefois ils ne peuvent traverser un terrain difficile que sur une route. Une fois que quelques supports d'artillerie seraient disponibles aux forces germano-italiennes, les chars risquent d'être pris à partie ; aussi à partir de ce moment une certaine prudence est recommandée dans leur emploi.

Les compagnies de défense des plages et des forteresses

Ces cinq unités ont une mission principalement défensive. Les compagnies de défense des plages sont d'un excellent usage pour s'opposer aux troupes d'assaut italiennes, empêchant ainsi la constitution de "têtes de plage" (Beachhead) nécessaires aux débarquements des convois suivants. Les plages de l'ouest avec les hauteurs qui les dominent, doublant les points de défense des unités qui les protègent, sont idéales pour l'installation de ces compagnies ; à moins qu'un autre site soit désigné pour servir de lieu de débarquement aux divisions italiennes.

Les compagnies de forteresse peuvent être utilisées à la défense des batteries d'artillerie de défense côtière, avec comme mission secondaire éventuelle, la défense des plages. A cet effet, les batteries de Magdalena et de Dragonera sont d'excellentes bases de départ.

Les fausses unités (Dummy Units) ou "unités bidons" doivent être employées pour attirer sur elles les foudres de l'aviation de bombardement ennemie ; elles préservent ainsi la D.C.A. Elles peuvent être aussi utiles pour garder des plages ; intoxicant ainsi le joueur ennemi qui sera tenté de les nettoyer avant que les Italiens ne débarquent. Cependant, attention, si les parachutistes nettoient une plage, cela ne signifie pas forcément que les troupes amphibies italiennes vont y débarquer. Là aussi ce peut être une manœuvre d'intoxication !

Le milieu de partie

Pour les troupes alliées, les tactiques employées sont retarder et survivre. Ceci ponctué de temps en temps par des retours offensifs vigoureux contre les bataillons et compagnies ennemis imprudemment aventurés. D'autre part, des contre-attaques contre les plages déjà nettoyées par l'ennemi peuvent être envisagées, (s'il y a de bonnes chances de placer l'ennemi sur la défense juste avant que les renforts ne débarquent).

Une fois le gros des forces italiennes débarqué, les défenseurs de l'Ile se replieront sur une ligne plus favorable à la défense et supportée par l'artillerie de campagne et des unités plus petites, fournissant une couverture pour la retraite. Même si la bataille peut être considérée comme perdue dans les derniers tours, les Italiens possédant par exemple de nombreuses divisions dans l'Ile, les troupes du Commonwealth devront s'attendre à ce que l'ennemi relâche son attention et présente ainsi des possibilités d'élimination de certains bataillons et compagnies (les blindés en général). Le joueur Allié, quant à lui, devra faire attention qu'un bataillon anglais ou maltais ne soit éliminé pour le reste de la partie, (l'ennemi n'a pas de capacité de remplacement, mais il dispose de forces plus nombreuses). S'il cherche à défendre trop longtemps la même position, les pertes subies deviendront tôt ou tard inacceptables, jusqu'à un effondrement final du front. Cela ne veut nécessairement pas dire que les Alliés devront se replier précipitamment sur La Valette et Birzebugia et une fois arrivés, espérer que les troupes germano-italiennes ne s'essouffent !

La poussée ennemie devra être sagement contenue, les circonstances seules dicteront s'il faut tenir ou battre en retraite.

Comme en général la défense de Malte par les Alliés dépendra de ce que les Allemands ont préparé, les défenseurs devront être en mesure de réagir à toute menace. Pour vous guider, suivez avec nous ce qui peut être considéré comme le plan germano-italien type.

DU CÔTÉ DE L'AXE

Etablir une analyse de ce que doivent faire les Germano-Italiens pour remporter la victoire est plus difficile ; ceci dépend du plan qu'ils adopteront initialement. Ce qui suit est, à mon avis, le plan qui peut

LES RELAIS-BOUTIQUES JEUX DESCARTES

Nouveaux relais-boutique : 94200 IVRY - ECOUTEZ VOIR - M. VIGNE - Centre Commercial Jeanne-Hachette - Tél. : 672.81.78. - **59100 ROUBAIX** - TEMPS X - 15, rue de la Halle - Tél. : (16-20) 70.44.80 - Ouverture le 6/4/82.

PARIS 75005 - BOUTIQUE PILOTE - 40, rue des Ecoles - Tél. : 326.79.83. - **PARIS 75008** - NUGGETS 30 - avenue George-V - Tél. : 723.87.11. - **PARIS 75008** - AU NAIN BLEU - 406-410, rue Saint-Honoré - Tél. : 260.39.01. - **PARIS 75014** - LUDUS - 120 bis, boulevard Montparnasse - Tél. : 322.82.50. - **ALBI 81000** - RELAIS JEUX DESCARTES - 5, rue des Foissants - Tél. : (63) 38.14.01. - **ANGERS 49000** - LA BOUTIQUE LUDIQUE - 12, rue Bressigny - Tél. : (41) 87.41.85. - **AVIGNON 84000** - LA DAME DE TREFLE - 19 bis, rue Petite-Fusterie - Tél. : (90) 82.62.96. - **BELFORT 90000** - ALSATIA UNION - 1, place Corbis - Tél. : (84) 28.29.22. - **BETHUNE 62400** - BONINI JEUX ET JOUETS - 107, rue Sadi-Carnot - Tél. : 16 (21) 25.22.28. - Ouverture en février 1982. - **BORDEAUX 33000** - JOCKER D'AS - 7, rue Maucoudina - Tél. : (56) 52.33.46. - **BOURGES 18000** - MERCREDI - 22, rue d'Auron - Tél. : (48) 24.49.90. - **CAEN 14000** - LE FOU DU ROI - 100, rue Saint-Pierre - Tél. : (31) 85.24.51. - **CANNES 06400** - LE LUTIN BLEU - 13, rue Jean-de-Riouffe - Tél. : (93) 39.51.22. - **CARCASSONNE 11000** - AU PERE NOEL - 57, rue Georges-Clemenceau - Tél. : (68) 25.15.49. - **CHAMAILLIERES 63400** - PIROUETTE - Carrefour Europe - Avenue de Royat - Tél. : (73) 36.20.99. - **CHAMBERY 73000** - LE PIERROT LUNAIRE - 42, rue d'Italie - Tél. : 16 (79) 85.57.36 - Ouverture en mars 1982. - **CLERMONT-FERRAND 63000** - LA FARANDOLE - 14 bis, place Gaillard - Tél. : (73) 37.12.58. - **COLMAR 68000** - ALSATIA UNION - 28, rue des Têtes - Tél. : (89) 41.15.78. - **CREIL 60100** - AU LUTIN BLEU - 8, avenue Jules-Uhry - Tél. : (4) 455.05.64. - **DIJON 21000** - REFLEXION - 19, rue de la Chaudronnerie - Tél. : (80) 32.53.51. - **GRENOBLE 38000** - LE DAMIER - 25 bis, cours Berriat - Tél. : (76) 87.93.81. - **LA ROCHE-SUR-YON 85000** - AMBIANCE - Centre Commercial « Les Halles » - 18, rue de la Poissonnerie - Tél. : (51) 37.08.02. - **LA ROCHELLE 17000** - SACI PRESSE - Cité Commerciale - Rue de Suède - Tél. : (46) 67.17.86. - **LE MANS 72000** - JEUX ET LOISIRS - 29-31, rue Gambetta - Tél. : (43) 28.47.68. - **LE PUY 43000** - HEXAGONE - 23, rue Saint-Gilles - Tél. : (71) 09.54.18. - **LILLE 59002** - LE FURET DU NORD - 15, place du Général-de-Gaulle - Tél. : (20) 93.75.71. - **LIMOGES 87000** - LIBRAIRIE DU CONSULAT - 27, rue du Consulat - Tél. : (55) 34.14.35. - **LORIENT 56100** - LOISIRS 2000 - 25, rue des Fontaines - Tél. : (97) 64.36.22. - **LYON 69002** - JEUX DESCARTES - 13, rue des Remparts-d'Ainay - Tél. : (78) 37.75.94. - **MARSEILLE 13001** - AU VALET DE CARREAU - 6, rue du Jeune-Anacharsis - Tél. : (91) 54.02.14. - **METZ 57000** - TOP JOYS - 1, avenue Ney - Parking Souterrain - Tél. : (87) 75.10.95. - **MONTPELLIER 34000** - LE MINOTAURE - 1, rue du Bras-de-Fer - Tél. : (67) 66.34.89. - **MULHOUSE 68100** - ALSATIA UNION - 4 place de la Réunion - Tél. : (89) 45.21.53. - **NANCY 54000** - JEUX JOHN - 7, rue Stanislas - Tél. : (8) 332.17.50. - **NANTES 44000** - MULTILUD - 14, rue J.-J. Rousseau - Tél. : (40) 73.00.25. - **NEVERS 58000** - LES TEMPS MODERNES - 45, rue Saint-Martin - Tél. : (86) 61.24.93. - **NICE 06000** - JEUX ET REFLEXIONS - 16, avenue V.-Hugo - Tél. : (93) 87.19.70. - **NIMES 30000** - JEUX ET JOUETS DE L'HOTEL DE VILLE - 1, rue de l'Aspic - Tél. : (66) 67.31.35. - **ORLEANS 45000** - EUREKA - Galerie du Châtelet - Tél. : (38) 53.23.62. - **PAU 64000** - LIBRAIRIE LAFON - 3, rue Henri-IV - Tél. : (59) 27.71.40. - **PERPIGNAN 66000** - LE HALL DE LA PRESSE - 51, avenue du Général-de-Gaulle - Tél. : (68) 34.05.60. - **POITIERS 86000** - OUEST LOISIRS - 26, rue Magenta - Tél. : (49) 41.25.88. - **REIMS 51100** - MICHAUD JUNIORS - 2, rue du Cadran-Saint-Pierre - Tél. : (26) 40.57.16. - **RENNES 35000** - ORDIFACE - 3, rue Saint-Mélaine - Tél. : (99) 30.13.10. - **ROUEN 76000** - ECHEC ET MAT - 9, rue Rollon - Angle rue Ecuyère - Tél. : (35) 71.04.72. - **SAINT-NAZAIRE 44600** - MULTILUD - 16, rue de la Paix - Tél. : (40) 22.58.64. - **SAINTES 17100** - LE HOBBY - Résidence Saint-Pierre - Quai de la République - Tél. : (46) 93.16.58. - **STRASBOURG 67000** - ALSATIA UNION - 31, place de la Cathédrale - Tél. : (88) 32.13.93. - **TOULOUSE 31400** - RELAIS JEUX DESCARTES - 14-16, rue Fonvielle - Tél. : (61) 23.73.88. - **TOURS 37000** - POKER D'AS - 6, place de la Résistance - Tél. : (47) 66.60.36. - **VALENCE 26000** - RIVE DROITE - 50, Grande-Rue - Tél. : (75) 43.33.15. - **VANNES 56003** - LIRE ET ECRIRE - 22, rue du Mené - Tél. : (97) 47.38.55. - **VICHY 03200** - AU KHEDIVE - 36, rue G.-Clemenceau - Tél. : (70) 98.48.21. - **BELGIQUE : BRUXELLES 1060** - SERNEELS - 28, avenue de la Toison-d'Or - Tél. : 19.32.2.511.66.53. - **KNOKKE 83000** - LA LUDOTHEQUE P.V.B.A. - Zeedijk Het-Zoute 753 - Tél. : 19.32.50.60.50.27.



**club
JEUX
DESCARTES**

BON POUR UN CATALOGUE GRATUIT

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

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

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

donner les meilleurs résultats.

La première étape dans l'établissement du plan "offensif" est le rassemblement des divers renseignements. Fixer une limite dans le temps et des objectifs sans connaître les dispositions, même approximatives, de l'ennemi, est le plus sûr moyen d'aller au désastre. (Voir la Bataille d'Arnhem, les Anglais n'avaient même pas prévu la présence de troupes ennemies dans la ville et ses environs, à part une petite garnison, ils tombèrent sur le deuxième Pz Korps SS).

A Malte, l'état des forces ennemies est connu, puisque donné dans l'ordre de bataille, le placement de ces forces aussi, seule manque la disposition exacte de chaque bataillon. (Bien qu'on puisse la deviner ce que j'ai essayé de faire dans la première partie de cet article). Le facteur temps d'autre part est le plus contraignant, d'autant plus qu'il est extérieur aux joueurs.

Les trois principaux objectifs, à savoir l'aérodrome de Luqa et les ports de La Valette et de Birzebbugia, doivent être fermement sous le contrôle des forces germano-italiennes avant le cinquième jour, de façon à ce que les conditions de victoire, qui en imposent le contrôle durant trois tours, soient remplies pour l'Axe.

Malgré la supériorité numérique dont bénéficient les troupes de l'Axe, ce n'est pas une tâche facile. La règle de combat volontaire ne facilitera d'ailleurs pas les choses, chaque objectif devant être pris de haute lutte, les attaques de diversion de type *Russian Campaign* ou les contre-attaques obligatoires dont les rapports de force sont défavorables genre *Forteresse Europa*, n'ont pas cours sur l'Île de Malte.

Les Allemands doivent aussi éviter de tomber dans quelques pièges :

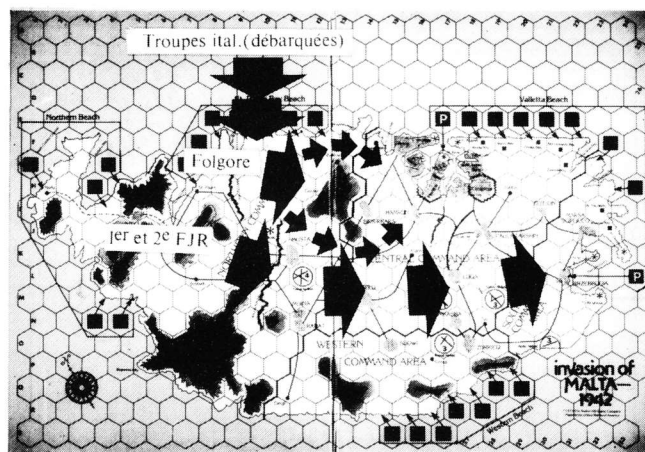
- les plages doivent être nettoyées avant l'arrivée du convoi d'assaut, et préservées de toute incursion ennemie. Une telle contre-attaque risque de se révéler désagréable, interrompant le flot des renforts italiens ;
- les Alliés doivent être dans l'impossibilité de concentrer leurs forces. Les troupes de l'Axe doivent donc se déployer sur le front le plus large possible, contraignant les défenseurs à ne garder qu'une fine ligne de défense et un minimum de réserve. Les percées devront être exploitées de façon à séparer les défenseurs alliés des principaux objectifs de l'Axe ;
- les parachutistes doivent malgré tout ne pas trop s'étendre, ni se disperser ; ils s'exposent ainsi à de puissantes contre-attaques qui risquent de les éliminer.

Une utilisation adéquate des troupes aéroportées est l'un des problèmes les plus délicats auquel se trouve confronté le joueur de l'Axe, leur emploi étant souvent contradictoire. En effet, les parachutistes s'ils ne peuvent se permettre de laisser du répit aux Alliés, ce qui leur permettrait d'ailleurs de se regrouper, ne peuvent aussi s'éparpiller, car ils seraient alors des proies tentantes pour un encerclement.

Ces considérations générales évacuées, passons au plan en lui-même.

En gros, le plan de bataille de l'Axe consiste en trois

assauts. Deux destinés à menacer La Valette et un troisième s'élançant à travers toute l'Île contre les aérodromes et le port de Birzebbugia. Ces attaques doivent avant tout être menées avec détermination, ne laissant aucun répit au défenseur. Une série d'attaques mal coordonnées risque de permettre au joueur Allié de se regrouper sur les bastions de La Valette et de Floriana, où il sera très difficile de les déloger sans un support d'artillerie très puissant (ce que n'ont pas les aéroportés). De plus, si les défenseurs parviennent à se regrouper au centre de l'Île, les paras pourront rayer de leur liste le port de Birzebbugia. Ceci gravé dans vos mémoires, les différents détails de l'opération *Herkule* peuvent s'établir comme suit.



Les forces amphibies

Les meilleurs choix de zones de débarquement sont sans conteste la plage de la baie de St-Paul et les plages de l'ouest. Celles du nord sont beaucoup trop lointaines et celles de La Valette trop bien défendues. Cependant, ces plages peuvent tout de même être utiles, le grand atout de l'Axe étant que la plupart de ses coups sont imprévisibles.

Le plan qui suit prévoit un débarquement en baie de St-Paul pour plusieurs raisons. Premièrement, les plages sont proches d'une splendide zone de largage, ce qui permet leur préparation par les troupes parachutées. Deuxièmement, le nombre de batteries pouvant battre de leur feu la plage est peu important, et de plus ces batteries peuvent être facilement neutralisées. Enfin, les plages de la baie de St-Paul ont un accès direct sur La Valette.

Une décision importante à prendre : la date du débarquement. L'une des meilleures est la matinée du deuxième jour (tour 5) pour deux raisons principales. Les paras pourront passer la nuit du premier jour à réduire les sites suspectés d'abriter des pièces d'artillerie de défense côtière, sans être ennuyés par l'artillerie de campagne ennemie. Les forces aériennes pourront, elles aussi, contribuer à ce travail (de jour bien entendu).

Un débarquement de nuit est intéressant ; les tirs des batteries côtières verront leur portée réduite (une case) et l'obscurité permettra aux commandos italiens de semer la terreur dans les arrières alliés.

Les objectifs des troupes amphibies italiennes sont les suivants :

- a. relève des parachutistes sur la ligne de front de façon à garder leur perte à un minimum ;

b. protection des "têtes de plage" pour les convois à venir ;

c. attaque et prise de La Valette (une seule phase, mais l'objectif le plus dur à atteindre des trois) ;

d. missions spéciales : attaque de Marsa Sirocco et de tous les objectifs environnant par les compagnies San Marco. Ces commandos doivent occasionner le plus de dégâts possibles avant de succomber.

Les troupes parachutistes

Leurs objectifs sont simples, mais nombreux : prendre un aéroport, des plages, un port ; le tout avec le moins de pertes possibles. Si ces trois objectifs sont d'égales importances, il y a de bonnes raisons de prendre un aérodrome très rapidement.

Tout d'abord, pour permettre l'arrivée de la division aérotransportée Spezia, avec son artillerie et ses canons anti-chars. Cet apport de bataillons frais soulagera les aéroportés qui accompliront la plupart des boulots importants jusqu'à cette arrivée (perdre un bataillon de la Spezia et plus généralement des troupes terrestres italiennes ne coûte pas de points de victoire). Ensuite, placer les Alliés sur la défensive en se tournant vers un objectif vital. Attaquer tout de suite les plages n'est pas une alternative valable, les parachutistes risquent de se heurter à de fortes concentrations d'Anglais et de Maltais. Si le premier largage représente l'effort principal des troupes de l'Axe, les deuxième et troisième parachutages doivent être destinés à embrouiller les Alliés et à les leurrer sur les véritables objectifs des parachutistes.

Les deux régiments de la Folgore peuvent aussi être utilisés pour des raids sur les arrières ennemis ; raids destinés soit à fixer ces réserves soit à couper toute voie de retraite à ces troupes, ainsi qu'à la destruction de ces bataillons d'artillerie de campagne.

Voici les ordres détaillés pour chaque régiment, ainsi que pour la Luftwaffe et la Reggia Aeronautica.

- Tous les bombardiers devront se concentrer, dès le premier tour contre l'aéroport de Takali, ce qui leur donnera cinq chances sur six de neutraliser le 65^e bataillon de D.C.A. qui défend l'aérodrome. Les jours suivants les principales cibles seront surtout l'artillerie côtière et les batteries de bataillons de D.C.A.

- Les premier et second régiments de Fallschirmjäger ainsi que le 7^e bataillon de génie parachuté seront largués au nord de Takali (voir figure n° 3). Leur objectif pour le 1^{er} tour sera de capturer Takali, Musta, Midna, ainsi que les approches est de la colline de Gargur. Ils pourront supporter les Italiens de la Folgore dans leur effort pour capturer les plages de la baie de St-Paul. Durant les 3^e et 4^e jours, ils pousseront à travers Malte pour capturer le port de Birzebbugia.

- Le 185^e régiment de Paracadutista, atterrissant au sud-est de la baie de St-Paul, nettoiera les plages, neutralisera les batteries Magdalena, Dragonara, et Spinola, et ceci accompli, s'installera sur la colline de Gargur.

- Le 186^e régiment sera largué en support du 185^e durant le second tour.

- Le 187^e régiment sera parachuté pendant le 5^e tour, selon les circonstances.

Les plus petites unités arrivant avec les 186^e et 187^e doivent être larguées dans les secteurs déjà nettoyés, où elles pourront atterrir sans danger d'élimination, et d'où elles pourront rejoindre la ligne de front dès leur phase de mouvement.

Une fois à terre, les parachutistes devront être prudents dans leurs attaques, leurs pertes comptant, je le rappelle, comme points de victoire pour le joueur Anglais. Les gros bataillons allemands ne devront pas être risqués inconsidérément, il serait particulièrement déplaisant pour le joueur Germano-Italien de se voir priver de ses meilleures troupes prématurément. Ainsi, ces bataillons doivent se rassembler très rapidement et attaquer toujours à plein empiement.

Un dernier mot au sujet des tactiques employées par l'Axe :

a) ne cessez de déplacer vos troupes, la plupart des unités de l'Axe possèdent un facteur de mouvement de 4, et ont donc la possibilité de s'infiltrer à travers les zones de contrôle ennemies. De cette manière, le joueur Allemand pourra faire tomber les positions qu'il n'aurait pu prendre d'assaut. Mais dans ce cas, n'oubliez pas de vous ménager des voies de retraite au cas où l'ennemi deviendrait ambitieux ;

b) protégez les bataillons allemands affaiblis par le combat. Si besoin en est, n'hésitez pas à les retirer du front pour recombinaison des compagnies avec celles d'un autre bataillon lui aussi affaibli.

Invasion of Malta 1942, "frère" de *Air Assault on Crete*, remplit un vide. Certes, aucun jeu, aussi complet qu'il soit, ne peut prétendre représenter toutes les implications d'une bataille, mais celui-ci rend très bien la situation sur le terrain vue du côté de l'Etat-Major.

Pour ceux qui voudraient explorer d'autres possibilités, je leur signale que l'on trouve des scénarios supplémentaires pour Malte, ainsi que quelques pions supplémentaires, dans le volume 15 n° 3 de *the General*.

Enfin pour ceux qui en voudraient encore plus, je me permets de présenter ces quelques règles avec lesquelles ils pourront, à leur gré, assaisonner leur partie.

- Les bataillons de Fallschirmjäger peuvent et doivent être divisés en compagnies comme dans *Air Assault on Crete*, avant les parachutages.

- Les trois largages de parachutistes doivent être préparés avant le début de la partie. Cela oblige le joueur Germano-Italien à préparer un plan, et simule parfaitement la rigidité des opérations aéroportées, qui, une fois lancées, sont très difficiles à modifier.

- Les Alliés ne sont pas surpris automatiquement, mais sur le jet d'un dé de 1 à 4.

Invasion of Malta est un jeu extrêmement intéressant, même s'il demande un minimum de préparation, les efforts que consentiront les joueurs seront payés en retour. Et le fait qu'il faille pratiquement préparer un plan à chaque partie, rend le jeu quasiment inépuisable... □

Frédéric Armand.

Le Samouraï



Après parution de l'article sur le "Samouraï" dans le précédent numéro, nous nous sommes aperçus de nombreux manques et omissions... indépendants de notre volonté. Veuillez nous en excuser.

Voici les corrections, et une forme codifiée de la loi du Bushidô, qui pourra vous donner des idées quant à la manière de jouer votre Samouraï.

- Possibilité de récupérer un point de coup par niveau et par heure de repos complet chaque jour, à raison d'un point de coup par heure. Exemple : un Samouraï du 6^e niveau mettra 6 heures pour récupérer 6 points de coup.

- Erreur dans le tableau récapitulatif : la 15^e ligne est complètement inutile. Par contre, la 16^e ligne, à savoir 15, il faut lire à la place de 2 450 000 points d'expérience marqués, 2 500 000 points d'expérience ; le reste, "classe d'armure — 5, est correct.

- Au niveau des habiletés, l'habileté J, placée sur le tableau au 16^e niveau, est en fait, à placer au 13^e niveau comme le texte l'indiquait.

- Au niveau des armures du Samouraï, le *Tachi* donnait une taille large 3-6, ce qui donne en fait 3-18 ; Même erreur au niveau du *Katana*.

La phrase en dessous du tableau récapitulatif n'était pas tout à fait correcte, et nous vous donnons la phrase rectifiée :

"Au-dessus du 10^e niveau, le Samouraï possèdera 3 hp par niveau supplémentaire et ceci jusqu'au 15^e niveau. Au-delà du 16^e niveau, il faudra 500 000 points d'expérience pour obtenir un niveau supplémentaire. Le Samouraï jette, pour obtenir le nombre de ses points de coup, des dés à 8 faces et au premier niveau, il en tire 2, ce qui lui donnera donc, au 10^e niveau, 11 dés à 8 faces".

En réponse à vos nombreuses lettres, et aux principales questions qui nous sont demandées, le Seigneur du Samouraï doit être obligatoirement un personnage non joueur et joué par le *Dungeon Master*. Les Dieux japonais décrits dans "*le Dieu, demi-dieu et héros*" seraient, selon moi, à proscrire ; ils n'eurent d'influence que dans le Japon très antique ; car rapidement, le bouddhisme et le chintoïsme se placèrent au-dessus de toutes les autres religions. Dans le Japon médiéval, il y a très peu de traces des dieux décrits dans le *deities and demi-gods*. Cependant, si ces dieux vous plaisent, vous pouvez transformer leur niveau de guerrier en niveau de Samouraï. Cependant, ces dieux sont complètement proscrits de mes campagnes, car non conformes à la réalité de la règle d'or des Samouraïs.

Armes magiques :

Le Samouraï méprise tous les objets magiques permettant d'augmenter la force, et qui multiplient des capacités d'une manière non naturelle. Ces armes ne seront, sauf exception (0,5 % de chance qu'il y ait une arme magique faite pour un Samouraï), jamais magiques.

Simplement un sabre d'une excellente facture selon des métaux plus ou moins différents, sera + 1, + 2, + 3, + 4, + 5. Il est déconseillé de donner de telles armes avant des niveaux conséquents. Un Samouraï n'utilisera jamais d'épée, ni de sharpness, ni de vorpale.

Il n'utilisera pas de potions, hormis celles de soin ou de neutralisation du poison. Il ne se servira jamais d'armes occidentales, sauf danger de mort.

Il n'aura pas d'amulettes ou anneaux de protection ; il pourra simplement utiliser des anneaux tels que vols, invisibilité, si la circonstance l'y oblige.

En fait, en attendant la liste exhaustive et restrictive qui paraîtra dans un prochain numéro, nous laissons au D.M. le soin de voir quels sont les types d'objets magiques dont peut se servir un Samouraï, sans pour cela qu'il rentre en conflit avec son propre code de l'honneur.

La loi du Bushidô (sous forme codifiée) :

Tout Samouraï digne de ce nom se plait à cette loi.

- Le vrai courage consiste à vivre quand il est juste de vivre, à mourir quand il est juste de mourir.

- Songer à la mort avec la conscience vive de ce qu'exige l'honneur d'un Samouraï (peser chaque parole avant de la prononcer) ; se demander avant de répondre si ce que l'on a à dire est vrai.

- Manger avec modération, éviter la volupté.

- Après les tâches quotidiennes, se souvenir du mot "mort" ; ne pas faillir de le mettre en son cœur.

- Un homme qui méconnaît la vertu n'est pas un Samouraï. Pour tout homme, les parents sont comme la tige de son propre corps, lui-même est branche consanguine de ses parents.

- Respecter la règle "de la tige et des branches" : l'oublier, c'est ne jamais parvenir à comprendre ce qu'est la vertu.

- Un samouraï se conduira en fils et en sujet fidèle. Il ne quittera pas son suzerain, quand bien même le nombre de ses sujets passerait de cent à dix, de dix à un.

- En temps de guerre, le témoignage de sa loyauté consistera à se porter s'il le faut au-devant des flèches ennemies sans faire cas de sa vie.

- Loyauté, esprit de justice, bravoure sont les trois vertus naturelles du Samouraï.

- Un Samouraï, où qu'il dorme, ne doit pas mettre les jambes dans la direction du logement de son suzerain. De même, quand il s'exerce au tir à l'arc, il ne doit pas pointer ni lancer sa flèche dans la direction de son suzerain, ou encore quand il pose sa lance.

- Le faucon ne pique pas les épis, même quand il meurt de faim. De même un Samouraï se servant d'un cure-dents fera-t-il semblant de s'être régalé, même quand il n'a pas mangé.

- Si à la guerre un Samouraï perd le combat et s'il est obligé de livrer sa tête, il manifestera hardiment son nom à l'appel de l'ennemi et mourra en souriant, sans aucune vile allure.

- Etant gravement blessé, si gravement qu'aucune opération chirurgicale ne puisse le guérir, il parlera correctement devant ses supérieurs et ses pairs et mourra avec sang-froid, se rendant bien compte de l'état de sa blessure.

- Un Samouraï qui ne serait que fort n'est pas admissible. Sans parler de la nécessité des études en science, il faut qu'il profite de ses loisirs pour s'exercer à la poésie et comprendre la cérémonie du thé.

- Un Samouraï peut construire chez lui une salle de thé très sobre, à condition d'employer des *kakemono* neufs, des tasses modernes et un pot non vernissé.

(Tiré du *Budo Shoshin Shu*, par Daidoji Yuzan, 1639-1730).

Shattered Alliance



A partir de ce numéro, CASUS BELLI explorera pour vous la jungle des jeux pour micro-ordinateur. Le premier jeu que nous avons retenu, est un magnifique exemple de ce que peut apporter l'ordinateur au Wargame et à l'heroïc-fantasy.

Ce jeu "*The Shattered Alliance*" est un jeu de la gamme S.S.I., assurément le meilleur de la firme existant à l'heure actuelle pour ce qui est du Wargame. *The Shattered Alliance* met en scène une planète nommée Osgorth que les auteurs ont commodément située dans la galaxie d'Andromède. Sur cette planète s'affrontent de nombreuses "tribus" et c'est là que cela devient intéressant. En effet, il n'y a pas que des humains sur ce monde, mais aussi des centaures, des nains, des elfs, des licornes, des hommes lézards, des zorgs, des démons, des sorciers et bien d'autres. Et toutes ces armées s'affrontent en des combats épiques préparés à l'avance. Il y a huit scénarios avancés et un scénario de base pour vous apprendre à maîtriser ce jeu. La moitié des scénarios met en scène des batailles qui se seraient déroulées sur Osgorth. L'autre moitié des scénarios met en scène des batailles qui auraient pu se dérouler sur la terre et qui vous permet d'aligner Romains contre Vikings, Perses contre Carthaginois, etc.

Il y a même un scénario très intéressant qui s'intitule Gondor contre Mordor. Tous les amateurs du *Seigneur de l'Anneau de Tolkien* seront comblés !



Left Dwarf



Left Unicorn Valkyrie



Right Zorg

Le jeu

Ce jeu peut se jouer à deux joueurs, ou seul contre l'ordinateur, qui permet, à l'aide de plusieurs niveaux de difficultés, de rendre le jeu toujours intéressant quel que soit votre niveau dans ce domaine.

Fonctionnement

Une fois le scénario choisi, ce jeu aligne, sur une très belle carte, des terrains différents et des armées. Il y a deux possibilités visuelles sur l'écran, soit la carte stratégique où l'on voit toute l'étendue du pays, soit la carte tactique qui est un zoom qui permet d'apercevoir les unités telles qu'elles sont en

réalité (c'est très comique parfois) et qui permet de mieux visualiser certaines scènes du combat.

Mon seul regret est que la machine, avec son système de démoralisation de l'armée, arrête le jeu dès que le moral arrive à zéro, et qu'il ne nous laisse ainsi donc pas la joie sadique de massacrer les ennemis jusqu'au dernier. Tous les types d'armées sont disponibles, de l'infanterie extra-lourde à l'infanterie légère, ainsi que des troupes d'archers ou des troupes tirant à la javeline. En outre, dans certains scénarios, il est même possible d'utiliser des sorts qui ont une influence certaine sur le jeu.



Right Wizard



Right Lizardmen



Left Hozgit

Ce jeu fonctionne à peu près selon les règles de la *flèche et l'épée* et les amateurs du jeu avec figurines ne seront pas déçus. En effet, l'ordinateur tient en compte et gère le superflu : gêne morale, distance, effet du terrain, résultat des combats, etc. Et de plus, comme il est en langage machine, tout cela va extrêmement vite. Il y a en outre, de nombreux paramètres qui sont constamment indiqués sur la carte avec la durée du temps écoulé, les directions et nature du terrain et le moral de l'armée qui varie à chaque bataille. L'ordinateur arrête lui-même le jeu lorsqu'il apparaît comme évident que la partie est perdue pour l'un des adversaires ou lorsque le moral de son armée est à zéro.

Dans cette simulation décidément superbe, tout est pris en compte. Ainsi, vous pourrez avoir la surprise de voir une de vos unités faire halte à un moment crucial lors de vos manœuvres ou carrément dérouter face aux assauts successifs de vos adversaires. Aussi, prenez garde, car, dans cet affrontement impitoyable, il n'y a pas de retour en arrière possible.

En bref, *The Shattered Alliance* vous permettra, sinon de passer des nuits sans sommeil, en tout cas de vous distraire pendant des centaines d'heures, sans aucune lassitude car, une fois les scénarios proposés et épuisés, il vous restera toujours la possibilité de faire, à l'aide d'une disquette vierge, vos propres scénarios. Donc et selon moi, s'il n'y a qu'un jeu pour ordinateur que vous deviez posséder, c'est bien celui-là. Alors, à vos machines et puisse la force être avec vous.

François Marcela-Froideval.

Il est recommandé au D.M. de lire soigneusement tout le module avant de le faire jouer. Pour jouer munissez-vous de dés à 4 faces, à 6 faces, à 8 faces, à 12 faces et du Player Handbook, du Monster Manual, et du Dungeon Master Guide de T.S.R.
Ce donjon est environ du 8^e niveau.



Le cœur de la Mort

VOS aventuriers se retrouvent dans un petit village au milieu d'une forêt, sous un climat tempéré. Qu'ils soient venus ensemble ou séparément, il est certain que c'est la curiosité qui les a menés là ! Ils ne sont pas déçus et le tableau, lorsqu'ils arrivent, est tout à fait ce qu'on avait pu leur décrire...

Un village qui fut visiblement plus riche par le passé, aujourd'hui négligé, peu entretenu ; les habitants ont, pour la plupart, une apparence fatiguée, quasi malade.

Le village est construit autour d'une statue qui orne la place centrale. Cette statue représente une sorte de reptile aquatique. Elle est en pierre et l'érosion a complètement effacé le travail du sculpteur, empêchant toute identification.

Au nord du village, s'étend une grande mare, elle-même entourée de cultures. Les bords en sont fangeux et glauques. A l'ouest, une colline domine le lieu, couronnée d'une étrange construction simple et géométrique, semblable à quelque gros obélisque.

La colline est couverte de petits bosquets rachitiques et d'arbustes décharnés. Enfin, au-delà de la colline s'étend une forêt...

Au village vivent essentiellement des paysans ; on y trouve cependant une auberge, mais pas de lieu de culte. Il n'y a pas non plus de bourgmestre, mais un vague chef de village qui habite une maison cossue.

En questionnant les villageois (qui semblent peu enclins à répondre, visiblement apeurés), les aventuriers peuvent obtenir quelques informations : le village et la région environnante seraient sous la coupe d'un magicien habitant l'édifice du haut de la colline.

Ce magicien, Shverkhiss, posséderait une relique puissante dont on dit qu'elle peut tuer à distance, selon la volonté de son possesseur et surtout qu'elle le rend immortel. Interrogé plus avant (c'est-à-dire au bout d'un certain nombre de chopines) on trouvera bien un villageois pour raconter que ce magicien est vieux comme le monde et : *"souvent dans la nuit, on voit des lueurs maléfiques au sommet de la tour ; à certaines périodes, des ombres rampent dans*



les ruelles du village. Tous, alors, se calfeutrent car la mort essaie de reprendre son cœur.”

C'est un cœur de pierre, le cœur de la mort.

Autre particularité dans cette “charmante” contrée, la présence des Schronks (voir description sur la fiche “monstres”). Ceux-ci n'apparaîtront pas tout de suite aux yeux des aventuriers. Il leur semblera tout d'abord apercevoir les ombres rapides de gros rats, filant dans l'ombre avec agilité. Au moment le plus opportun (suivant l'appréciation du D.M.) les Schronks entreront en scène. Gentils, stupides et énervants, ils apparaissent et disparaissent à tout propos ; tant sur la tête que dans les pieds des personnes, en produisant des sons d'une grande variété allant du sifflement jusqu'aux bruits les plus insolites tels que craquements ou des chocs métalliques, en passant par des couinements ou des ricanements moqueurs.

D'une intelligence très relative, ces petits animaux tenteront, grâce à leurs pattes préhensiles, de rendre toute sorte de service, accumulant ainsi gaffes et catastrophes.

Carte n° 1

1. La route qui mène jusqu'au village de Verken. Elle serpente au milieu de petits bois. On y trouvera certainement quelques Schronks que les aventuriers ne verront pas, mais dont les bruits étranges pourront intriguer (bruits d'armes, craquements d'arbres).

2. Verken, le village. Un assemblage de vieilles maisons, serrées les unes contre les autres. Sur la place centrale, la statue, déjà décrite précédemment. Si les aventuriers tentent vraiment d'en savoir plus sur cet inoffensif (et disgracieux) caillou, ils pourront recueillir une des fausses informations suivantes (tirez un dé à 6) :

1-2 : la statue dissimulerait un passage vers l'enfer ;

3-4 : il s'agit d'un monstre pétrifié en des temps reculés susceptible de se réveiller un jour ;

5-6 : le piédestal renfermerait une pierre miraculeuse.

Il y a bien sûr une auberge (marquée A) où les aventuriers pourront dormir, si les Schronks le leur permettent. La demeure du bourgmestre (marquée M) est également sur la place principale, riche bâtisse, relativement désordonnée.

Très craintifs à l'égard du Magicien, leur maître, les villageois verront d'un mauvais œil toute action contre Shverkhiss, et seront terrifiés par les conséquences possibles.

3. La mare aux Schrink. Cousins des Schronks, les Schrink sont munis de petites nageoires. Il leur arrive, mais rarement, de sortir la nuit dans les rues du village.

4. Une auberge, d'apparence propre, avec quelques dépendances près d'un bosquet. Cet endroit a la particularité d'être dépourvu de Schronks. Par contre, on y découvrira petit à petit tous les psychopathes écartés du village qui tenteront, l'un d'empoisonner les nouveaux arrivants, l'autre de les égorger pendant leur sommeil. Un troisième choisira précisément cette nuit-là, d'enfumer l'auberge, tandis que quelques autres alterneront les moments de calme avec de soudains accès de fureur, se mettant à hurler, se rouler par terre, se battre entre eux,

ou casser quelque matériel. L'aubergiste, blasé, règle ces menus problèmes à l'aide d'un gourdin, parfois d'une épée bastarde. (Il se bat comme un guerrier de niveau 2).

5. La forêt aux Schronks. Les Schronks ont apparemment un bon rythme de reproduction et leur population se multiplie de plus en plus, principalement dans cette forêt. On en dénombre plusieurs milliers ; mais nul ne sait quand et comment cette prolifération va s'arrêter.

6. Le trou aux Trolls. Chassés de la forêt par les Schronks, une vingtaine de Trolls habitent cette Caverne naturelle qui s'enfonce entre deux parois de roc jusqu'à une salle irrégulière, au sol spongieux.

Les Trolls chassent surtout dans la forêt, mais il leur arrive parfois de s'aventurer sur la colline et même aux abords du village.

7. La tour de Schverkhiss. Vue de l'extérieur, une simple muraille de cinq mètres en haut de la colline d'où émerge une tour de cinquante mètres de haut.

Carte 2 : le donjon

1. Le repère du Magicien est entouré d'un immense mur lisse, dont le haut, épais et arrondi, ne donne aucune prise pour un grappin. Sur la face sud, se trouve une double porte métallique. Dès que les aventuriers approcheront à moins de 10 mètres, une bouche s'ouvrira dans la porte et posera les questions suivantes :

“Qui vient m'importuner ?”... “Es-tu sûr de vouloir me rencontrer ?”... “Qui es-tu pour oser venir me déranger ?”...

La porte, bien entendu, est verrouillée.

2. Un couloir dont le sol est en métal ; la voûte en ogive est faite d'un verre très résistant (*glass steel*). Au travers, on peut voir 5 mètres plus bas, un jardin luxuriant où fleurissent de nombreuses essences de plantes et d'arbres. Le couloir est silencieux. Au fond, une double porte. Si un aventurier s'en approche à moins de 3 mètres, elle s'ouvrira brutalement et la baliste qu'elle dissimule lâchera trois énormes traits dans le couloir (voir dégâts dans les fiches “monstres”). — Quel qu'en ait été le mode d'ouverture, cette porte se referme au bout de deux minutes.

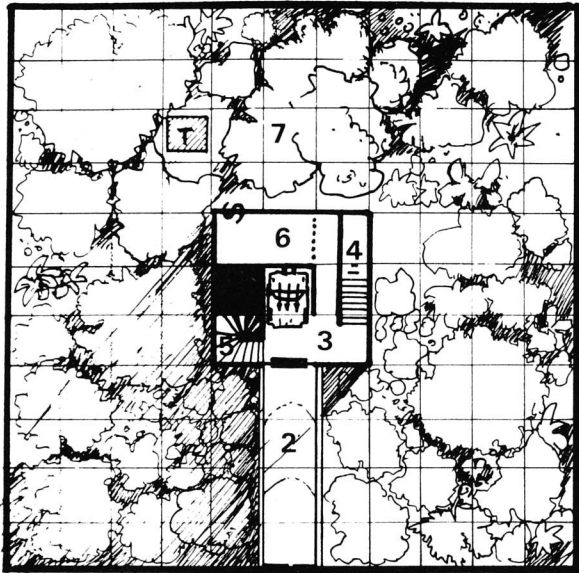
3. Le hall de la baliste. Lorsqu'on y pénètre par le couloir 2, on voit face à soi une baliste ; à gauche, un escalier descend dans l'obscurité ; à droite, un couloir, une petite porte donne sur un escalier éclairé qui monte (4).

4. Un escalier est d'abord droit, puis fait un coude vers la gauche au bout d'une vingtaine de mètres. En fait, la 2^e moitié (les 10 m supérieurs) téléporte toute personne qui y passe au milieu de la salle 8.

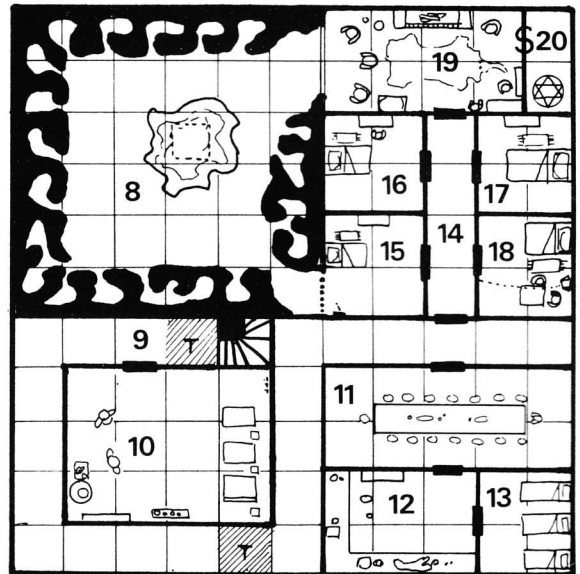
5. Un escalier vers le niveau inférieur. Les trois samouraïs qui gardent l'entrée y seront embusqués dans l'obscurité. Dès que les aventuriers auront pénétré dans la salle 3, ils attaqueront en tentant de faire reculer les intrus vers l'escalier 4.

Pour ce faire, ils laisseront apparaître en haut de l'escalier 5, trois lions qu'ils retiendront un instant au moyen de cordes, tandis qu'un mécanisme aura ouvert l'entrée secrète et la grille de la pièce 6, pièce d'où arriveront également trois à cinq lions venant du parc (la commande du mécanisme se trouve salle 9).

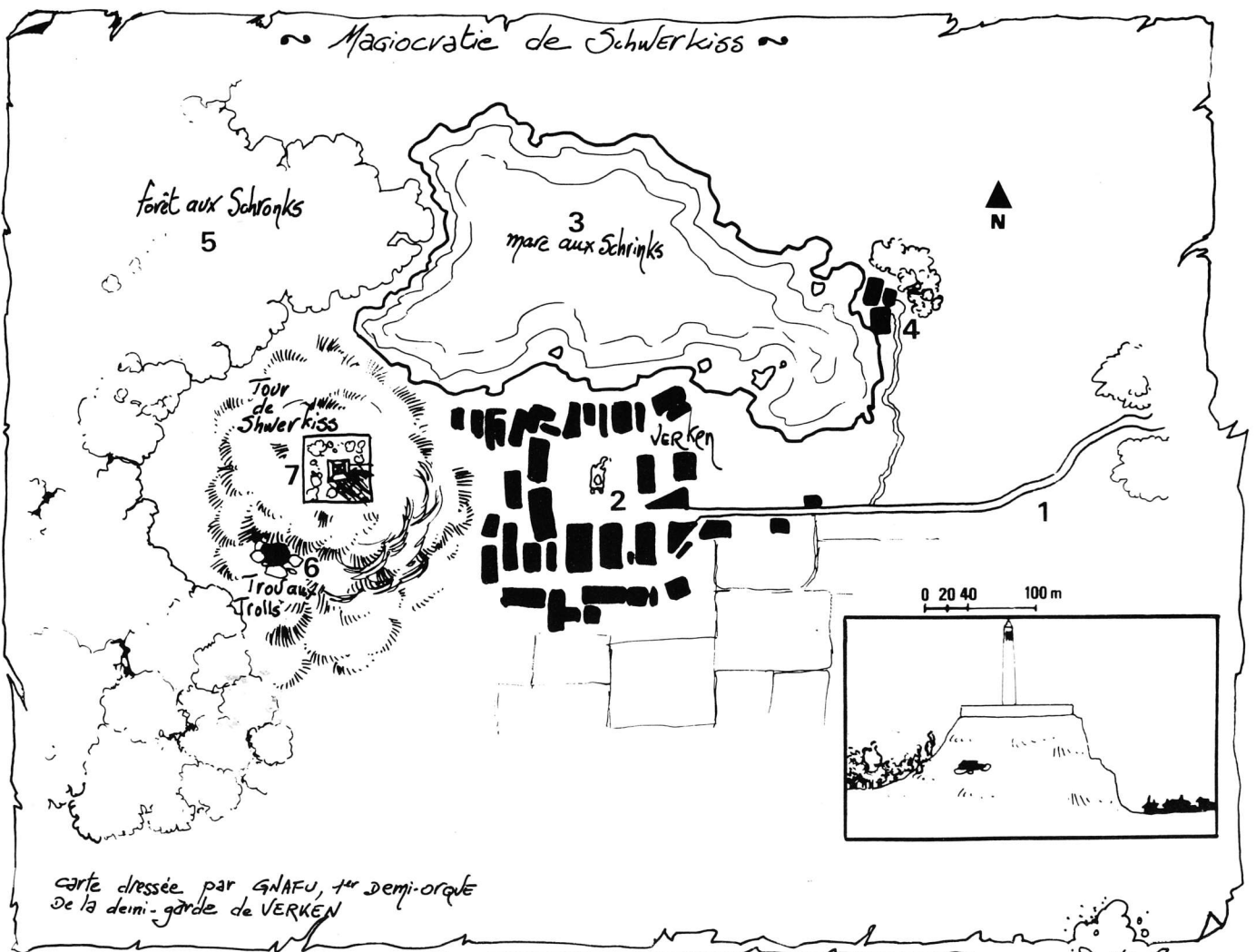
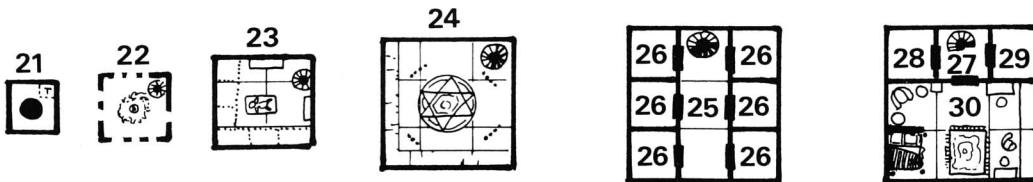




1



5m



NB : Les Schronk ont 80% de resistance à la magie



6. Une pièce voûtée, de pierre nue, sans éclairage. L'entrée est fermée par des barreaux (commande salle 9). Au fond de cette salle, un passage secret donne sur le jardin 7. Il y a en permanence deux lions dans cette salle. Si le passage secret est ouvert, plusieurs des lions circulant dans le jardin viendront voir s'il n'y a pas quelque "repas" en perspective.

7. La haute et abondante végétation recouvre tous ceux qui s'y aventurent ; une atmosphère humide et chaude y règne. Une population d'insectes, d'araignées, de petits serpents rend ce lieu très vivant. L'ambiance y est relevée par la présence d'une dizaine de lions qui attaqueront tout intrus par surprise.

Dans un coin, une petite clairière. En son milieu, recouvert par la mousse, un gantelet rouillé tient encore une épée ; celle-ci que l'on découvre au milieu des cailloux, semble d'argent. Lorsqu'on s'approche à 1 m de ce curieux vestige, une trappe de 5 m sur 5 s'ouvre et précipite brutalement 10 m plus bas toute personne (salle 8).

Quiconque présent sur la trappe, se retrouvera donc dans le petit lac de la fosse aux lions. (Le gantelet et l'épée étaient de toute façon fixés au sol, cassant à toute tentative pour les récupérer).

8. La fosse aux lions. Une immense salle taillée dans le roc d'où débouchent une vingtaine de boyaux sombres. Au centre, un petit lac d'environ 3 m de profondeur ; de puissants relents de fauves empestent l'endroit. De certains trous surveillent de magnifiques lions qui attaqueront immédiatement (une dizaine).

Les gardes Samourais peuvent également ouvrir les portes secrètes et grilles (salle 6, couloir 8) qui permettent aux lions de l'étage supérieur de venir mettre leur grain de sel dans leur "repas souterrain".

9. Un long couloir, donnant accès sur plusieurs parties de ce niveau. Il est pourvu de deux banales trappes de 20 m de profondeur aux parois huileuses qui s'enflammeront dès qu'une torche y tombe. Le fond est tapissé de solides pieux ; un sur deux est empoisonné. Un passage secret permet aux Samourais de siffler quelques lions pour leur faire prendre l'air.

La porte donnant de 9 à 14 est "wizard locked".

10. La salle des Samourais. Une pièce très sobre, spacieuse. On y trouvera simplement quelques armes de samourais, le nécessaire de la cérémonie du thé et quelques mannequins d'entraînement. Dans le meuble contenant les armes, sont dissimulées, à divers endroits, les commandes permettant de manipuler ou amorcer les diverses grilles et passages secrets décrits dans les salles précédentes.

11. Une grande salle de banquet, pour l'instant déserte et obscure. Dans le noir, les personnages possédant l'infravisible verront des formes chaudes : il ne s'agit en fait que de boîtes métalliques qui contenaient des braises pour garder des mets au chaud. A l'opposé de la porte d'entrée, une porte donne sur 11. La pièce est décorée de boiseries et de poutres sculptées de motifs grimaçants.

12. La cuisine. Devant un grand feu, trois colossaux cuisiniers sont en train de dépecer un bœuf à l'aide de grands couteaux de cuisine. (Voir effet de ces armes fiche "monstres").

Ils attaqueront ensemble immédiatement.

13. La chambre des cuisiniers. Elle est très austère : de murs de pierre froide, trois lits, une table, une armoire ne contenant que des objets sans valeur.

14. Un couloir avec six portes. Il est obscur. Sur le sol, un épais tapis. La porte de 14 à 9 est "Wizard locked".

15 à 18. Les chambres des invités. Au moment où nous écrivons ces lignes, les quatre chambres sont occupées. Néanmoins, si le D.M. estime le niveau des invités trop nettement supérieur aux aventuriers, il peut ne faire intervenir qu'un ou deux des invités du Magicien.

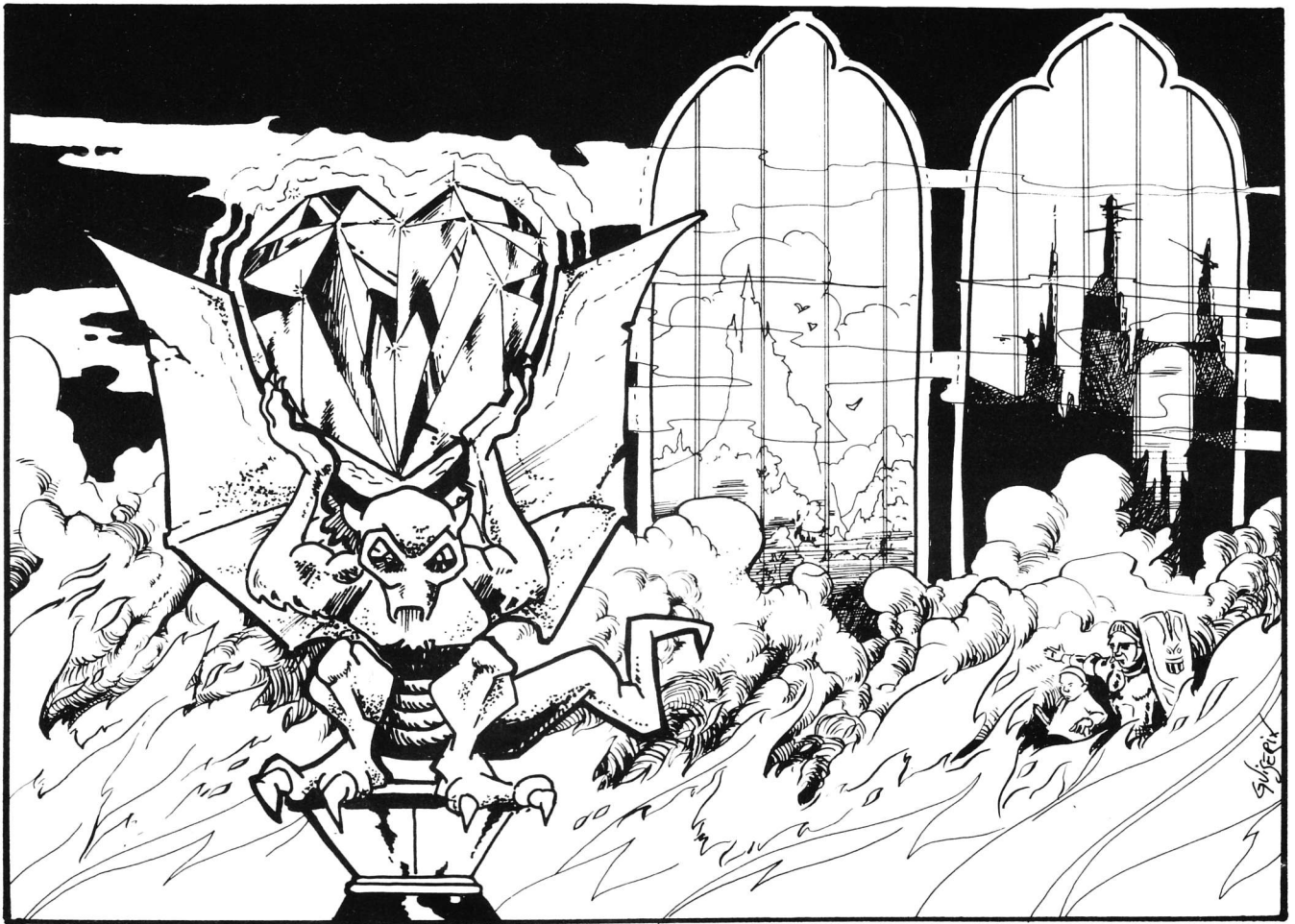


15 Cette chambre au sol de terre battue, communique avec la fosse aux lions par une grille (commandes d'ouverture uniquement côté chambre). Elle est occupée par un homme-lion du nom de Gorz. Doué d'une oreille très fine, il ne manquera pas d'entendre le passage des aventuriers en 14, même durant son sommeil.

16. Une pièce richement décorée de tapisseries et de tentures. Une magicienne du 3^e niveau y séjourne. Dans sa chambre, on trouve un gros coffre d'ébène réhaussé de nacre et d'or, extrêmement lourd. Toute personne touchant ce coffre, sans isolant, prend un choc électrique (dégâts 1 à 3). De plus, la serrure est protégée par un "bon vieux classique" piège à aiguilles.

Une fois ouvert, on découvrira à l'intérieur divers ingrédients des sorts de 1^{er} et 2^e niveaux, ainsi qu'une bague ornée d'une pierre noire. Cette pierre permet de lancer un sort "darkness" sur un rayon de 5 m et ce, immédiatement pour une durée de 12 min. L'anneau contient cinq charges.

Un examen plus attentif du coffre permet de déceler dans le double fond le Livre de Magie où sont notés les sorts suivants : (niveau 1) *Unseen servant*, *Spider climb*, *shield feather fall* - (2^e niveau) *Levitate* et *rope trick*, *stinking cloud*.



17. Une chambre extrêmement obscure, parois en onix, tentures de velours noir, mobilier d'ébène. On aura le plaisir d'y rencontrer un guerrier de niveau 4 en armure noire (armure de plaques). Dans cet antre couleur d'encre, le guerrier qui connaît bien le lieu, possède un net avantage (jouer comme un anneau + 1 tant qu'il est dans cette pièce). Si jamais on lui ôtait son heaume, faire jeter aux spectateurs un jet de protection contre la peur. En effet, le visage qui émerge alors de la carapace d'acier ne tient plus que par miracle. Au milieu d'un lambeau déchiqueté ou rongé, l'os apparaît en plusieurs endroits, on voit même le cerveau qui palpite sous une fine membrane brûlée, le tout dégageant une odeur répugnante. Privé de son heaume protecteur, il meurt en quelques minutes.

18. C'est à un prêtre démoniaque que donne asile cette dernière chambre d'hôtes. Il a l'habitude de piéger sa porte. Pour cette fois, l'intrus qui violerait sa chambre austère recevrait en contre-partie sur lui un énorme pendule de 50 kg en bronze accroché au plafond par une chaîne, et arrivant avec bien 10 m d'élan (plus 1 prob. de toucher, dégâts 3 dés à 6). Dans l'oreiller, sur son lit, sont dissimulés deux pierres, un diamant de 5 000 GP et une pierre plus petite d'un noir profond qui causera une brûlure à toute personne la touchant et n'étant pas d'un alignement "evil". Ce clerc porte autour du cou une main coupée et desséchée qui a le pouvoir de faire un "cure serious wounds" par jour. Il se bat au marteau + 1 (aligné "evil").

19. Le salon de réception. Une très grande pièce avec de nombreux sièges confortables et une cheminée où il est possible de faire rôtir un bœuf. Diverses

peaux d'animaux sur le sol, et sur trois des murs, trois gigantesques draps d'or (d'une valeur totale de 10 000 GP, mais... d'un poids équivalent). Un des murs, vers lequel sont d'ailleurs tournées plusieurs chaises, est transparent (*glass steel*) et domine légèrement le distrayant spectacle de la fosse aux lions. Dans un coin de la pièce, un meuble finement ouvragé contient de nombreuses fioles renfermant elles-mêmes de fines liqueurs. Un seul de ces flacons (5% de chance de tomber dessus) ne sent pas l'alcool ; il contient une potion d'invisibilité. Un passage secret mène en 20.

20. Une pièce assez petite. Au fond, est tracé un pentacle. La pièce est saturée d'un gaz incolore et inodore hallucinogène qui prend effet de 1 à 4 tours après qu'on l'ait respiré. Les aventuriers ont droit à un jet de protection secret.

Le pentacle téléporte dans la salle 21.

21. Une salle nue, pyramidale. Sans le mot de passe, connu uniquement de Schverkhiss, pendant 40 min., il ne se passe rien. Avant ce délai, les joueurs ayant respiré le gaz hallucinogène, et manqué leur *saving throw*, voient soudain leurs compagnons disparaître, remplacés par des monstres hideux. Les personnages s'attaquent alors réciproquement.

Passé le délai de 4 tours, une trappe s'ouvre vers l'étage inférieur (la salle 20 est bien sûr le sommet de la tour). Les effets de la drogue durent deux heures, mais vont rapidement en décroissant après 40 min.

22. Une haute salle où s'ouvrent d'imposantes verrières ; un escalier de métal permet de descendre ; il

se perd en bas dans une brume dorée, tandis qu'au centre de la salle, au milieu d'un cercle de feu, un cœur de rubis, posé sur une petite stèle, bat.

Par les fenêtres, on aperçoit un paysage changeant, parfois la campagne environnante telle qu'elle fut en des temps oubliés, parfois des paysages inconnus et angoissants. La première personne qui touche le cœur de rubis s'aperçoit que le cœur qui s'arrête est... le sien avalé par la pierre au milieu d'horribles souffrances. (Un "raise dead" ne suffit pas à récupérer la victime ; seule, une "résurrection" peut le faire).

Le cœur réagira de même à chaque contact conférant effectivement l'éternité à ceux qui le touchent. Le cœur est entouré d'un halo que la matière non vivante ne peut traverser.

23. La salle d'expérience ou de torture. Une pièce de petite taille avec cinq cages contenant cinq prisonniers dont deux sont des Golems de chair, fous de surcroît. Les trois autres sont de simples humains : un a la lèpre et un le mal de la momie (voir momie, "Monster Manual"). Un homme (encore un Golem de chair) est allongé sur une table, apparemment torturé. S'il entend des pas, il geindra faiblement ; si on l'approche, il arrachera ses chaînes du mur et frappera ou broiera les personnes les plus proches tout en hurlant d'une voix aussi stupide que caverneuse : "Maître... Maître...".

Un petit escalier accède au niveau inférieur.

guerrières de niveau 4 possédant chacune un bracelet de classe d'armure 1 et un anneau + 2. Elles combattent toutes à l'épée longue, sauf une qui possède une sorte de Bolas constituée d'une boule couverte de pointes-harpons au bout d'un fil. La boule frappe en faisant 2 à 4 points de dégâts ; une légère traction sur le fil et les pointes s'ouvrent comme des fleurs à l'intérieur de la blessure (4 points de coups). Une forte traction arrache le Bolas du corps de sa victime, doublant le dégât occasionné auparavant.

Dans les chambres, à peine meublées, et sans décoration, on peut néanmoins trouver des armures d'apparat serties de platine et de diamants finement taillées d'environ 15 000 GP.

27. Un petit hall où aboutit le petit escalier en spirale (depuis le début cet escalier tourne autour d'un vide tubulaire d'environ 1 m de diamètre). Dans ce hall, s'ouvrent trois portes d'airain gravées d'arabesques et de symboles magiques. Ces portes sont "wizard locked".

28 et 29. Deux petites salles plongées dans l'obscurité. Chacune d'elles contient un démon de type 1 qui attaquera immédiatement, asservi au Magicien par le collier qu'il porte autour du cou.

30. La chambre du Magicien. C'est une pièce baroque où se côtoient lit à baldaquin, petite piscine, mobilier fou et accessoires de magie. Au milieu des pots et des tentures, un espace sur le mur est occupé par un pentacle de petite taille. En son centre, une



24. Dans cette salle, de très vastes dimensions, un pentacle est dessiné, occupant une grande surface sur le sol. C'est la salle de magie, meublée de nombreux accessoires.

A l'extrémité nord-est de la pièce, un mécanisme secret révèle une petite niche où est dissimulé le Livre de Magie du propriétaire des lieux. Si une personne pénètre dans le pentacle, il aura une sensation de bien-être. En fait, le pentacle guérira intégralement ses blessures ou les maladies contractées ; le personnage reprendra tous ses points de coups. Toute autre personne pénétrant à la suite dans le pentacle perdra les points de coups récupérés par son prédécesseur et contractera ses éventuels maladies ou empoisonnements guéris.

25. Toujours le petit escalier qui descend en colimaçon et donne sur un couloir avec six portes.

26. Six chambres où vit la garde de Schverkhiss : six

petite gemme d'un violet sombre. Trois murs de cette chambre donnent sur un paysage à la fois familier et déroutant, un tableau d'une magnificence impressionnante, un véritable Eden. En touchant la gemme, on peut changer ce paysage et y faire apparaître n'importe quelle scène du passé ou de l'avenir, pourvu que le lieu de cette scène soit connu du manipulateur.

Le Magicien possède une bouie de cristal dont il se sert fréquemment pour surveiller sa demeure et les événements du village et des alentours. Elle pratique avec aisance "clairaudience" et "E.S.P.". Il aura donc bien sûr, vu venir nos joyeux aventuriers et agit en conséquence...

Petit raffinement, il circule dans sa tour sur un disque de "tenser" qui évite des fastidieuses ascensions d'escalier.□

© François Marcela-Froideval
et Didier Guiserix.

SHWERKISS (magicien 8^e niveau "warlock").

Classe d'armure (AC) : 4 avec sa robe d'AC 0, son anneau + 2 (et ses — 2 de dext.).

Mouvement : 12.

Dés de vie (HD) : 8.

Points de vie (HP) : 28.

Nombre d'attaques : 1.

Alignement : Chaotic Evil.

Caractéristiques :

Fo	In	Sa	Co	De	Ch	Be
7	18	11	10	16	16	7

Une intelligence cruelle illumine le regard de ce vieux magicien, beaucoup plus souple et agile que ses rides ne le laissent supposer. Sur son front, un bandeau avec deux yeux de gemmes, chaque œil pouvant lancer 1 *dancing light*. Sur un mot de commande, la ceinture d'étoffe enserrant sa robe, devient un grand cobra qui se déroule et jaillit à la tête du premier venu en 1/2 segment en mordant (cobra : AC — 4 lorsqu'il jaillit, AC 5 lorsqu'il retourne ; HP : 20, 1 attaque, poison mortel en 3 mêlées round, monstre à 8 HD) puis revient en 1 segment autour de son maître. Ceci peut se faire une fois par tour. Le serpent tué, l'effet magique est annulé. Le magicien possède en outre une dizaine de dards empoisonnés et une dague dont la lame s'écarte au bout après avoir touché, ajoutant 1 à 4 HP au dégât normal de l'arme ; la retirer de la blessure multiplie le dégât déjà infligé par 4.

Autour de son cou, deux colliers qui lui permettent de commander aux 2 démons. Si on lui retire, les démons, s'ils sont vivants, attaqueront immédiatement le possesseur. Dans la chambre, un coffre dissimulé renferme 20 000 GP. Dans les divers objets de la pièce, un masque de jade de 50 000 GP et un bâton (*staff*) ciselé, de 40 000 GP. Le magicien est servi par 20 *Shronks* suffisamment "intelligents" pour porter des objets (jusqu'à 5 kg).

Livre de sort :

1. *Charm person, burning Hands, Detect Magic, Feather Fall, Find familiar, Identify, Magic missile, Mending, Shocking grasp, Shield, Sleep, Unseen servant, Tenser Floating disc, Protect from Evil, Nistul's magic aura.*

2. *Andible glamor, Darkness, ESP, Forget, Invisibility, Knock, Magic Mouth, Mirrors image, Ray of enfeeblement, Scare, Web, Wizard Lock.*

3. *Blink, Dispell magic, Five ball, Fly, Hold person, Lightning bolt, Protection from Evil (10'), Protection from normal missile, Slow.*

4. *Charm monster, Dimension door, Fear, Fire Shield, Thumble, Mirror globe of invulnerability, Polymorph self, Wall of fire, Wizard eyes, Monster Summoning II.*

Shwerkiss, qui observe dans sa boule 3 à 4 heures par jour, connaîtra une partie des actions et la force des aventuriers et choisira ses sorts en fonction. Il ne divisera pas ses forces, sauf contre un aventurier isolé. Il tentera de parler pour rouler les intrus (*charm person*, ou autre action "en finesse"). Pour l'affrontement final, il prendra les sorts suivants :

1. *Magic Missile (X2), Burning Hands.*

2. *Darkness, Invisibility, Web.*

3. *Slow, Hold Person, Protection from normal missile.*

4. *Mirror Globe 71, Polymorph.*

6 GUERRIERS (gardes de Shwerkiss).

Classe d'armure (AC) : — 5 (avec bracelet d'AC 0) — 4 dû à la dextérité (anneau de protection + 1).

Mouvement : 12.

Dés de vie (HD) : 5 (5^e niveau).

Points de vie (HP) : (40) - (48) - (45) - (45) - (38) - (48).

Alignement : Lawful Evil.

Caractéristiques : Dext. 18.

2 DEMONS type 1 (M.M. p. 18).

Classe d'armure (AC) : 0.

Mouvement : 12"/18".

Dés de vie (HD) : 8.

Points de vie (HP) : (52) (60).

Nombre d'attaques : 5 (1 à 4/1 à 4/1 à 8/1 à 8/1 à 6).

Intelligence : basse (low).

Alignement : chaotic Evil.

Taille : large.

Attaques magiques : voir Monster Manual.

SHRONKS (et SHRINKS).

Classe d'armure (AC) : 6.

Mouvement : 14" par bonds.

Dés de vie (HD) :

Points de vie (HP) : 10.

Nombre d'attaques : 1 jet de gaz.

Intelligence : semi.

Alignement : neutral.

La multiplication des lapins n'est rien comparée à celle des *Shronks*, qui, apparus depuis quelques dizaines de mois, commencent à envahir la région sans indice que cela va s'arrêter.

Ce que l'on sait d'eux :

— Impossibles à toucher avec du métal.

— *Blink* à volonté (Player Handbook p. 72).

— Attaqués, ils crachent un petit nuage de poison (traiter comme un petit *stinking cloud*).

Un personnage d'intelligence 16 ou supérieure a 10 % de chance par jour de trouver et d'amener un *Shronk* à obéir efficacement à sa demande. Le *Shronk* peut porter 5 kg, ou traîner jusqu'à 15 kg, un objet préhensible par ses pattes courtaudes. On estime les *Shronks* à 3 000 autour du village. Les *Shrink*s ont les mêmes caractéristiques mais ne peuvent rien porter dans leurs pattes palmées. Ils ne sortent de l'eau que la nuit.

20 LIONS (M.M. p. 61).

Classe d'armure (AC) : 5 (partie antérieure) 6 (partie postérieure).

Mouvement : 12".

Dés de vie (HD) : 5 (+ 2).

Points de vie (HP) : 33 pour chaque.

Nombre d'attaques : 3 (1 à 4/1 à 4/1 à 10).

Intelligence : semi.

Alignement : neutral.

Taille : large.

GOLEMS DE CHAIR (Flesh Golem M.M. p. 48).

Classe d'armure (AC) : 9.

Mouvement : 8".

Dés de vie (HD) : —

Points de vie (HP) : 40.

Nombre d'attaques : 2 (2 à 16/2 à 16).

Intelligence : semi.

Alignement : neutral.

Taille : large.

Hormis le Golem "attaché", les deux autres sont "fous" et il y a 40 % de chance qu'ils en viennent à se battre entre eux.

3 SAMOURAIS (voir C.B. N°6).

Classe d'armure (AC) : 2.

Mouvement : 12.

Dés de vie (HD) : 9 (8^e niveau).

Points de vie (HP) : (58) - (65) (70).

Nombre d'attaques : 4/3 rd.

Alignement : Lawful Neutral.

Caractéristiques :

Fo	In	Sa	Co	De	Ch	Be
14	11	15	17	16	12	11

Ils combattent au katana + 2. (Bonus dû à la qualité de l'arme). Le katana est quasi inutilisable par un non-samourai. (— 2 au toucher, dégât 1 à 4).

3 CUISINIERS

Classe d'armure (AC) : 9

Mouvement : 12

Dés de vie (HD) : —

Points de vie (HP) : 8

Nombre d'attaques : 1

Intelligence : basse

Alignement : Lawful Evil

Caractéristiques : Dext. 14

Ils se battent avec de longs couteaux de cuisine, arme d'un tranchant extrême. (1 attaque par round. Dégât 1 à 4 + 1).

PRÊTRE DÉMONIAQUE

3^e niveau

Classe d'armure (AC) : 8

Dés de vie (HD) : 3

Points de vie (HP) : 19

Nombre d'attaques : 1

Alignement : Lawful Evil

Caractéristiques : Sa De 15 14

Sorts : Cure light wounds, light, hold person.

Il se bat au fléau.

GORZ (homme-lion)

(M.M. p. 63)

Classe d'armure (AC) : 3

Mouvement : 12

Dés de vie (HD) : 6 + 2

Points de vie (HP) : 43

Nombre d'attaques : 3 (1 à 4/1 à 4/1 à 12)

Alignement : neutral

Taille : large

GORZ se battra sous forme "lion" et ouvrira la grille de la fosse pour obtenir l'aide des lions.

GUERRIER 4^e niveau

Classe d'armure (AC) : 3 (2 dans la chambre)

Mouvement : 12

Dés de vie (HD) : 4

Points de vie (HP) : 31

Nombre d'attaques : 1

Alignement : Chaotic Evil

Caractéristiques : Fo De 16 15

Il se bat à l'épée bastarde ou à la hache.

MAGICIENNE 3^e niveau

Classe d'armure (AC) : 10

Mouvement : 12

Dés de vie (HD) : 3

Points de vie (HP) : 9

Nombre d'attaques : 1

Alignement : Chaotic Evil

Caractéristiques : In De 16 17

Elle combat à la dague. Elle a en tête les sorts de son livre.

BALISTE

La Baliste lance 3 traits dans le couloir, capables de traverser un personnage sans problème. Chacun a 70 % de chance d'être touché.

— 5 % par point d'ajustement dû à la dextérité.

— 5 % par point de classe d'armure au-dessus de 0 (ex. Dext 16, AC — 2 50 % de chance).

Dégât de la baliste : 10 dés à 4.



NOUVELLES DU FRONT

Développement des clubs en région parisienne et en province

A Clamart au centre culturel Jean-Mermoz, 28, rue Gabriel-Péri. Tél. 644.17.08 ; on y trouve des figurinistes sous la conduite de M. J.-M. Hautefort, et quelques passionnés de jeux de rôle (pas mal de débutants aussi) ; les réunions ont lieu un dimanche sur deux, mais nous vous conseillons de vous renseigner. Note importante, le centre est facilement accessible par les transports en commun et le club dispose d'un parking gratuit.

A Créteil, M. R. Lamic organise au 23 bis rue des Mèches, des séances d'initiation aux jeux de rôle, et des parties plus sérieuses le samedi soir ; pour vous y rendre, le métro, station "Université". Le téléphone de M. Lamic : 339.51.21.

Enfin, mention spéciale à M. Balczak, Quartier du Turon, Lodes / St-Gaudens 31800 (Haute-Garonne). Tél. 16 61 89.48.48. En effet, grâce à ses nombreuses initiatives, le jeu de simulation stratégique et tactique se diffuse à une vitesse éclair dans tout le Sud-Ouest.



De nombreux jeux, certains récents, d'autres plus anciens, vont être bientôt disponibles dans toute la France : citons à titre indicatif le célèbre *Anzio* qui en est à sa quatrième édition, et "deux boîtes" bien pleines qui enchanteront les amateurs de blindés, il s'agit de *Kursk* (celui d'Eric Goldberg bien sûr) et de *Battles for the Ardennes* qui permet notamment de simuler les deux offensives allemandes à travers les Ardennes (celle de 1940, et celle de 1944).

Pour ceux qui seraient fatigués de *Diplomacy*, ou qui voudraient ouvrir leur horizon, signalons-leur *Samourai* (qui est au Japon ce qu'est *Kingmaker* pour l'Angleterre) et *Barbarian King* qui ajoute à la diplomatie classique un zeste de magie et de wargame classique.

Enfin pour les futurs candidats à la pratique de cet art qu'est le jeu de rôle, *Deathmaze* leur

fournira quelques notions de base. (Il est à noter que ce jeu peut aussi bien se jouer seul qu'à plusieurs).

Nous allons malheureusement oublier les cieux et l'espace où la firme *Yaquito* a choisi d'évoluer de concert avec *Nova Game*. Ce qui nous donne trois jeux : *Wings* (combat aérien durant la grande guerre), *Ace of Ace* (même sujet mais seuls deux avions peuvent s'affronter) ainsi que *Marine 2002* (jeu qui fait s'affronter les deux grandes puissances sur le sol de la lune, en fait surtout au-dessus).

Côté "Micro", *The Fury of the Norsemen* vous permettra de diriger un raid Viking pour un prix modique et sur un espace restreint.

Après le succès de *Dragon Quest* (dont l'une des aventures *Palace of Ontoncle* est dès maintenant disponible un peu partout, ainsi que le Gamemaster's Screen qui permet d'avoir toutes les tables à portée de main), *Universe* jeu de rôle de S.F. de la même marque atterri aussi en France. Espérons qu'il aura le même succès que *Traveller*, il le mérite, le système de combat dans l'espace qui y est utilisé est vraiment très bien.

Universe, *Dragon Quest*, ainsi que *Chivalry and Sorcery* et *Space Opera* sont disponibles chez Jeux Descartes.

Espionnage Outre-Atlantique : la célèbre firme du 257 Park Avenue (South) semble entrer dans l'ère des deuxièmes éditions ; certains de ses inventeurs travaillent dans ce but sur *American Civil War* et *Dreadnought*, la sortie de ces jeux "new look" devrait se situer aux environs du printemps ou de l'été (lorsque nous entendons sortie, nous parlons bien sûr des U.S.A.). Grave nouvelle, les jeux que l'on peut trouver dans *Strategy and Tactics* et dans *Arès* ne seront plus publiés indépendamment, ceci pour reconforter les abonnés de ces deux excellentes publications (en anglais). En parlant de *Strategy and Tactics*, les prochains numéros contiendront "Race to Messina" qui fonctionne selon le système de Patton *Third Army*, lui-même inspiré d'*Operation Typhoon*, et "Hot Spots" (littéralement "Points Chauds") qui traite de combats blindés dans les années 1980.



JEU D'HISTOIRE AVEC FIGURINES LES CHAMPIONNATS DE FRANCE

Dans le succès du Jeu d'Histoire Antiquité-Moyen Age (succès qui ne plaît pas à tout le monde — tant pis !) il y a un facteur qui a sans doute beaucoup joué : l'organisation d'un Championnat de France.

Ce Championnat n'est pas organisé un jour donné en un lieu donné : il dure toute l'année. Pour qu'un résultat soit pris en compte pour le Championnat il faut :

- que les deux adversaires soient membres de la F.F.J.H. (à présent de la F.F.J.S.S.T.H., née de la fusion des deux Fédérations précédemment existantes) ;

- qu'ils se soient mis d'accord préalablement pour que leur match soit considéré comme "officiel", c'est-à-dire comptant pour le Championnat ;

- que le match ait été joué avec la règle "La Flèche et l'Épée" (ou à présent avec la "VI^e édition" anglaise, pour les joueurs qui y tiennent, en attendant qu'ils se soient aperçus à quel point elle est mauvaise).

Ces trois conditions remplies, il suffit d'envoyer le résultat du match à Gilles César, 48, quai Le Gallo, 92100 Boulogne, qui se charge de tenir à jour les comptes.

Le système de classement est simple et efficace. Chaque joueur vaut un nombre de points donnés : les débutants valent 3 points, puis suivant les résultats acquis sur une année, on peut passer, pour le Championnat suivant, à une valeur en points supérieure (on peut aussi redescendre). Pour une victoire on marque le nombre de points que vaut l'adversaire, pour un match nul la moitié du nombre, pour une défaite on marque 0 point. En fin d'année le nombre de points obtenus est divisé par le nombre de matchs joués, et au minimum par 5 (on a donc toujours intérêt à disputer au moins cinq matches "officiels").

Dernier détail : deux mêmes joueurs ne peuvent se rencontrer que deux fois dans l'année (trois pour les joueurs de pro-

vince, qui sont moins gâtés que les Parisiens quant à la variété des adversaires possibles).

Le Championnat dure, chaque année, du 1^{er} septembre au 31 août. Le Championnat 1982, en cours, est le 5^e du nom. 1978 a été gagné par Bruno Masson ; 1979 et 1980 par votre serviteur ; 1981 par Jacques Desplanches. 1981 a vu l'arrivée en force des Rouennais, des Bordelais et des Rochelais ; en 1982 on attend au moins les Strasbourgeois, les Lyonnais et les Lorrains, bien d'autres sans doute.

Dans le Championnat 1982, 4 joueurs valent 6 points, 12 joueurs valent 5 points, 19 valent 4 points, et les autres 3 points. Pour passer à 4 points l'an prochain, il faut avoir au moins 1 de moyenne dans le Championnat de cette année, pour passer à 5 points il faut 2, pour passer à 6 points 3, etc.

Voilà. C'est long à expliquer mais très simple à pratiquer. Sur le même modèle est organisé cette année le 1^{er} Championnat Napoléonien. Seule différence : les matches peuvent être joués avec n'importe quelle règle. Les résultats doivent être adressés à mon nom : Jean-Michel Hautefort, 20, rue Alphonse-de-Neuville, 75017 Paris. Pour cette première année, bien entendu, tout le monde est classé à 3 points.

Une dernière remarque : lorsque vous envoyez des résultats, soit à Gilles César pour l'Antique-Médiéval, soit à moi pour le Napoléonien, précisez toujours :

- les noms et adresses des deux adversaires ;
- le nom de l'arbitre éventuel ;
- la règle utilisée ;
- la nationalité et le nombre de points des deux années.

Cela nous permet de tirer des statistiques (qui intéressent passionnément les joueurs) sur les performances des diverses années...

J.-M. H.

Reims

Premier championnat de Donjon et Dragon à être perpétré sur le sol de France, le tournoi organisé par L'E.S.C. de Reims fut un agréable moment pour tous les participants. Côté organisateurs, ce fut plutôt un sacré marathon, le championnat se greffant au milieu d'autres activités telles que démonstration-initiation aux wargames, présentation des divers usages de la micro-informatique, ludiques ou autres, stands divers des organismes apportant leur concours à la manifestation.

Le Donjon lui-même se déroula sur six heures, non-stop, les quarante-deux participants répartis en sept tables de six joueurs.

Afin de simplifier le déroulement des opérations, les concurrents devaient trouver un personnage "clé en main" en arrivant à leur table de jeu.

Deux briefings, l'un entre les D.M., l'autre entre joueurs et organisateurs, permettaient de démarrer la partie en étant tous d'accord sur les règles et les méthodes de classement finales, précaution utile vu le caractère subjectif de calcul des points. Ce calcul tenait compte :

- Des pièces visitées (l'action se déroulait sur un navire de morts-vivants).
- Des monstres tués.
- Des trésors et objets magiques récupérés.
- De la façon dont chaque joueur avait fait progresser la partie tout en respectant les caractéristiques de son personnage.



Concentration. Action.



Sur Champagne F.M., débat : les Français découvrent le jeu pas-seulement-pour-les- enfants. Mais il reste à faire...



Après les résultats : "mais par où sortait-on de ce fichu navire ?".

Ce système présente le désavantage de donner un classement plus "par table", le niveau du joueur étant altéré par le niveau général de l'équipe.

La manifestation fut clôturée par un débat retransmis par la radio régionale, autour des wargames et de la micro-informatique.

Jeux & Stratégie, Casus Belli et la F.F.J.S.S.T. apportaient leur concours à ce championnat dont voici, en partant du premier, le classement final :

Aufort Fabrice, Bourgain Pascal, Mouly M., Mathy, Delaplace, Osorio, Hardy, Carrarini, Amann, Roge, Adeline, Betty, Sallerme, Lecointre, Wiard, Robert, Rafamantanantsoa, Degler, Kettler, Gallo, Fournier, Malaisé, Querel, Pizon, Laporte, Guy, Pierru, Vicard, Demassieux, Dayet, Perrot, Poincot, Henri-cot, Di Falco, Appleby, Arvis, Hammer, Hooge, Leproux, Coupermant, Hooge, Six.

Tours

Les prochaines rencontres organisées par le Club Tactique et Stratégie :

Tours, un club branché sur la haute tension

Beaucoup de joueurs sont persuadés que l'activité des jeux de simulation est concentrée sur Paris. Splendide démenti de cette idée, le club de Tours aux multiples facettes, que nous regrouperons sous la dénomination "Club Tactique et Stratégie". Pas moins de 200 personnes inscrites, se rencontrant régulièrement sur toutes sortes de wargames et de jeux de rôles. Ces rencontres prennent d'ailleurs souvent la forme de tournois en bonne et due forme, avec wargames et autres lots pour les gagnants. Le club possède sa revue, crée en ce moment une ludothèque

(le responsable se tient d'ailleurs à la disposition des personnes voulant faire de même pour tout renseignement concernant ce genre de création, utile à tous).

Par ailleurs, à l'intérieur du club circulent de nombreuses traductions de wargames et des jeux de rôles les plus connus. Les adhérents de F.F.J.S.S.T. ou les clubs "loi de 1901" peuvent se les procurer auprès de *Tactique et Stratégie*. Enfin, notez déjà dans vos tablettes que le club organise, à l'occasion d'un vaste programme inter-jeu, un super championnat de wargames et jeux de rôles.

Pour contacter cette dynamique association, une adresse :

Club Tactique et Stratégie, B.P. 913, 37009 Tours Cedex.

Un lieu de réunion et permanence (15 heures à 19 heures, sauf dimanche et lundi) : 5, place de l'Univers, Brasserie de l'Univers, 2^e étage, à Tours bien sûr.

N'hésitez pas à leur écrire, vous êtes assurés d'avoir une réponse dans de fort brefs délais.

N'hésitez pas non plus si vous pratiquez le jeu de rôles depuis peu ; une dizaine de "donjons" s'y jouent en permanence et l'on peut y rentrer quel que soit son niveau.

Tournoi de Diplomatie, le dimanche 2 mai, à 10 heures (prévoir la journée).

Lieu : Hôtel de l'Univers, 5, boulevard Heurteloup, 37000 Tours.

Tournoi de wargames, dimanche 28 mars, à 13 h 30.

Le tournoi aura lieu sur "Annexion" (Jeux et Stratégie n° 11), finale sur "Kingmaker" (les traductions du jeu et des règles avancées sont disponibles au club ; les joueurs intéressés sont priés de contacter le club pour les obtenir).

Lieu de ces deux tournois : Hôtel de l'Univers, 5, boulevard Heurteloup, 37000 Tours.

BOUVINES 1982

Bouvines 82 a certainement été la plus grande manifestation organisée en France jusqu'à présent pour les jeux avec figurines.

Sur les deux jours (30 et 31 janvier), ce sont près de 1 000 personnes qui sont venues à Montmorency participer aux démonstrations ; 18 tables, pas une de moins, permettaient aux visiteurs de s'initier au jeu antique médiéval, au jeu renaissance ou au jeu napoléonien à l'échelle 1/300. Ce dernier, récemment apparu, est appelé à un grand développement.

Donjon et Dragon, pour sa part, occupait 3 tables. L'effort de la municipalité de Montmorency a été couronné de succès. Aussi a-t-elle décidé de rendre cette manifestation annuelle. Rendez-vous donc fin janvier prochain pour *Bouvines 83*. Dans l'intervalle, un club est créé à Montmorency pour les joueurs de la ville et des villes environnantes, Enghien, Pierrefitte, Stains, Epinay, Argenteuil, etc.

Pour tout renseignement, s'adresser à la F.F.J.S.S.T.

Diplomatie par correspondance

Vortigern reprend son essor sous la double houlette de *Jean-Pierre Friche* (rédaction) et *Roland Prévot* (administration) ! *Vortigern* est une revue amateur consacrée au jeu de Diplomatie par correspondance ; elle contient des variantes, des articles sur le jeu, des nouvelles du hobby en France et à l'étranger, les résultats des parties en cours, etc.

Abonnement : 40 F pour dix numéros.

Tous renseignements complémentaires pour l'inscription à une partie auprès de :

Roland Prévot, 57, rue de l'Orme-Creux, Corbeuse, 91410 Dourdan.

N.D.L.R. — *Heureuse initiative qui va relever ce zine de l'état moribond et hébété où l'avait plongé la stupidité et l'incapacité de ceux qui avaient cru pouvoir reprendre le flambeau des mains de Roland Prévot.*

Figurinistes ! Un nouveau club naît sous vos yeux, à St-Germain-en-Laye. Il se nomme le **Boutte-Selle**, et sied à partir du 20 mars 14 heures à la Maison des Associations, 1 bis, rue de la République, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Vous pouvez (sans abuser !) joindre son responsable, **François Roumegoux**, au 784-35-16, vers 20 heures.



SchapsKa

La "**Schapska**" est une association de collectionneurs de figurines et d'objets historiques. Cette association organise, le 18 avril 82, une "*Bourse aux armes et collections*", titre général sous lequel se retrouveront autant insignes et papiers anciens que jeux de simulation. Des parties de démonstration sont prévues, entre autres festivités et tous les amateurs champenois de reconstitutions historiques sont invités. L'exposition sera ouverte le dimanche matin à 8 heures ; un restaurant fonctionnera toute la journée. Pour plus de renseignements, contacter M. Léonard, 3, rue du Maréchal-de-Lattre, 51000 Châlons-sur-Marne.

ERRATA AU NUMÉRO SIX

Ce n'est pas la marque *J.D.W.* qui produit le module (et le jeu) de *Traveller Azhanti Lighting Ship*, mais *G.D.W.*, les experts auront corrigé d'eux-mêmes, et nous demandons aux autres de nous pardonner.

Une impardonnable erreur nous a fait prendre pour une seule et même entité plusieurs marques qui n'ont pas grand chose en commun. Il s'agit de *Simulatin Canada* qui produit des jeux comme *I.J.N.* et *Waring States* (un jeu sur la Chine au Moyen Age et avant époque peu traité auparavant) ; de *Command perspective* qui produit *Sharpsburg* (l'un des meilleurs "monstres" sur l'une des batailles de la Guerre de Sécession). Quant aux "Citoyens Wargamers", c'est bien sûr *Marshall enterprise* qui ouvre son catalogue sur cette apostrophe : à signaler cette marque vient de sortir un excellent "*The Battle of Deutsch Wagram*", sur la bataille du même nom. Cette marque produit peut-être ses jeux en quantité limitée (1 000 exemplaires) mais au moins avec elle on en a pour son argent. (Le nombre de pièces tombe rarement en dessous de 1 000, et elles sont toujours très artistiquement décorées).

Gamme de *Simulation Canada* :

I.G.N., Kriegsmarine, Torpedo, I will fight no more for ever, Dieppe, Divine Wind, Tobruk, Lee at the Crossroad, Waring States.

Pour les débutants, chez *G.D.W., An House didided* sur la Guerre de Sécession (1861-1865).

UN CLUB D'INITIATION SUR PARIS

Les Grandes Compagnies de l'Est Parisien où se jouent de nombreuses parties de *Donjons et Dragons*, wargames et jeux avec figurines, axe surtout son activité sur la formation des débutants. C'est ainsi que les joueurs de province, novices mais décidés, ont pu venir quelque temps suivre un entraînement intensif, pour repartir, aguerris, fonder leur propre club dans leur région. Inutile bien sûr, d'avoir un tel but pour venir pratiquer vos jeux favoris au club : ça se passe tous les vendredis de 19 heures à 24 heures au *C.I.S.P. (Centre International de Séjour de Paris)*, 6, avenue Maurice-Ravel, 75012 Paris.

Un autre club à Paris où pratiquer *Donjon et Dragon* et les *Wargames* (sur carte), *le Fer de Lance*.

Pour tout renseignement complémentaire :

Club "Le Fer de Lance", 55-59, boulevard Serrurier, 75019 Paris. Tél. 240-28-90.

Magasins affiliés à la F.F.J.S.S.T.

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

L'ŒUF CUBE

24, rue Linné
75005 PARIS

GAMES

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

GAMES

Les Boutiques du Rhul
1, avenue Gustave-V
06000 NICE

GAMES

4 Temps
Parvis de la Défense

JEUX ACTUELS

B.P. 534
27005 EVREUX-CEDEX

STRATEJEUX

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

JEUX DE GUERRE ET DIFFUSION

55, boulevard Péreire
75017 PARIS
(Vente par correspondance)

**MAGASIN PILOTE
JEUX DESCARTES**
40, rue des Ecoles
75005 PARIS

L'œuf cube

587.28.83

TOUS LES JEUX

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

COLLECTIONS et CURIOSITÉS

24, RUE LINNE - PARIS 75005

L'ŒUF CUBE

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

SIMULATION PUBLICATION
AVALON HILL
BATTELINÉ
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 LINNE
75005 PARIS
TEL : 587.28.83

UN CHOIX CONSIDERABLE, PLUS DE 150 WARGAMES!



Nom :
 Prénom :
 N° : rue :
 Code postal : Ville :
 désire recevoir le dernier catalogue du club
 Jeux Descartes et vous adresse 3 timbres à
 1,60 F pour frais d'envoi.

Jeux Descartes est le premier spécialiste des wargames et des jeux de rôle. Dans chaque catalogue du club Jeux Descartes vous trouverez les meilleurs jeux de simulation provenant du monde entier.

Un assortiment exceptionnel, plus de 150 jeux français et étrangers, créés ou distribués en exclusivité par Jeux Descartes, le spécialiste des jeux de réflexion.

Le catalogue est gratuit. Pour l'obtenir, sans engagement, il suffit d'écrire à Jeux Descartes, 5 rue de la Baume, 75008 Paris, en joignant 3 timbres à 1,60 F pour frais d'envoi - ou de le demander, en présentant cette annonce, dans l'un de nos relais-boutiques dont la liste figure en page 25



**club
JEUX
DESCARTES**

Le spécialiste du jeu de réflexion.

