

Bimestriel N° 9

Juin Juillet 82

ISSN 0243-1327

CASUS BELLI

Le magazine des jeux de simulation



Wargames, Jeux de Rôle, Diplomatie...

CASUS BELLI N° 9

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

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 :

François Marcela-Froideval

5, rue de la Baume

75008 PARIS

Tél. : 562-71-96

Imprimerie :

DEFI-PARIS

Tél. : 362-87-15

Composition :

CELBÉ-Compo

Tél. : 032-05-25

Dépôt légal n° 391

2^e trimestre 1982

Commission paritaire n° 63264

Copyright CASUS BELLI 1982

Editorial

Il est des lieux où souffle l'esprit. D'autres pas. Tel était le cas le jeudi 3 juin 1982 à l'Hôtel Mercure où devait se dérouler un tournoi de wargame organisé par le Bénédictine Game Club. L'idée était bonne, restait à savoir sur "quoi" allait se dérouler cette compétition. Et là, déception : le jeu n'était qu'une misérable vignette, dont la pauvreté des règles disputait à l'indigence de la carte. Et pourtant, des personnes acceptèrent de participer ; presque toutes débutantes, elles durent assimiler les règles que leur exposait un animateur et ceci en un temps record.

Enfin, et pour comble, le vainqueur se vit attribuer un jeu italien !...

Heureusement pour les personnes présentes, la soirée ne fut pas tout à fait perdue, car un peu plus loin, une équipe de la F.F.J.S.S.T.H. effectuait une démonstration de jeu avec figurines, sous la bienveillante houlette de Jean-Michel Hautefort.

Un conseil aux animateurs de ce genre de manifestation. Pour vos tournois, choisissez un "classique" et veillez à soigner l'organisation !

Sommaire

- RED STAR / WHITE EAGLE**
Frédéric Armand 3
- NAPOLEON AT WAR (WAGRAM)**
Patrick Daugé 8
- SQUAD LEADER : FORTIFICATIONS**
Luc Sérard 12
- JEUX D'ALLIANCES : LES AUTRES**
Frédéric Armand 16
- LEXIQUE WARGAME (suite et fin)**
Frédéric Armand 18
- LES FIGURINES EXOTIQUES**
Jean-Michel Hautefort 22
- DEATH MAZE**
Frédéric Armand 24
- D. and D. : ATTENTION A LA MARCHÉ**
Didier Guiserix 28
- DEVINE** 30
- MODULE : LES JEUX DE L'ARÈNE**
Fr. Marcela-Froideval et Didier Guiserix .. 33
- NOUVELLES DU FRONT** 36

Red Star / White Eagle



LA GUERRE RUSSO-POLONAISE, 1920

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

Sujet : la guerre Russo-Polonaise de 1920 ; ou comment l'armée polonaise réussit à arrêter et à refouler les hordes bolcheviques qui menaçaient l'Europe, et sauvegarda son indépendance nouvellement acquise, pour dix-neuf ans.

Matériel : une carte de 73 x 58 cm représentant la Russie Blanche, l'Ukraine septentrionale, la Pologne Orientale et Centrale, une partie de la Tchécoslovaquie, le corridor de Dantzig, la Prusse Orientale et la Lithuanie méridionale. Trois cents pions représentant les forces en présence et marquant la conquête des objectifs.

Un tableau des terrains, au verso la table des résultats de combat ; un calendrier des tours de jeu ; un tableau d'installation, au verso l'identification des unités ; deux feuilles comportant les ordres de bataille russes et polonais. Pour les différents scénarios, un tableau pour l'installation des renforts spéciaux polonais, un livret de règles et une feuille d'errata.

Système de jeu : alternance des phases de mouvement et de combat des deux joueurs ; le joueur russe se déplace en premier. Zones de contrôle de type souple. Réduction des unités par pertes successives au cours des combats ; table des résultats de combats fonctionnant selon le principe du rapport de force avec ajustement au dé et à la puissance des unités selon le terrain.

Présence de pions de recombplètement qui fonctionnent à peu près de la même façon que ceux que l'on trouve dans *1870* de J.-P. Defieux.

Règles spéciales pour les charges de cavalerie, les trains et les voitures blindées, le réseau ferré de chaque nation, la désertion des troupes galiciennes, les effets des guerrillas de l'Anarchiste Makhno en

Ukraine, la défection des divisions ukrainiennes, les retranchements, les fortifications, les milices, etc.

Complexité : de simple à modéré (cela dépend du scénario et du nombre de règles optionnelles utilisées), selon l'expérience des joueurs.

Nombre de joueurs : deux ; cependant la division du commandement soviétique en deux fronts permet de jouer à trois.

Possibilité de jeu en solitaire modérée.

Possibilité de jeu par correspondance modérée.

Date de la publication : décembre 1979.

Signes particuliers : jeu opérationnel d'une richesse assez extraordinaire. Nombreuses règles optionnelles faisant intervenir notamment : les Corps francs, un escadron de pilotes américains combattant aux côtés des Polonais, la grève des dockers de Dantzig, l'annexion de la Prusse Orientale, de la Poméranie et de la Haute Silésie par la Pologne, etc.

Depuis 1772, la Pologne avait perdu son indépendance. Son territoire sans frontières naturelles était divisé entre ses trois conquérants, la Russie, la Prusse et l'Autriche. Le sentiment national restait cependant vivace, animé par le souvenir d'un passé glorieux, par la langue et par une foi catholique à toute épreuve (la Pologne est coincée entre l'Allemagne Luthérienne et la Russie Orthodoxe).

La défaite des Centraux en novembre 1918 lui rend son indépendance et son unité. (Les Allemands avaient bien essayé de créer une Pologne Satellite en 1916 sur les territoires conquis précédemment sur l'empire Russe, mais sans succès). L'Angleterre et la France protégeaient le nouvel Etat qui leur permettait d'une part de rétablir l'encerclement de l'Allemagne, naguère obtenu grâce à l'allié Russe maintenant défaillant, et d'autre part de placer entre la Russie Bolchevique et l'Europe occidentale, un Etat tampon qui éviterait quelque peu la contagion révolutionnaire. (Les Polonais détestant les Russes qu'ils soient Rouges ou Blancs).

Le jeune Etat dont les frontières n'ont pas été clairement définies au traité de Versailles, décide aussitôt de se doter d'une Armée très forte (49 % du P.N.B. y sera consacré pour la seule année 1919), et semble

décider à s'en servir. Le chef de l'Etat polonais Pilsudski ayant entre



autres, le projet grandiose de réunir dans un seul Etat tous les territoires où vivent des personnes parlant polonais : les Polonais commencent à "loucher" sur la Prusse Orientale, sur la Haute Silésie, et surtout sur l'Ukraine ; c'est d'ailleurs à ce propos que va naître le conflit Russo-Polonais.

Après le traité de Brest-Litovsk de mars 1918, l'Ukraine est un indescriptible fouilli politique, ethnique, social, religieux et idéologique. On trouve, prenant le pouvoir successivement dans le pays, les partisans de la Rada de Kiev (assemblée coutumière Ukrainienne) dissoute par les Allemands en 1918 ; les hommes du chef nationaliste Peltioura ; ceux de Skoropadski soutenus par les Allemands, les Bolcheviks, les Mencheviks, les S.R. de droite et de gauche, les anarchistes, les cadets, les tsaristes...

Pendant que les troupes allemandes occupaient le territoire de l'Ukraine les différentes factions se tenaient tranquilles, malgré les violentes aspirations du peuple Ukrainien à l'indépendance ; mais lorsque les Allemands se retirent en novembre 1918, Peltioura renverse Skoropadski et instaure un Directoire national ukrainien. Mais les Bolcheviques (qui commencent à regretter, après ce qui s'est passé en Finlande, la belle déclaration d'émancipation des Nationalités qui composaient le défunt empire des Romanov) voient d'un très mauvais œil une Ukraine non communiste (pire, séparatiste), et créent aussitôt un gouvernement rival appuyé par les sabres et baïonnettes de l'Armée rouge.

Pour ne pas être en reste, Peltioura appelle à son secours la France qui n'a rien de plus pressé que d'envoyer quelques divisions pour soutenir les Haidamaks Ukrainiens (Milice créée par Peltioura, et qui lut-



tait jusqu'à présent contre les Allemands). Las, les divisions françaises qui viennent de subir trois ans de campagne d'Orient, se mutinent ainsi que la flotte qui les avait amenées, et tout ce beau monde rembarque au bout de quelques mois.

C'est alors qu'intervient un troisième larron, Denikine, qui, avec ses gardes blancs (Tsaristes), entreprend durant l'été 1919 de reconquérir l'Ukraine, chassant devant lui, pêle-mêle, gardes rouges et ceux qu'il considère comme des séparatistes, les Haidamaks de Peltioura. Pendant ce temps, les Polonais observent et comptent les coups, n'attendant qu'un prétexte pour récupérer les territoires qui firent partie du royaume de Pologne, lorsqu'il était à son apogée.

L'occasion leur est fournie par Peltioura qui commence à en avoir plus qu'assez de combattre un jour, les Rouges, et l'autre, les Blancs, et qui de plus est plutôt inquiet de l'avance des Rouges qui, après

avoir taillé des croupières à Denikine, bolchevisent méticuleusement l'Ukraine. Exit les Blancs pour quelque temps, comme ceux-ci faisaient écran entre Polonais et Bolcheviques, les deux armées se retrouvent au contact sur un front de plus de 700 km. Le 26 avril, les Polonais, appuyés par les Ukrainiens, prennent l'offensive et bousculent le front du sud-ouest dont les arrières sont désorganisés par la mutinerie des troupes galiciennes, par les restes des troupes blanches et par les bandes de Makhno qui, après avoir aidé les Rouges à combattre les Blancs, retournent leur Tatchanka contre leurs alliés de la veille.

Le Front Bolchevique éclate et les troupes de Pilsudski pénètrent dans Kiev le 8 mai 1920. Affolement à Petrograd, on vient juste d'en finir avec la menace de la contre-révolution et voilà que les Polonais s'y mettent. Heureusement, l'invasion polonaise place la Russie des Soviets devant une situation singulière, il ne s'agit plus de guerre civile, mais d'une invasion étrangère, et de plus, d'une invasion de catholiques ; ceci crée une espèce de consensus pour repousser l'envahisseur. Ce fait sociologique, combiné à d'autres (et notamment la loi du nombre, l'armée rouge comprend cinq millions de soldats), va grandement faciliter la contre-offensive bolchevique.

Le front s'était aussi considérablement agrandi, permettant les manœuvres amples dont était spécialiste la cavalerie de Budienny, et



qui ramenait avec lui quelques sotnias cosaques qui avaient beaucoup à se faire pardonner. Au nord des Marais du Pripet qui séparaient le théâtre des opérations en deux, le front de l'ouest se rassemblait pour contre-attaquer, appuyé par une deuxième armée de cavalerie nouvellement créée. C'est ce front (commandé par le général Tukhat-



chevski) qui attaque en premier débordant les lignes polonaises par le nord ; au sud le même scénario se déroule, la 1^{re} Konarmiya de Budienny bousculant la 14^e Armée de cavalerie polonaise et débouchant du sud sur les arrières des forces qui se trouvent le long du Dnièr. Evacuant Kiev, les Polonais se retirent en bon ordre vers Lemberg, mais au nord, la retraite est un peu précipitée, les Rouges reprennent très rapidement Vilna (que les Polonais ont piqué aux Lithuaniens), la cavalerie Rouge soutenant un rythme de 20 km par jour.

En France et en Angleterre, on s'inquiète ; les diplomates s'activent frénétiquement, proposant aux Soviets différentes solutions pour mettre fin à ce conflit qui risquait de ruiner tous les efforts Franco-Anglais ; mais comme le firent les occidentaux durant la guerre civile des offres de paix du Politburo, Lénine enthousiasmé par la rapidité de l'avance de ses armées, ignore toutes les propositions et proclama

fièrement que la révolution mondiale passerait sur le cadavre de la Pologne. Après ces paroles historiques, et contre l'avis de Trotski, le Politburo donna trois semaines aux armées Rouges pour prendre Varsovie (dans le même temps, Lénine donnait à Tuhatchevski le Rhin pour prochain objectif).

L'importance donnée à la conquête de Varsovie dicte alors la stratégie soviétique. Les forces victorieuses en Ukraine doivent se redresser vers le nord-ouest et marcher sur la capitale ennemie. Mais le commandant du front sud-ouest, par Staline (qui n'est que commissaire aux nationalistes mais qui a déjà des ambitions) décide plutôt de prendre Lemberg (Lvov) ; Tuhatchevski s'impatiente et envoie télégrammes sur télégrammes, enjoignant la 1^{re} Konarmiya de remonter vers Varsovie. Peine perdue. Budienny continue vers l'ouest et se rapproche de la seconde capitale de l'Ukraine (à sa décharge, il pouvait alléguer qu'il avait toujours obtenu de bons résultats en désobéissant aux ordres). Pilsudski avait appelé à son secours les démocraties occidentales, et en espérait beaucoup ; aussi fut-il déçu en ne voyant arriver que Weygand avec une mission politico-diplomatique que les occidentaux avaient envoyée pour suppléer aux défaillances du commandement polonais. Pendant ce temps, les Russes franchissent le Niemen à Grodno, le 19 juillet, et atteignent la Narew le 28. Toutes les rivières de la toponymie du champ de bataille sont maintenant des affluents de la Vistule, convergeant vers Varsovie. Tuhatchevski a donné l'ordre de prendre la grande ville sur la Vistule avant le 12 août. Les révolutionnaires du monde entier frémissent d'impatience... Pidulski et Weygand tentent d'élaborer un plan de redressement sur le Bug, le Général polonais part en Galicie pour rassembler les troupes nécessaires à la contre-attaque. Mais Brest-Litovsk, pilier oriental de la position de Bug, tombe prématurément le 2 août. Tout espoir de tenir l'ennemi à l'écart de la Vistule tombe avec la vieille forteresse du Pripet : c'est devant Varsovie que la bataille va se livrer.

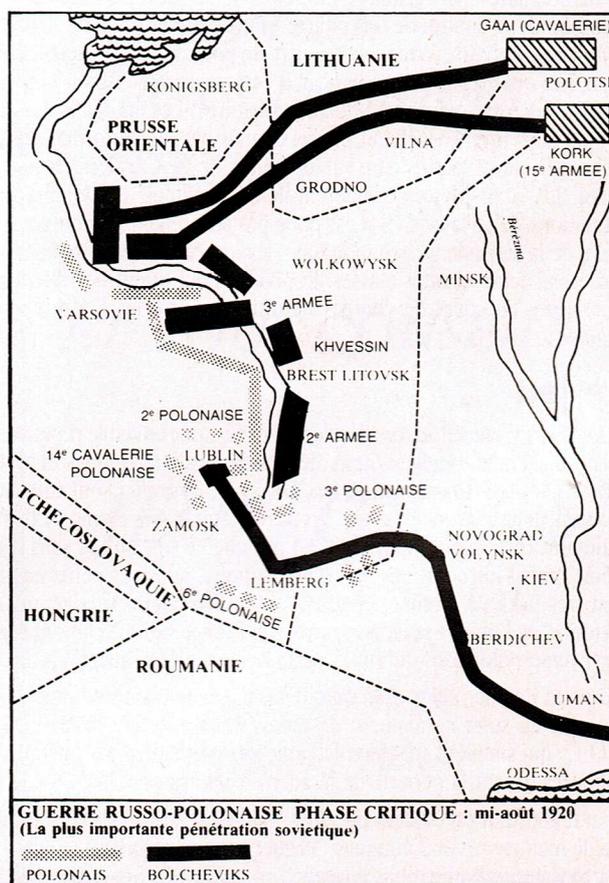
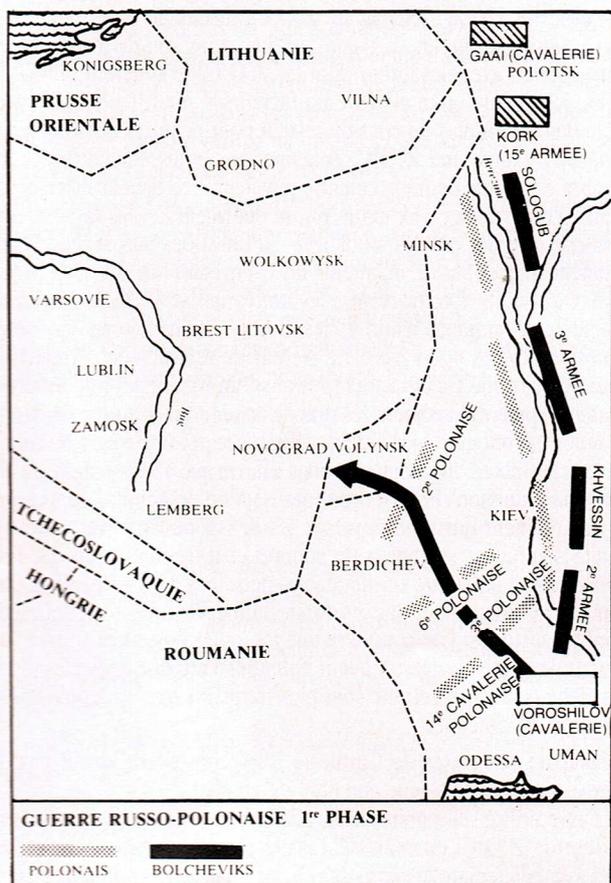
Le faubourg de Praha qui se trouve sur la rive droite de la Vistule du côté ennemi est fortifié, la 1^{re} Armée polonaise s'y barricade, deux armées nouvellement formées, la 5^e et la 2^e, gardent la Vistule en amont de Varsovie ; la 4^e Armée, qui n'a cessé de reculer depuis la Bérézina, infléchit sa marche vers le sud-est : c'est elle qui doit attaquer dans le flanc gauche de Tuhatchevski, elle est faible en nombre

mais composée des contingents de Polonais qui ont combattu de tous les côtés durant la première guerre mondiale.

Chez les Rouges, tout est rose, des agitateurs provoquent une grève à Dantzig où les occidentaux débarquent munitions et matériels aux troupes polonaises ; la malheureuse délégation polonaise envoyée à Minsk pour solliciter un armistice trouve les Russes intractables sur les questions politiques ; les conditions proposées reviendraient à faire de la Pologne un Etat Satellite.

Les Russes ont bien trouvé sur le cadavre d'un officier polonais le plan de la contre-offensive, ils n'y ont pas cru... Tout le front de l'ouest a serré sur sa droite, entre la Prusse Orientale et Varsovie, ne laissant qu'un faible flanc gardé pour se couvrir au sud.

L'attaque de Varsovie démarre le 12, le jour que le général rouge s'est assigné pour son entrée dans la ville. Dans le brûlant soleil d'août, les Polonais se défendent désespérément sur la Vistule, les Russes gagnent quelques têtes de pont sur la rive gauche, puis la 4^e Armée débouchant de Varsovie attaque. Surprise, elle se trouve immédiatement sur les arrières des Russes ; le 18 août, les Polonais se rabattent sur la Prusse Orientale, enfermant pratiquement tout le front de l'ouest. Chez les Rouges, c'est la débandade : une armée entière doit passer en Prusse Orientale où elle est internée. Seule, la seconde Armée de Cavalerie de Gaai réussit à se frayer un chemin à travers les mailles du front d'encerclement trop lâche, mais sortie de la poche, elle se débande et c'est une horde qui reflue vers l'est. Avec elle, s'enfuit le gouvernement polonais pro-bolchevique qui arrivait dans les fourgons de l'armée rouge. Au sud, la première Armée de Cavalerie, dans un suprême effort, trouva le moyen de faire encore 150 km avant d'être stoppée près de Lublin. Budienny et ses troupes durent alors faire retraite jusqu'à Zamosc où ils furent complètement encerclés. Jour après jour, ils furent bombardés, des masses de cavalerie et des vagues d'infanterie appuyées par des chars, des voitures et des trains blindés les attaquèrent ; mais les cavaliers rouges réussirent à briser (eux aussi) le cercle de mort et de feu qui les broyait, et à se frayer un chemin vers la mère-patrie. Budienny était le général qui avait emmené ses troupes le plus loin en Europe, il était aussi le seul à ramener une armée à peu près intacte, qui se vengea de sa défaite en pillant Galicie et Ukraine sur le chemin du retour.



Les deux nations étaient, dès à présent, physiquement et économiquement épuisées ; cependant il y eut encore quelques combats lorsque les armées de Pilsudski revinrent à la charge et poursuivant le front de l'ouest, recapturèrent Minsk. Les hostilités s'achevèrent en octobre suite à la médiation anglaise que Lénine avait fini par accepter, et la paix fut signée en 1921 à Riga. Pilsudski survécut à la guerre, comme on pouvait l'espérer d'un homme dont la vie et la carrière étaient émaillées de différentes péripéties (il avait été exilé en Sibérie par le Tsar, s'en était évadé, et durant la guerre de 1914, avait fondé une légion polonaise qui combattit avec les Austro-Hongrois contre les troupes du Tsar). Ses capacités politiques étaient grandes, mais il était aussi quelque peu mégalomane : ne rêvait-il pas de ramener la Pologne à ses frontières de 1792, et de fonder en un seul et même Etat tous les territoires où l'on parlait polonais (à ce train-là, il lui aurait fallu annexer New York, Chicago et le nord de la France !).

Il y eut bien sûr quelques rectifications de frontières, Vilna et Grodno devenant des territoires polonais. Au sud, l'Ukraine qui avait connu un semblant d'indépendance fut de nouveau partagée : la Russie se payant le plus gros morceau, et le "reste" aux autres pays voisins.

Les Français gagnèrent à l'affaire un allié ingrat, qui allait même élever des prétentions sur son empire colonial. Les Russes décidèrent de s'occuper de leurs problèmes extérieurs, en excitant de temps à autre les mouvements ouvriers européens, mais il leur restait à vaincre définitivement les armées blanches. En effet, le général Wrangel (qui avait succédé à Denikine et que tout le monde croyait bloqué en Crimée) était repassé en Ukraine avec 75 000 gardes blancs. Ils avaient



capturé Rostov et poussaient vers Moscou. Heureusement pour Lénine et le Politburo, personne n'avait pensé à fusiller Tukhatchevski pour sa défaite devant Varsovie. Aussi l'envoya-t-on remettre de l'ordre parmi les cavaliers de la 1^{re} Armée et stopper ces contre-révolutionnaires. Il s'acquitta fort bien de sa tâche, exécutant 150 hommes pour mutinerie et pillage. Finalement, il fallut 150 000 hommes pour battre Wrangel et mettre un point final à la guerre civile russe (à l'ouest tout du moins, car à l'est un certain Baron Ungern Von Sternberg... mais c'est une autre histoire). Les militaires des différents pays furent vivement impressionnés par les performances de ces unités de cavalerie (surtout de celles de la Cavalerie Rouge). Aussi, les Etats-Majors décidèrent-ils de maintenir de nombreuses formations de cavalerie. Il n'est donc pas surprenant de voir qu'à la veille de la seconde guerre mondiale, les armées russes et polonaises gardèrent d'importantes masses de cavaliers qui furent horriblement exterminés au cours de charges héroïques contre les Panzers allemands.

Le jeu

G.D.W. s'est constitué, ces dernières années, une enviable réputation de producteur d'excellents jeux de simulations stratégiques et tactiques : *D.N.O.*, *Unentschidennen*, *En garde*, *Traveller* sont tous des produits de la marque illinoise. Avec *Red Star White Eagle*, G.D.W. maintient cette réputation. Ce n'est pas que ce soit un jeu sans problème, car il introduit pas mal d'innovations, mais ces petits ennuis sont très faciles à éliminer. Enfin, c'est un jeu complet, généreux et surtout c'est l'un des seuls disponibles en France sur les relations (agitées) russo-polonaises durant la période qui suivit la guerre de 1914.

Du point de vue règles, *Red Star White Eagle* introduit de nouveaux concepts au sujet notamment du mouvement par voie ferrée et des Z.O.C. qui simulent très bien le caractère particulier des opérations militaires durant la période de la guerre civile russe.

Tout d'abord, il est évident que *Red Star White Eagle* (RSWE) est un jeu de manœuvres et d'attaques : la guerre russo-polonaise se déroula sur un théâtre d'opérations de près d'un million de km² et la victoire

appartint au camp qui sut réagir le plus vite. La carte tient compte de l'immensité du champ de bataille, tout en restant très simple ; seuls les Marais du Pripet, quelques forêts et coupures d'eau importantes, sont imprimés sur la carte avec les plus grosses villes et les quelques élévations de terrain que l'on trouve dans cette partie de l'Europe. L'un des principaux intérêts de la carte réside dans le réseau ferré de chaque nation (en noir). Sur son réseau ferré national, une unité amie possède un potentiel de mouvement illimité, du moment qu'elle ne le quitte pas pendant la phase de mouvement, de plus elle peut ignorer les Z.O.C. ennemies ; et les troupes qui utilisent ce type de mouvement peuvent attaquer durant la phase de combat qui suit. (Contrairement à la plupart des jeux où l'on trouve des voies ferrées et où les unités doivent souvent passer un tour de débarquement avant de pouvoir attaquer).

Le fait que seule la présence d'une pièce ennemie puisse interrompre une voie ferrée, combine avec celui que deux divisions (ou leur équivalent) plus les renforts et les unités recrées puissent utiliser ce mouvement durant un tour, donne au chemin de fer une importance stratégique indéniable ; puisque les réserves ennemies (unités reconstituées hors cartes, réserve polonaise sur voie ferrée) sont ainsi capables de déboucher dans le dos de l'ennemi à tout moment.

Entre le réseau national polonais et celui des Russes, l'on trouve des voies ferrées moins facilement utilisables car dévastées durant la première guerre mondiale, mais qui n'en sont pas moins importantes car elles facilitent le mouvement stratégique, servent de lignes de ravitaillement et permettent aux trains blindés (qui se déplacent librement sur le réseau ferré national et qui sinon possèdent un facteur de mouvement de 25) de vagabonder sur les arrières de l'ennemi et d'y causer le plus de dégâts que possible (en occupant quelques jonctions importantes ou en attaquant les troupes de remplacement qui se dirigent vers le front).

Le mouvement, autre que par voie ferrée, est soit normal, soit stratégique (le potentiel des unités employant cette forme de mouvement étant double), les unités l'utilisant autre part que sur les voies ferrées devant payer le double du coût normal pour pénétrer dans un hexagone.

Ce qui différencie vraiment *Red Star* des autres jeux, c'est la règle qui concerne les Z.O.C. Ici, pas de Z.O.C. rigides ou semi-rigides qui permettent aux joueurs de créer des "hérissons" ou de maintenir un front continu avec des unités dont les Z.O.C. se couvrent mutuellement. Ici chaque unité possède un facteur de retardement qui varie entre 0 et 3 ; en plus du coût du terrain pour pénétrer dans un hexagone où s'exerce une Z.O.C. ennemie, les unités doivent payer un nombre de points de mouvement équivalent à ce facteur de retardement (d'où avantage aux unités qui se déplacent le plus rapidement, cavalerie et trains blindés, et danger d'infiltrations puisqu'il est pratiquement impossible de maintenir un front continu). De plus, il y a deux exceptions à cette règle : les unités qui se déplacent sur leur réseau ferré national ignorent les Z.O.C., tout comme les unités moto-mécanisées polonaises. Le facteur de retardement (traduction littérale du terme Delayfactor) joue aussi un rôle important durant la phase de combat. Si comme résultat de combat, une retraite de l'unité attaquée est obtenue sur la table, cette pièce peut battre en retraite à travers les Z.O.C. ennemies ; mais elle risque l'élimination ou du moins la réduction. En effet, on totalise alors le nombre de facteurs de retardement qui s'exercent sur les hexagones à travers lesquels l'unité s'enfuit et suivant cette somme et le résultat d'un dé, l'on trouve le sort de l'unité sur une table spéciale. La présence de ce facteur de retardement a une profonde influence sur les tactiques de combat, surtout si l'on considère que les unités possèdent souvent un facteur de défense inférieur à leur potentiel d'attaque et que les résultats demandant une retraite sont plus fréquents que ceux où une élimination est obtenue.

La plupart des unités de Cavalerie Russe possèdent un facteur de charge qui augmente leur potentiel de combat de 33 % ; ce facteur peut être utilisé si les unités de cavalerie ni ne commencent ni ne traversent de Z.O.C. ennemies durant la phase de mouvement précédant immédiatement la phase de combat où elles utilisent leur facteur

de charge. (Elles peuvent bien sûr pénétrer dans la Z.O.C. des unités qu'elles vont attaquer en chargeant, mais c'est tout). Ce facteur de charge est aussi utilisé pour calculer les pertes à l'issue d'un combat, pertes où la cavalerie est prioritaire si elle a participé au combat en chargeant.

Puisque l'on parle pertes, examinons la table des résultats de combat. Celle-ci est à double tranchant, les rapports de force variant du 1 contre 3 au 8 contre 1, et les résultats de l'attaquant éliminé au défenseur éliminé, en passant par toutes les combinaisons de pertes et de retraites possibles. Pour gagner la partie, il est indispensable de combattre, et comme le combat est souvent fort meurtrier pour l'attaquant, les pertes risquent d'être lourdes et les opportunités de contre-attaques brutales nombreuses.

Les pions constituent un ensemble particulièrement agréable ; pas moins de 13 combinaisons de couleur sont employées pour représenter les unités des différentes nations engagées dans le conflit, pas moins de 15 types différents d'unités et de 22 abréviations.



L'impression est excellente et les pièces sont très faciles à identifier ; mais elles sont, hélas, glissantes, et souvent les empilements s'effondrent lorsque l'on veut les saisir (désagrément auquel on s'habitue : question de délicatesse dans le maniement des pièces).

L'installation des scénarios est une lente et pénible tâche (pour le bas du dos). Dans un des scénarios, une unité apparaît à pleine force, dans un autre, réduite, ce qui a empêché G.D.W. d'imprimer les hexagones d'installation sur la carte. Bien qu'il soit possible d'ignorer pour l'installation la désignation historique des unités, ce n'est pas à conseiller car l'on en oublie souvent... et il est très désagréable d'avoir à replonger dans les ordres de batailles pour savoir où placer la 35^e division de fusiliers que l'on a en trop.

Le scénario n° 1 (Les Portes de Varsovie) est le plus difficile à installer, chaque division, brigade, régiment, bataillon, devant être placés sur un hexagone particulier. Dans les deux autres, l'installation se fait d'après des zones de déploiement, qui ont été malheureusement inversées. C'est irritant mais pas insurmontable ; et pour vous consoler, il y a une masse de règles optionnelles parmi lesquelles une version à trois joueurs (aisément adaptable à quatre).

Les aides au jeu sont fournies en grand nombre et bien plus faciles à utiliser que la planche de déploiement des deux scénarios cités plus haut. La victoire (déterminée à l'issue de chaque scénario) va à celui qui, par la conquête d'objectifs, gagne le plus de points de victoire ; ou au joueur russe s'il arrive à capturer Varsovie.

Enfin, une règle restitue très bien le manque de coopérations entre les deux fronts soviétiques. Une ligne sépare la carte en deux jusqu'aux environs du Bug, et les unités des fronts qui quittent la zone qui leur est impartie voient leur capacité de combat fortement réduite. Ceci permet d'éviter des stratégies irréalistes et donne un léger avantage aux Polonais.

Tous ces éléments font de *Red Star White Eagle*, un jeu à qui l'on peut réserver une place sur ses étagères de ludothèque, surtout si vous appréciez ces trois facteurs qui sont la jouabilité, le réalisme (global) et l'historicité... □

Frédéric Armand.



SPÉCIALISTE JEUX DE SOCIÉTÉ

*VOTRE MAGASIN
DE LA RIVE DROITE*

WARGAMES

JEUX DE ROLE

FIGURINES tous genres

CASSE TETE

JEUX CLASSIQUES

PUZZLES

ET TOUS CONSEILS...

JEUX-THÈMES

92, RUE DE MONCEAU

75008 PARIS

Tél. 522.50.29

Métro : Villiers

Napoleon at War ~ Wagram

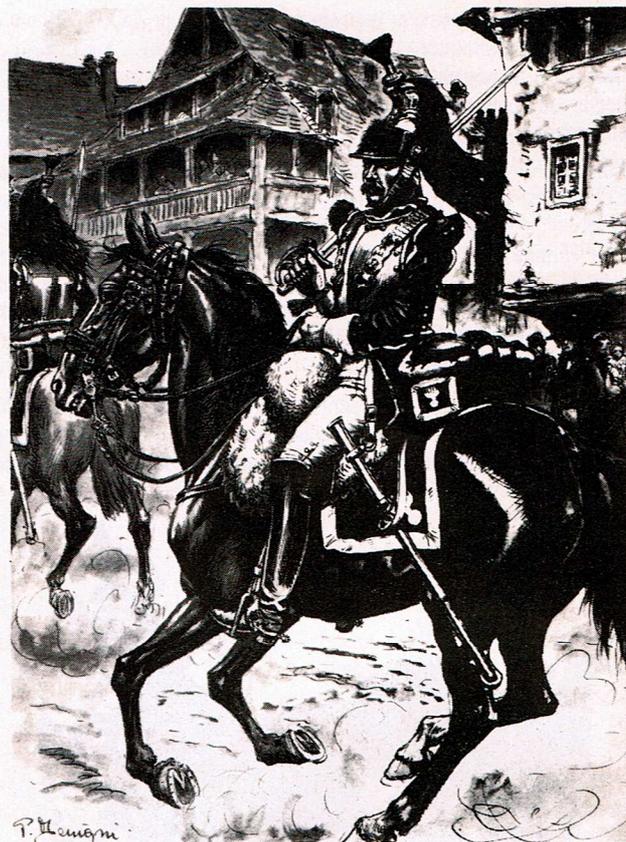
De Napoléon at war nous avons présenté dans CB n° 7, Marengo et Iéna. Aujourd'hui, penchons-nous sur Wagram, bataille de haut niveau stratégique et tactique, tant pour les Français que pour les Autrichiens.

Wagram, 5 et 6 juillet 1809

LA bataille de Wagram se situe à une époque charnière de l'époque napoléonienne. Après l'apogée de la période 1805-1808 (Austerlitz, etc.), la personnalité de l'empereur atteint sa phase déclinante. Habitué à de brillants succès dus à ses conceptions nouvelles de l'art de la guerre, et notamment de la stratégie, Napoléon ne se préoccupe pas assez de l'évolution qualitative de ses adversaires, qui, peu à peu, apprennent ses leçons. Probablement parce que cette évolution fut lente, et que leurs progrès se situèrent d'abord au seul niveau tactique avec une réorganisation structurelle des différentes armées et l'emploi de tirailleurs. D'autre part, l'empereur s'occupe toujours de tout, contrôle tout, décide tout. Il n'explique que partiellement la situation à ses généraux : "les exécutants n'auront presque jamais une vue et une compréhension d'ensemble de la manœuvre projetée ou en cours".

Si cette attitude se révèle la clé de la victoire dans bien des cas, lorsque les armées auront encore une taille modeste (30 à 60 000 hommes), elle deviendra un handicap, quand il lui faudra manier des armées beaucoup plus nombreuses (150 à 300 000 hommes) et déléguer ses pouvoirs à des subordonnés qui n'ont jamais été habitués à prendre des initiatives, et qui trouveront leur tâche bien lourde.

L'outil lui-même n'est plus assez bon : l'armée française à Wagram comptera plus d'un tiers d'étrangers, à cause d'un recrutement intensif autant qu'hâtif, ce qui nuit parfois à sa cohésion. L'empereur,



n'ayant jamais vraiment codifié ses conceptions tactiques, l'instruction s'en ressent : il a toujours eu tendance à plutôt insister sur la cohérence d'une manœuvre, sur "l'ensemble des mouvements" que sur la technique d'emploi des tirailleurs et sur l'utilisation du terrain.

Le résultat, ce sont des batailles-boucheries qu'il gagne à coups d'hommes et où l'individu ne compte plus. Heureusement pour lui, son prestige est tel qu'il peut tout demander à ses soldats.

Malgré tout cela, Wagram sera encore une victoire parce que Napoléon s'emploiera durant toute la première journée à diriger personnellement le combat, à corriger les fautes tactiques, à penser à tout. Il sera cependant trop fatigué pour penser à organiser une poursuite comme il l'avait fait après Iéna-Auerstadt, et aucun de ses généraux n'en prendra l'initiative.

En mai 1809, Napoléon occupe et contrôle Vienne et toute la partie de l'Autriche située à l'ouest du Danube avec les armées d'Allemagne et d'Italie. Face à lui, contrôlant les passages sur le Danube, l'Armée autrichienne de l'archiduc Charles. Napoléon réussit à franchir le grand fleuve en y posant des ponts de bateaux, et c'est la bataille d'Essling. Succès tactique parce qu'il bat les Autrichiens, mais échec stratégique parce qu'il ne parvient à les repousser assez loin et à les désorganiser. Il se trouve donc acculé au grand fleuve, à la merci d'une contre-attaque autrichienne.

Le Danube est en crue et risque à tout moment d'emporter les ponts de bateaux (et de priver ainsi l'armée française de ravitaillement en même temps que de sortie de secours).

L'objectif de la bataille de Wagram sera donc double : d'une part, repousser ou éliminer la menace que l'armée autrichienne fait peser sur les ponts du Danube et se donner un peu d'air ; d'autre part, creuser un trou entre l'armée de l'archiduc Charles et celle de l'archiduc Jean qui arrive de l'est, évitant ainsi la réunion des forces autrichiennes ; ce qui permettrait de les détruire séparément par la suite.

L'empereur va donc minutieusement préparer sa bataille : l'effort principal devra se produire à l'est sur l'aile gauche autrichienne à l'aide de la puissante aile droite française commandée par Davout. Ce dernier est à la fois chargé de tourner ou déborder l'aile autrichienne et de couvrir l'armée française contre l'arrivée éventuelle de la seconde armée autrichienne sous les ordres de l'archiduc Jean. A

l'ouest. Masséna est chargé de couvrir l'aile gauche et les ponts sur le Danube. Au centre, Bernadotte, Oudinot et MacDonald devront fixer et user l'adversaire. Enfin, l'empereur conserve sa garde et Marmont en réserve pour l'effort final. Dans la réalité, ce beau calcul fut déjoué par l'archiduc Charles qui attaqua du fort au fort : d'abord, l'aile droite française, puis le centre. Napoléon dut remanier son dispositif pour reporter son attaque à l'ouest, du fort au faible, et réussit à vaincre.

Le jeu de S.P.I. retrace assez bien la situation d'ensemble avant la bataille : la carte figure une bande de terrain enserrée entre le Danube d'une part, et son affluent le Russbach, d'autre part. La vallée, séparant ces deux cours d'eau, est très peuplée, d'où un réseau routier, reliant villes et villages, très dense. Ce réseau de communications sera très utile au joueur français, comme nous le verrons.

L'armée française est adossée (ou accolée) au Danube. La Réserve et le 11^e corps de Marmont se trouvent dans l'île de Lobau. (A noter que les trois grosses unités d'artillerie (10-la) de réserve ne peuvent quitter l'île par suite d'une règle spéciale). La garde est dans la ville de Gross Enzendorf ; Bernadotte et son 9^e corps s'appuient au Danube juste devant l'île de Lobau. Masséna et son 4^e corps stationnent autour d'Essling. Le 1^{er} corps de MacDonald est installé en avant du gros bang de Raasdorf, tout à côté du 2^e corps d'Oudinot qui est près du village de Pysdorf. A l'aile droite, enfin, Davaut et le 3^e corps.

L'armée autrichienne, quant à elle, fait face à peu de distance : son centre — composé du 1^{er} corps (Bellegarde) qui se trouve à Wagram, du 2^e corps (Hohenzollern) qui se trouve au cœur du dispositif et du 4^e corps (Rosenberg) juste derrière le 2^e corps — occupe la formidable position que forment le Russbach (infranchissable à l'artillerie et à la cavalerie, sauf aux ponts, à cause de ses rives encaissées et des buissons touffus d'épineux qui l'entourent) et les hauteurs situées juste derrière (Russbach Heights" sur la carte).

L'aile gauche est très faible, composée de l'avant-garde (Nordman), elle défend les passages sur le Russbach. Elle pourra éventuellement être renforcée par le corps principal de l'archiduc Jean, s'il entre en jeu. L'aile droite, composée du 6^e corps (Klenau), de la Réserve (Lichtenstein) ; et plus tard (au troisième tour du jeu arrivant de l'ouest en renfort), du 3^e corps (Kollowrat), s'appuie sur les hauteurs de l'ouest.

LES FORCES EN PRESENCE

	Français	Autrichiens
Infanterie	22 unités 136 points de combat (PC)	19 unités (22) 121 PC (139 PC)
Artillerie	9 unités (12) 64 PC (94)	8 unités (9) 16 PC (21 PC)
Cavalerie	9 unités 22 PC	8 unités (9) 16 PC (21 PC)
TOTAUX	40 unités (43) 222 PC (252 PC)	34 unités (39) 193 PC (223 PC)

Trois importantes unités d'artillerie (10-la) ne peuvent quitter l'île de Lobau et ne participeront donc qu'exceptionnellement à la bataille. Nous n'en avons donc pas tenu compte. Les nombres entre parenthèses représentent les trois unités d'artillerie.

Les nombres entre parenthèses représentent les effectifs autrichiens s'ils reçoivent leurs renforts spéciaux (armée de l'archiduc Jean).

Chaque unité d'artillerie et d'infanterie des deux camps a une capacité de mouvement uniforme de 4 points ; les unités de cavalerie des deux côtés ont une capacité de mouvement de 6 points ; on constate donc

que les forces en présence sont sensiblement égales. L'avantage des Français réside dans le fait qu'ils ont le trait et qu'ils bénéficient d'un dense réseau routier bien orienté. L'avantage des Autrichiens se trouve dans la position défensive du Russbach, et dans la puissance de certaines de leurs unités d'infanterie et d'artillerie qui autorisent de brutales et efficaces contre-attaques locales.

Le jeu dure 14 tours répartis en deux jours : 1^{er} jour : tours 1 à 4, une nuit : tours 5 et 6 ; 2^e jour : tours 7 à 14. Il n'y a donc pas de combat et les unités ne peuvent entrer dans les ZOC (zones de contrôle) ennemies, mais les mouvements sont normaux durant la nuit.

Il nous faut maintenant soigneusement étudier les conditions de victoire qui vont déterminer le cours de la partie. Il s'agit pour les deux camps d'accumuler des points de victoire (PV) pendant et à la fin du jeu, puis de les comparer pour déterminer le vainqueur et le degré de victoire. Le camp qui a deux fois plus de PV que l'autre obtient une victoire décisive ; une fois et demie, une victoire consécutive ; enfin, celui qui a un peu plus de PV que l'autre, sans atteindre toutefois le rapport de 1,5, obtient une victoire marginale.

1. — Points de victoire acquis en cours de jeu :

a) chaque joueur reçoit un PV par point de combat (PC) éliminé chez l'adversaire ;

b) le joueur autrichien reçoit un PV par PC autrichien qu'il réussit à faire sortir volontairement par le bord ouest de la carte : les unités qui quittent la carte ne peuvent revenir en jeu, mais ne comptent pas dans les PV français ;

c) le joueur autrichien reçoit automatiquement des PV lorsqu'une de ses unités passe par une case d'une des villes suivantes (même si cette unité est détruite immédiatement après) : 25 PV pour Aspem ; 30 PV pour Essling ; 35 PV pour Gross Enzendorf.

Cette règle reflète le caractère critique pour le joueur français du fait d'être accolé au Danube et de la nécessité de contrôler ses passages. Elle contraindra le joueur français à toujours surveiller ses arrières, limitera ses capacités de manœuvre, et par conséquent, la pression qu'il est en mesure d'effectuer sur les Autrichiens.

2. — Points de victoire acquis à la fin du jeu :

a) le joueur autrichien reçoit les points de victoire pour l'occupation des villes précitées ;

b) le joueur français reçoit un PV par PC français qui occupe les hauteurs de Russbach à la fin du jeu.

Il existe également une règle spéciale qui contraint le joueur français à une action très agressive : il ne peut prétendre gagner que s'il a accumulé au moins 75 PV à la fin du jeu. Au cas où il ne les a pas atteints, le joueur autrichien gagne automatiquement. Cette règle spéciale a été conçue pour bien refléter le fait que Napoléon devait à tout prix attaquer pour se donner de l'espace et ne pas rester accolé au Danube.

Regardons les différentes possibilités stratégiques offertes aux deux camps par le jeu.

Point de vue du joueur français

Le joueur français se trouve confronté à une obligation essentielle s'il veut gagner : accumuler au moins 75 PV ; ce qui le contraint à adopter une attitude résolument offensive. Trois possibilités s'offrent à lui pour résoudre ce problème : d'abord faire parvenir un maximum de PC (donc d'unités) sur les hauteurs du Russbach avant la fin du jeu ; ensuite, éviter qu'un nombre trop important de PC autrichiens (donc d'unités) ne quittent la carte pour le bord ouest ; et enfin, éliminer un maximum de PC autrichiens.

Pour atteindre ces objectifs fondamentaux, plusieurs stratégies opérationnelles sont valables. La souplesse du déploiement initial français et le réseau routier très dense et bien orienté pour les Français autorisent en effet plusieurs solutions. (Contrairement aux unités autrichiennes qui doivent occuper une case précise au début du jeu, les divers groupes d'unités françaises peuvent être disposés dans un rayon de quelques cases de lieux géographiques précis de la carte).

Nous allons développer la stratégie qui, avec l'expérience, nous a semblé la meilleure, et qui en tout cas, nous a souvent réussi. Elle présente de plus l'avantage de ressembler aux plans initiaux de Napoléon



ce qui peut présenter un intérêt historique (bien que personnellement cet aspect des choses nous indiffère). Pour remplir la condition première de la victoire, il faudra que le joueur occupe le plateau situé derrière le Russbach avec le maximum d'unités. Toutefois, un assaut initial et en force d'une telle position nous semble vain, ou tout du moins, prématuré. D'autant plus qu'il faudrait pour cela amener à pied d'œuvre des troupes situées loin à l'arrière qui mettront au mieux, trois jours à venir, même en utilisant les routes. Sans compter que pendant ce temps-là, le joueur autrichien ne restera pas inactif et pourra se permettre le luxe de contre-attaquer avec une supériorité numérique et une artillerie écrasante.

Néanmoins, si par chance (ou si le joueur autrichien est complètement idiot) cette manœuvre, correctement effectuée, réussissait, votre adversaire n'aurait plus qu'à abandonner avant d'être massacré. Il faudra donc effectuer une manœuvre en deux temps :

- puisqu'on ne peut s'attaquer directement aux positions du Russbach, on tentera dans un premier temps (le premier jour) de l'affaiblir en empêchant les Autrichiens de les renforcer en y rameutant toute leur aile droite (ceci nécessite de couper le pont de Wagram), et en attaquant fortement les points faibles de l'aile gauche autrichienne : la portion du Russbach située entre Glinzendorf et Leopoldsdorf :

- puis (le second jour par exemple), après s'être assuré de quelques têtes de pont au-delà du Russbach et après avoir contré la menace de l'aile droite autrichienne, on pourra entreprendre l'assaut final. Cette manœuvre se décompose comme suit : on enverra le 1^{er} corps de MacDonald (divisions d'Hillier, Broussier, Lecchi, et Pacthod), la cavalerie Gérard et les deux échelons d'artillerie italiens, plus la cavalerie Colbert détachée du 2^e corps d'Oudinot occuper la ville d'Aderklaa.

Ce mouvement correctement réalisé aura deux conséquences : couper les communications entre l'aile droite et le centre autrichiens, empêchant toute unité autrichienne de cavalerie et d'artillerie d'emprunter le pont de Wagram ; et provoquer, certainement, une réaction autrichienne virulente pour rétablir le libre passage. Les troupes ainsi utilisées pour la contre-attaque ne seront pas ailleurs, ce qui facilitera la suite de la manœuvre.

Ce mouvement effectué très tôt est dangereux : nous vous proposons quelques suggestions tactiques pour le premier mouvement français. Nous avons appelé ce mouvement le "Gambit Gérard", cette faible unité de cavalerie (1-6c) risquant très fortement d'être éliminée lors de l'inévitable réaction autrichienne. Son sacrifice permettra cependant une occupation assez solide du gros bourg d'Aderklaa.

Position initiale	Position à la fin du 1 ^{er} mouvement
8-4 d'Hillier : 1617	2316 pour couvrir Aderklaa et couper toute liaison par le pont de Wagram
1-6c Gérard : 1415	2313 pour empêcher un encerclement
1-6c Colbert : 1419	2414 tactique
6-4a I/Italien : 1518	2117 pour assurer les flancs
6-4a II/Italien : 1418	1917 de la pointe d'attaque

(Les unités d'artillerie peuvent être remplacées par deux divisions d'infanterie 4-4 au choix).

On enverra par ailleurs le reste du 2^e corps d'Oudinot vers Glinzendorf et le 3^e corps de Davout attaquer la portion du Russbach délimitée par la route de Glinzendorf à Siebenbrunn et la ville de Leopoldsdorf. Là encore, cette puissante attaque obligera le joueur autrichien à dégarnir son centre pour contrer la menace ainsi créée sur son aile gauche. Cette attaque, si elle réussit, permettra en outre de disposer d'un ou deux ponts pour faire passer l'artillerie et la cavalerie, et d'une bonne position de départ pour donner l'assaut final contre les hauteurs du Russbach.

Sur le flanc gauche français, on enverra des forces de cavalerie et quelques divisions d'infanterie (prises dans les 4^e et 9^e corps de Masséna et Bernadotte) vers Kagran et Breitenlee pour couvrir la manœuvre générale et surtout couvrir les villes d'Aspem et d'Essling. Ces forces ne devront pas être trop importantes pour ne pas dissuader le joueur autrichien de faire entrer ses renforts du 3^e corps, mais au contraire pour l'inciter à contre-attaquer. Il ne faut pas oublier en effet que le joueur autrichien recevra un PV par PC autrichien évacué par le bord ouest de la carte. Il faut donc retenir ces forces sur la carte.

Enfin, on enverra les plus grosses unités d'artillerie et d'infanterie de Bernadotte et Masséna, de la Réserve et de la Garde vers Aderklaa en passant par Raasdorf où elles se trouveront dans une position stratégique : elles pourront, selon les besoins, renforcer la pression sur Wagram, prendre de flanc toute contre-attaque autrichienne au centre, ou bien aider à l'écrasement de l'aile droite autrichienne. A ce sujet, il faudra accrocher au bon moment un maximum d'unités autrichiennes, profiter de la nuit pour les encercler et les empêcher de s'évader par le bord ouest de la carte, puis les exterminer en détail au petit matin. Ceci permettra de gagner de précieux points de victoire. Plus vite l'aile droite autrichienne sera écrasée, plus tôt pourra se produire l'assaut final, et plus efficace il sera.

Toute stratégie du joueur français devra être suffisamment élaborée pour être efficace : il faudra à l'avance soigneusement déterminer les objectifs à atteindre et les unités destinées à s'emparer d'eux. Cela fait, la mise en œuvre nécessitera encore un calcul et un chronométrage précis des mouvements, ainsi qu'une utilisation judicieuse du réseau routier. Vous avez en effet un avantage de taille sur votre adversaire, vous pouvez manœuvrer rapidement par lignes intérieures grâce aux routes. Un dernier point important : toute contre-attaque autrichienne au centre vers Raasdorf devra pouvoir être prise en tenaille à partir d'Aderklaa et Glinzendorf. Faites attention à occuper Raasdorf avec une faible unité, de manière à interdire la route de Gross Enzendorf, Essling et Aspem. Enfin, tenez compte de l'arrivée possible des renforts autrichiens par le bord est de la carte.

Point de vue du joueur autrichien

Le joueur autrichien, quant à lui, doit résoudre un problème majeur : il devra d'abord subir l'initiative de son adversaire. Ce qui signifie trouver une stratégie assez souple pour lui permettre de contrer efficacement les plans français en utilisant au mieux ses positions défensives naturelles qui, si elles sont formidables, n'en sont pas moins immobiles. Se contenter d'une défensive stricte, serait appeler la défaite en se condamnant à utiliser une rigidité (bientôt cadavérique) face à un adversaire très mobile.

Les atouts du joueur autrichien sont :

a) une excellente forteresse naturelle formée par le Russbach et les hauteurs situées immédiatement derrière. Il faut rappeler ici que le Russbach est infranchissable aux unités d'artillerie et de cavalerie

(sauf aux ponts) à cause de ses rives encaissées. Le joueur autrichien dispose ainsi d'au moins deux bonnes lignes de défense (le Russbach lui-même et les crêtes du plateau) solidement ancrées par les trois bastions que forment les villages de Wagram, Baumersdorf et Markgraf Neusiedl.

b) de puissantes unités d'infanterie et d'artillerie qui lui permettront au moins de redoutables contre-attaques tactiques ponctuelles.

Par contre, il est desservi par son déploiement initial trop étendu, gêne aggravée par le fait qu'il ne dispose que de peu de lignes de communication, souvent mal orientées. Par exemple, il n'y a pas de route directe reliant Wagram et Baumersdorf au centre du dispositif autrichien : les routes assurant la liaison entre l'aile droite et le centre, et la route reliant Baumersdorf à Markgraf Neusiedl sont facilement interceptables par l'ennemi. Ces éléments défavorables ne doivent cependant pas trop vous affliger, si vous avez les Autrichiens dans ce jeu. Votre armée dispose de réelles possibilités. En fait, l'essentiel pour le joueur autrichien est de contrecarrer systématiquement les plans français. Encore faut-il les deviner à temps. Mais cela n'est pas une tâche impossible... Le joueur français étant contraint à d'importants mouvements de troupes et à de longs déplacements avant d'attaquer.

On verra probablement la stratégie adverse se dessiner matériellement sur la carte dans les deux premiers tours. Une fois les plans français dévoilés, le joueur autrichien devra soigneusement évaluer les menaces et se préparer à les contrer avec des forces suffisantes. Mais, il ne devra jamais réagir exagérément ni se lancer dans des mouvements inconsidérés ou dans des opérations coûteuses sous peine de voir son front dégarni ou affaibli dans un autre secteur. Bref, il lui faudra être très prudent.

Il devra toutefois exploiter systématiquement toutes les erreurs de développement tactiques du Français, et à plus forte raison, toute erreur stratégique. Il devra faire peser une menace constante sur les lignes de communication du Français pour gêner ses mouvements au maximum et le contraindre à laisser des unités en arrière pour garder les nœuds routiers et autres points importants. (Par exemple les routes menant d'Aspem à Ederklaa ou de Raasdorf à Aderklaa).

Il devra également être prêt à tout moment à envoyer une ou plu-

sieurs unités de cavalerie (sacrifiées éventuellement) vers les villes d'Aspem, Essling et Gross Enzendorf. S'il peut désorganiser la manœuvre française, il est sauvé.

Si les Français tentent d'occuper Aderklaa dès les premiers tours, les Autrichiens devront contre-attaquer le plus puissamment possible pour conserver leurs voies de communication. Sur le flanc gauche autrichien, la partie du Russbach allant de Markgraf Neusiedl à Lepoldsdorf devra être tenue le plus longtemps possible, et donc renforcée à temps et suffisamment, si menacée. Construisez-y votre défense sans attendre l'arrivée très éventuelle de vos renforts spéciaux.

Évitez au maximum les contre-attaques au centre sans être assuré d'un gain tactique ou stratégique important. En effet, si les Français réussissent à accrocher les troupes autrichiennes du centre, hors de leurs positions, ils n'auront aucun mal à les détruire ou à les suivre jusque dans leurs retranchements et à forcer les lignes de défenses en profitant des avances après combat. Ce serait probablement irrémédiable.

Le seul endroit où le joueur autrichien devra prendre une importante décision sera son flanc droit : soit il portera ses troupes vers des positions d'attaque de l'aile gauche française (la route de Leopoldau à Aderklaa est idéale pour cela), puis, selon l'importance de la réaction française, il attaquera les lignes de communication et tentera l'occupation des villes d'Aspem, Essling et Gross Enzendorf ; soit il tentera l'évacuation de ses forces par le côté ouest ; soit enfin il dirigera ses troupes le plus rapidement possible vers Wagram pour renforcer la position centrale et mieux résister à l'assaut final.

Dans tous les cas, aucune de ces manœuvres ne devra être perceptible avec certitude par le joueur français avant l'arrivée des renforts du 3^e corps, c'est-à-dire avant le 3^e tour. Autre point essentiel, si le joueur autrichien réussit à limiter ses pertes au minimum, il se pourrait bien que le joueur français n'atteigne pas les 75 PV requis, ce qui impliquerait une victoire autrichienne automatique ! ■

Patrick Daugé.

ÇA SE JOUE A COMBIEN ?



Fédération Française de Jeux de Simulation Stratégiques Tactiques et Historiques

Vous êtes passionné de jeux de simulation, war-games, jeux avec figurines, ou de diplomacy, mais vous ne trouvez pas d'adversaires. Ne soyez plus isolé : devenez membre de la FFJSSTH. La fédération vous mettra en rapport avec des joueurs de votre niveau et des clubs de votre région. Chaque année la fédération organisera un tournoi national de jeux stratégiques et tactiques, des manifestations, auxquels les membres de la FFJSSTH pourront participer gratuitement.

De plus, les membres de la fédération bénéficient sur présentation de leurs cartes d'adhérent, des réductions dans différents magasins (liste dans Les nouvelles du front).

Bon

**à adresser à la FFJSSTH, 150, avenue d'Italie
75013 Paris**

Je désire adhérer à la FFJSSTH et bénéficier de ses avantages et m'engage à verser la somme de 60 F, prix de la cotisation annuelle à l'ordre de la FFJSSTH, par mandat-lettre, chèque postal, chèque bancaire.

NOM _____

PRENOM _____

ADRESSE _____

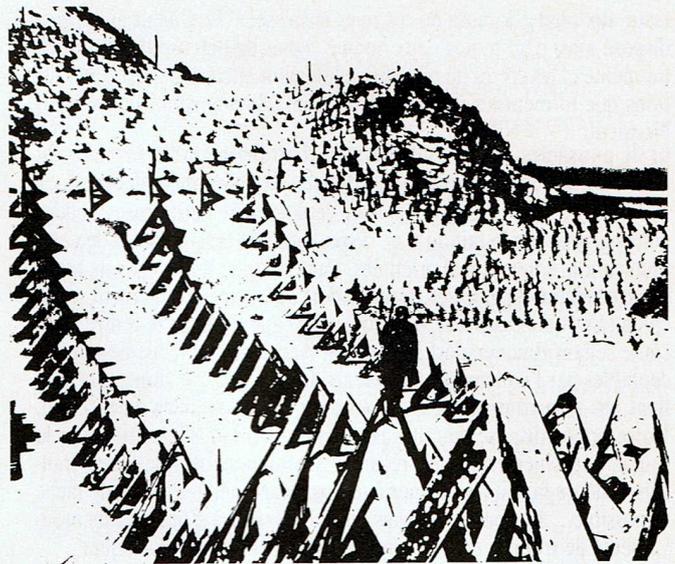
Vos 3 jeux favoris : _____

CODE POSTAL _____

signature obligatoire :

Squad Leader

Fortifications et Obstacles



LES dispositifs dits "de fortification" permettent de renforcer une position face à une attaque possible de l'ennemi. Ces dispositifs sont de trois types différents :

- Les fortifications : ce sont les bunkers, les tranchées et les trous d'homme ; ils protègent l'infanterie placée aux points stratégiques. La fonction première de ces dispositifs est d'apporter un DRM supplémentaire aux tirs venant de l'ennemi ;
- Les obstacles : ce sont les systèmes dont le but est de freiner l'avance de l'infanterie (barbelés) ou des véhicules (barricades, fossés anti-chars) ;
- Les mines : ce sont les champs de mines anti-personnels ou anti-chars, et encore les "booby traps" (portes et escaliers piégés).

D'une façon générale, une unité de fortification est inamovible ; elle ne comporte pas pour les limitations d'empilage de pièces (53.1).

Maintenant étudions chaque type de fortification. Les chiffres entre parenthèses renvoient aux règles officielles Avalon Hill.

Les fortifications

Les bunkers

Les bunkers du jeu ne sont pas les ouvrages de l'Organisation TODT sur le Mur de l'Atlantique ; mais plutôt des abris de campagne faits de rondins de bois, de terre et de sacs de sable. Donc, quand vous disposez vos bunkers sur la carte, ne vous imaginez pas que vous êtes en train de reconstruire la Ligne Maginot !

Les différents types de bunkers sont les suivants (bien sûr, on distingue tout de même les bunkers en terre et ceux pour lesquels on a pris la peine de couler un peu de béton...) :

	petit	moyen	grand
en terre	3-3+5	2-3+5	1-3+5
bétonné	3-5+7	2-5+7	1-5+7

Pour chaque pièce, il y a trois chiffres. Le premier est la capacité en leaders, en squads et en armes de soutien du bunker. Attention, ce ne sont pas les règles normales d'empilage ! Exemple : un bunker de "3" peut avoir trois leaders, trois squads et trois mitrailleuses lourdes ; mais pas un leader, trois squads et quatre mitrailleuses légères...

Le deuxième chiffre est le DRM pour les tirs ennemis provenant de l'angle de tir. Le troisième chiffre est le DRM pour les tirs ennemis extérieurs à l'angle de tir (56.1).

Les bunkers ne sont présents que dans quatre des 65 scénarios officiels Avalon Hill :

- scénario n° 9 : *The Cannes Strongpoint* (Débarquement de Provence, 23.8.1944) ;
- scénario n° 21 : *Battle For The Warta Line* (Invasion de la Pologne, 6.9.1939) ;
- scénario n° 103 : *Bald Hill* (Siège de Leningrad, 11.9.1941) ;
- scénario J : *Semper Paratus* (Offensive sur la Hollande, 27.9.1944).

Les tranchées

Ce sont les tranchées de style "Verdun". Placées l'une à côté de l'autre, ces pièces peuvent former un réseau complexe de tranchées à l'intérieur duquel l'infanterie peut circuler à l'abri du tir de l'ennemi... (137) (sauf à cheval sur une falaise - 137.4).

Les tranchées n'apparaissent que dans deux des 65 scénarios officiels :

- scénario n° 31 : *Château de Quesnoy* (Offensive sur la Somme, 6.6.1940) ;
- scénario n° 210 : *Commando Raid At Dieppe* (Débarquement de Dieppe, 18.8.1942).

Parmi les cinq scénarios parus à ce jour dans *The Wargamer*, le scénario n° 82 *Assault At Wadelincourt* (Percée de Sedan, 13.5.1940) comprend des bunkers et des tranchées.

Les trous d'homme

Ce sont les trous que l'on creuse à la hâte avec une pelle-bêche pour assurer sa position dans un endroit exposé. A l'inverse des bunkers et des tranchées, fortifications "lourdes" de mise en œuvre longue et coûteuse, l'usage des trous d'homme est très répandu dès qu'il faut tenir une position un peu exposée.

Ces trous apparaissent dans dix-sept des 65 scénarios officiels (scénarios n°s 8, 11, 13, 14, 21, 22, 25, 31, 103, 106, 109, 203, 205, 210, B, G et H). En plus, à de rares exceptions près, rien n'empêche d'en creuser dans les scénarios où ils ne sont pas prévus au départ...

Les trous d'homme sont utilisés également dans les scénarios n°s 81 et 83 parus dans *The Wargamer*.

ANALYSE DES RÈGLES DU JEU

- Mise en place : seuls les "trous d'homme" (*Entrench*) peuvent être créés au cours d'une partie. Pour cela, un *squad non broken* (pas un "crew") doit lancer deux dés pendant la *Prep Fire Phase*. S'il obtient "5" ou moins ("6" ou moins pour les Russes - cf. règle J page 59), il est tombé sur de la terre meuble et on peut placer un pion "trou



d'homme" sur la case où il se trouve (54.2). Sinon, c'est à recommencer la prochaine fois. Un leader peut participer à l'opération en y ajoutant son DRM de leadership (54.21). S'il y a de la neige, il y a un DRM de + 2 (61.3).

Les bunkers peuvent se placer partout sauf dans une maison, dans un bois (56.1), dans un marais (75.9), ou dans une rivière (126), mais ils peuvent se placer dans un verger.

Les tranchées et trous d'hommes peuvent se placer partout sauf dans une maison, sur un bunker (54.1), dans un marais (75.9) ou dans une rivière (126).

- Ligne de vue : les bunkers (56.2), les tranchées (137.1) et les trous d'hommes (54) ne bloquent pas la ligne de vue.
- Protection (pour les unités placées dans le dispositif défensif) :

	BUNKERS		TRANCHÉES (137.1) OU TROUS D'HOMMES (54.7)
	DANS L'ANGLE DE TIR	HORS DE L'ANGLE DE TIR	
LANCE-FLAMMES	0	+ 5 ou + 7	0
TIR D'INFANTERIE TIR D'ARTILLERIE CHARGE DE DÉMOLITION	+ 3 ou + 5	+ 5 ou + 7	+ 2
TIR DE BARRAGE TIR INDIRECT ATTAQUE OVERRUN	+ 5 ou + 7	+ 5 ou + 7	+ 4

— Empilage autorisé : (dans l'ouvrage défensif - au-dessus, c'est l'empilage normal).

	BUNKER (56.1)			TRANCHÉES (137.3)	TROUS D'HOMMES (54.3)
	1	2	3		
LEADER OU TIREUR D'ÉLITE	1	2	3	EMPLIAGE	EMPLIAGE
SQUAD OU CREW	1	2	3	NORMAL	NORMAL
ARMES DE SOUTIEN	1	2	3		
ARTILLERIE	INTERDIT (sauf un canon anti-char inamovible (56.4, 53.46))			AUTORISÉ	INTERDIT (54.6)
VÉHICULE	INTERDIT (56.4)			AUTORISÉ (sauf véhicules à roues (137.6))	INTERDIT

— On ne peut pas utiliser un bazooka (37.48) ni un panzerschreck (85.1) dans un bunker. On ne peut pas utiliser un lance-flammes, un canon ou un obusier dans un trou d'homme (54.6).

- Destruction : les bunkers ne peuvent jamais être détruits (56.51), les tranchées et trous d'hommes peuvent être anéantis par le placement (103.1) d'une charge de démolition (137.72).

LES TACTIQUES DE BASE

L'avantage des fortifications est de pouvoir disposer d'un facteur de protection dans un endroit habituellement exposé. L'idéal est donc de les positionner à un endroit d'où on voit tout le terrain. Typiquement, le haut d'une colline. De là-haut, vous pouvez tirer sur tout le monde en bénéficiant d'une protection théoriquement efficace.

L'inconvénient d'une fortification, c'est son côté piège à rats ! Et ce, particulièrement en ce qui concerne les bunkers. En effet, quoi de plus facile que d'arriver par derrière (en dehors de l'angle de tir), de

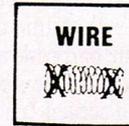
rentrer dans le bunker dans l'*advanced phase*, et de tuer tout le monde au couteau en close combat à deux contre un (par exemple avec des troupes de choc américaines 8-4-7 contre des volksgrenadiers allemands 4-3-6) ?...

Le placement des fortifications est donc primordial (plus question de changer après !).

Pour un bunker, débrouillez-vous pour couvrir ses arrières par une autre arme afin d'éviter le contournement par l'ennemi.

L'erreur la plus courante concernant les trous d'hommes et tranchées est de les placer près d'une haie ou d'un mur, ce qui bloque complètement leur ligne de vue (54.8). En effet, quand on est dans une tranchée, le nez au ras du sol, on ne voit pas grand chose... On ne voit même pas un gars à cheval dans un champ de blé (92.51) !

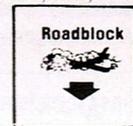
Les obstacles



Les barbelés

Les barbelés du jeu couvrent tous les types de barbelés depuis les réseaux tendus à terre pour freiner la marche de l'infanterie jusqu'aux "chevaux de frise", véritables murs de fils de fer barbelés déployés sur une structure en bois pour barrer un passage ou une rue.

Les barbelés sont présents dans treize des 65 scénarios officiels. Scénarios n°s 8, 9, 11, 12, 21, 22, 25, 31, 103, 108, 201, B et L. Il s'agit donc d'un obstacle assez fréquent.



Les barricades

Les barricades du jeu sont de simples empilages d'obstacles placés en bordure d'un hexagone le long d'un côté. Ils sont utilisés dans sept des 65 scénarios officiels. Scénarios n°s 12, 13, 22, 25, 31, 103 et 203.

Les fossés anti-chars

Il n'y a pas de pièces spécifiques pour cet obstacle qui sera développé dans *G.I., Anvil of Victory*. En attendant, on utilisera des pions de "tranchées" (voir 137.7).

ANALYSE DES PIÈCES DU JEU

- Mise en place : les barbelés peuvent être placés partout sauf dans une maison (53.2), un marais (75.9), ou une rivière (126). Les barricades peuvent être placées partout sauf dans un marais (75.9) ou une rivière (126).

- Ligne de vue : les barbelés ne bloquent pas la vue (53.6), les barricades sont équivalentes à un mur (62.2).

L'infanterie ne peut entrer dans un barbelé que pendant l'*advanced phase* (53.3), sauf si elle vient d'un autre barbelé. Pour en sortir, elle lance un dé pour voir combien il lui reste de points de mouvement (53.4). Dans tous les cas, l'infanterie peut avancer d'un hexagone. La cavalerie se comporte comme l'infanterie, sauf qu'elle doit lancer un dé : si ce dé est un "6", le cavalier est *broken* (92.1). Les hommes à skis (114.52), les bicyclettes (132), les motos (123.41), les jeeps, les camions (53.7) et les autos blindées (87.2) ne peuvent pas pénétrer un barbelé. Le *half-track* est obligé de s'y arrêter ; et il peut partir le coup suivant en ayant détruit le barbelé (53.9). Les chars peuvent passer sans problème à travers un barbelé et ils le détruisent en passant (53.8).

L'infanterie passe au-dessus d'une barricade comme au-dessus d'un mur. Aucun véhicule ne peut traverser une barricade (62.2).

Un barbelé peut être enlevé par un squad dans ces barbelés en roulant au moins sa puissance de tir (53.5) (avec modificateur du leader - 53.51), alors le squad est T.I. (53.52). Un barbelé peut être détruit aussi par une torpille bangalore avec un résultat KIA (53.53) ou par un tir d'artillerie de calibre 80 mm minimum avec un résultat KIA (53.54). Une barricade peut être détruite soit par une charge explosive avec un résultat KIA (62.4), soit par un char ou un squad qui passe un tour entier sur la case bordée par la barricade (62.3).

LES TACTIQUES DE BASE

Là encore, tout réside dans le placement initial des obstacles. Un obstacle n'a d'intérêt que s'il gêne l'adversaire. S'il est évident à contourner, ça n'a pas vraiment d'intérêt. Il est donc judicieux de former des chaînes continues d'obstacles qui imposent un détour important. Évidemment c'est plus facile à faire dans le scénario 9 avec 24 barbelés que dans le scénario 108 avec 3 barbelés seulement !

Des barbelés dans les bois sont efficaces à plus d'un titre : les infanteries "broken" ne peuvent pas "router" dans les barbelés (cf. Q&A 13.4 & 53.4), ça gêne l'approche à couvert et ça rend difficile la démolition des barbelés par les chars. Un autre bon placement est directement sur un bunker : ceci empêche l'ennemi d'entrer directement dans le bunker dans l'*advanced phase* à partir d'un hexagone voisin. Ce qu'on a dit pour les barbelés est encore plus vrai pour les barricades : il n'y en a que deux par scénario ! (sauf le scénario 13 : 1, et le scénario 31 : 4). A titre d'exemple, je conseillerai dans le scénario 12 de placer une barricade à l'union des hexagones 2S2 et 2T2, et l'autre au croisement des hexagones 2L1 et 2M2. Vous pouvez alors placer un comité d'accueil (un bazooka et un 8-4-7) dans chaque maison adjacente 2M1 et 2T1. Si en plus vous minez les hexagones où doivent se placer le squad ou le char chargé d'enlever la barricade (2M2 et 2T2), les Allemands ne sont pas près d'arriver à Wiltz !...



Les mines

Il n'y a pas de pièces mines dans le jeu (55.1). En effet, le placement des mines est secrètement repéré sur une feuille de papier au début du jeu.

Il y a différents types de mines : les champs de mines anti-personnels (55), booby traps (136.1), portes piégées (136.4), escaliers piégés (136.5), et champs de mines anti-chars (136.7).

Les mines sont mises en scène dans dix des 65 scénarios officiels. Scénarios 9, 10, 12, 22, 31, 104, 207, B, E et K. Le nombre de facteurs de mines disponibles varie de 10 (scénario E) à 78 (scénario K). Seuls les scénarios 31, 104 et K utilisent des booby traps.

ANALYSE DES RÈGLES DU JEU

- Mise en place : les mines peuvent être placées partout sauf dans les marais (75.9), les flaques de boue (127.7) ou les rivières (126.1). Quand on utilise les règles de booby traps, les champs de mines ne peuvent plus être placés à l'intérieur des maisons (136.1). Dans le cas général, les mines sont placées secrètement avant le début du scénario (55.1). Exceptionnellement, des mines peuvent être placées par des sapeurs au cours du scénario (136.8). Sauf indications spéciales, il n'y a aucune limite au nombre de facteurs de mines pouvant être positionnés dans un hexagone (55.1).

- Attaque : le champ de mines attaque toute unité qui entre ou qui sort de l'hexagone miné, qu'elle soit amie ou ennemie (55.22), et ce également pour les éclaireurs (116.52) et les tireurs d'élite (96.8). Il n'attaque pas les unités immobiles (55.3). Il n'attaque pas non plus les unités ennemies conduites par un prisonnier qui a parlé lors d'un interrogatoire (120.7). Si un char est passé à travers un champ de mines et s'en est sorti, l'infanterie peut le traverser sans problème en marchant dans les traces du char (avec un DRM - 1, cf. 113.5).

L'attaque des mines se fait sans aucun DRM (55.2), sauf s'il y a de la neige (DRM + 1, cf. 61.4 et 111.89), si l'infanterie attaquée est des sapeurs (DRM + 2, cf. 136.8) et si c'est un véhicule (cf. table 55.6 suivant le type de véhicule, et voir également 136.77). En particulier, le camouflage ne divise pas par 2 le facteur d'attaque (117.5). Le champ de mines peut attaquer autant de fois que nécessaire, sans limitation... jusqu'à ce qu'il soit détruit ou déminé.

Le "booby trap", obligatoirement placé dans un bâtiment, n'attaque qu'une seule fois et que les unités d'infanterie ennemie (136.3), sauf en cas de panique ou en cas de situation désespérée (136.6). Un résultat KIA réduit la maison en ruines (58.1).

La mine anti-char ne sert qu'une fois et n'est déclenchée que par un véhicule de plus de 500 kg (136.72). Une fois déterminé le facteur de densité des mines anti-chars restant dans l'hexagone, une mine

explose si le nombre de points de mouvement dépensés par le véhicule dans l'hexagone est un multiple de ce facteur, sinon, rien ne se passe (cf. les règles fumeuses 136.72 à 136.75). Si ça explose, on résout l'attaque sur la table 10.3 avec les modificateurs 55.6. Avec un résultat KIA, le véhicule est éliminé, sinon, rien ne se passe (136.76). Si le nombre pbtenu par le KIA est le nombre limite, il se peut que le véhicule ait seulement été immobilisé (voir 66.1).

- Destruction : les mines sont détruites par un tir de barrage avec un résultat KIA (55.7).

- Déminage : un champ de mines peut être désamorcé par un squad normal T.I. (placé dans l'hexagone miné ou dans un hexagone adjacent) en roulant sa puissance de feu au moins, avec le modificateur éventuel du leadership (55.5). Si ce sont des sapeurs, ils ont un DRM de - 1 à - 4 dépendant du nombre de mines dans l'hexagone (cf. 136.8). Un leader peut désamorcer un "booby trap" ami pendant le *Rally Phase* (136.61). Si on arrive dans une maison piégée, on peut essayer de désarmer le dispositif avant qu'il ne vous éclate à la figure (136.41 et suivantes).

Il existe aussi des engins spéciaux de déminage (par exemple le *Sherman Crab*) qui sont décrits par les règles 136.9, mais les pièces correspondantes paraîtront dans *G.I., Anvil of Victory*, courant juillet 1982...

LES TACTIQUES DE BASE

Comme pour les obstacles, il vaut mieux créer des chaînes d'hexagones minés sans lacunes.

Pour retarder une attaque d'infanterie, placez deux mines par hexagone ; c'est excellent ! Si l'élimination des pièces compte dans les conditions de victoire, 6 mines est un minimum. S'il y a un point-clé stratégique à piéger, pourquoi ne pas envisager 36 ?... Rien que la possibilité que "ça" puisse exister rendra l'adversaire très nerveux !

Il vaut mieux miner correctement une zone plutôt que de bâcler deux zones. Concentrez votre tir de mitrailleuse sur les zones non minées, mais vérifiez que vous pouvez quand même tirer sur les zones minées si le besoin s'en fait sentir.

N'utilisez pas trop de booby traps. Vous verrez, c'est pas vraiment efficace dans le cas général, et en plus, ça coûte cher (deux fois le prix). Quant aux mines anti-chars, à mon avis, vous pouvez vous en passer. En général, choisissez plutôt le bon vieux champ de mines anti-personnel (55) : il ne s'use pas, il n'est pas cher, et il est efficace, y compris sur les véhicules.

Dans le prochain numéro, nous verrons les problèmes de camouflage, les éclaireurs et les tireurs d'élite...

DERNIÈRE MINUTE

- 1981 : publication dans *The Wargamer* des scénarios supplémentaires 81 à 85 pour *Crescendo of Doom* couvrant l'année 1940 + le Raid de Bruneval (28.2.1942).

- Juillet 1981 à février 1982 : publication dans *The General* des scénarios supplémentaires J à M sur les fortifications.

- Janvier 1982 : publication des scénarios supplémentaires R211 à R223 Avalon Hill pour *Crescendo of Doom*, utilisant les cartes 1 à 11 (il y a même un scénario utilisant 16 cartes et durant 52 tours !...).

- Juillet 1982 : publication prévue de *G.I., Anvil of Victory* (36 pages de règles ; cartes 8, 12, 13, 14 et 15 ; scénarios 33 à 46 ; beaucoup de pièces) : mise en scène détaillée du Front de l'Ouest 1943-1945 avec les Américains et les Italiens.

SCÉNARIO CB3 : OSTECK

Cette fois-ci, ce sont les Américains qui entrent en scène. Il a été très dur de trouver un scénario sans char. Ça se passe pendant la Bataille de Cherbourg en juin 1944. Et vous allez pouvoir utiliser toutes les fortifications disponibles...

Bibliographie utilisée :

- "La Bataille de Cherbourg", de Paul Ingouf, Heimdal, 1979.
- "Ils arrivent", de Paul Carell, Robert Laffont, 1962.

Luc Sérard.

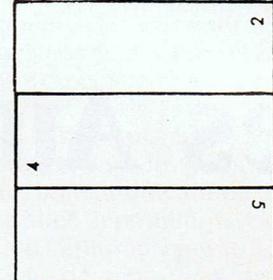
Scénario CB3

LE SECRET D'OSTECK



Maupertus-sur-Mer, le 26 juin 1944. La Bataille de Cherbourg touche à sa fin. A l'Est de Cherbourg, il ne reste plus qu'une poignée d'Allemands retranchés dans les fortifications d'Osteck. Pour éviter des pertes trop lourdes, le Général Barton lance une action de commando soutenue par le 22^e R.I. U.S. pour essayer d'évaluer les forces ennemies. Retranché dans son bunker, le Major Kuppers attend, anxieux...

Configuration :



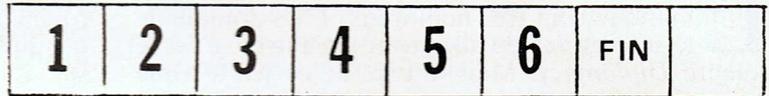
Règles : Crescendo of Doom

Conditions de victoire : le but est d'obtenir les plans d'Osteck. Pour cela, les Américains doivent soit trouver un plan dans un blockhaus (voir règle spéciale CB3.1), soit avoir un leader allemand prisonnier à la fin du 6^e tour (il faut que le gardien américain ne soit pas en close-combat). Sinon, c'est les Allemands qui gagnent.

Tours

Les Allemands se placent en premier

Les Américains jouent en premier



Fortifications d'Osteck, se placent sur la carte 2 et sur la carte 4 (rangées 1 à 3).



205	2H3	2K5 2M5 2Q6	2R2 2U4	2F7 2T6	2I4 2JA 2N5 2P5 2S7	208	9	24

Éléments du 649^e bataillon de l'Est se placent dans les fortifications.

2	2		15		2	6				

Éléments du 1^{er} bataillon du 22^e R.I. se placent sur la carte 5 (y compris les demi-hexagones).



1^{re} et 2^e Co.

		3		18	6

Co. d'assaut

2	9		3	5	6

Observateurs d'artillerie

2	2

Co. de soutien

2		2

RÈGLES SPÉCIALES :

- CB3.1 : Pour trouver un plan dans un bunker, il faut qu'un squad non broken lance un dé pendant la prep fire phase. Si il obtient 3 ou moins, il trouve le plan. Le squad est TI dans tous les cas.
- CB3.2 : Les Américains ont deux modules d'artillerie de marine de 200 mm. Les Allemands ont un module de 105 mm (Batterie du Val Bourgin).
- On peut passer directement d'un trench dans un

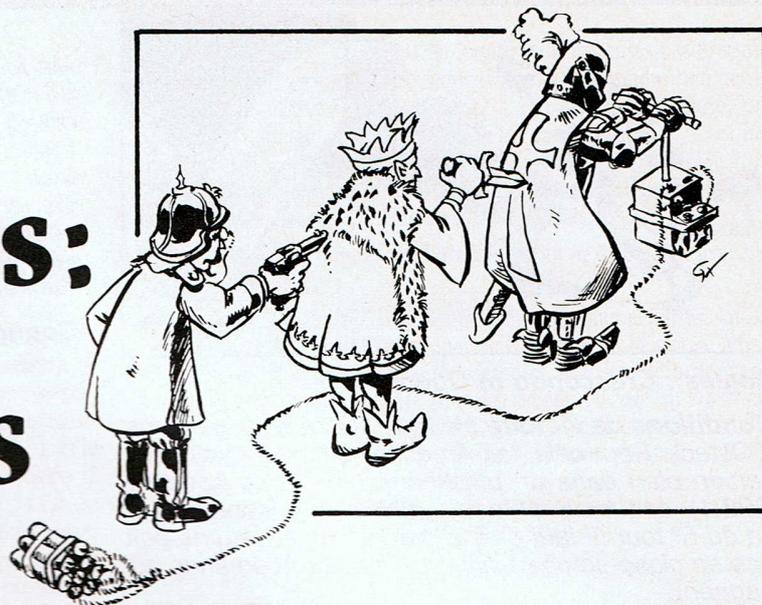
bunker sans passer à découvert.

• Conclusion : Les Américains ayant trouvé le plan, le Major Kuppers, sentant que tout était perdu, se rendit au Général Barton le 28 juin 1944 à 11 h du matin.

Conception : L. SERARD.

Tests : G. OSTERMANN, J. DEIXTREIT, J.-F. PEREZ.

Jeux d'Alliances: Les Autres



LES jeux d'alliance et les jeux à tendance diplomatique sont très nombreux. L'un domine de la tête et des épaules tous les autres, c'est le célèbre *Diplomacy*. Mais, à côté de ce jeu à triple dimension (diplomatique, psychologique et géopolitique), on trouve aussi sur le marché (ou plutôt on trouvait, car certains des jeux indiqués dans cet article, sont épuisés et ne sont plus produits) des jeux où la négociation et la diplomatie sont les éléments essentiels ; et d'autres où ces mêmes facteurs n'interviennent que pour compléter les dispositions d'un wargame classique (cas des jeux représentant des guerres ou certaines campagnes) et où des règles placent toute activité diplomatique dans un cadre bien défini.

Se distinguent dans la première catégorie, trois jeux : *Russian Civil War* (S.P.I.), *Reich* (Chaosium Inc) et le tout récent *Spies* (S.P.I.), approche amusante de la guerre (secrète) que se livrèrent les grandes puissances européennes à l'approche de la seconde guerre mondiale.

- *Russian Civil War* a pour sujet (comme son nom l'indique) la guerre qui mit aux prises Rouges et Blancs durant les années qui suivirent la révolution d'octobre. Ce jeu, hors son thème (peu traité et pourtant très riche), est remarquable à plus d'un point. Tout d'abord, il peut se jouer aussi bien tout seul qu'à sept, face à face ou par correspondance ; et surtout il laisse une place importante à la négociation. En effet, comme chaque joueur contrôle à la fois des gardes rouges et des gardes blancs et même parfois des verts (nationalistes ukrainiens, finlandais, sibériens, etc.), les possibilités de trahisons, d'alliances avec l'ennemi, de retournement de veste, de complot, sont multiples. Heureusement pour les autres joueurs, des moyens "efficaces" existent pour faire revenir à la raison le joueur félon (à son camp, s'il a décidé d'en avoir un)...

- *Reich* fait figure d'aimable divertissement à côté d'un tel panier de crabes. Ce jeu (production Chaosium Inc, qui possède déjà à son actif un célèbre *Junta*, jeu d'alliance lui aussi, qui vous met dans la situation d'un dirigeant d'une république bananière; ah, tentations de la politique...) a pour objet l'unification de l'Allemagne. Il peut se jouer de 2 à 6 joueurs ; chaque joueur tente de créer, au profit de l'Etat dont il est le souverain, le Reich. Pour ce

faire, les joueurs disposent de troupes, d'argent (que l'on gagne en pressurant d'impôts les provinces conquises, et l'Etat dont on est le maître), et bien sûr de l'arme suprême, la négociation. Le tout est assaisonné d'interventions étrangères (françaises et autrichiennes), et d'événements politiques aléatoires (allant de l'élection d'un parlement dans l'un des Etats contrôlés par un joueur, à une révolution socialiste ou à un soulèvement de paysans).

- *Spies* aborde un sujet très différent, puisqu'il s'agit de la Guerre secrète. Ici, les joueurs sont les chefs des services d'espionnage des différentes Grandes Puissances européennes durant la période 1933-1939 ; et contrôlent des espions qui tentent de voler les secrets militaires des autres pays, tout en protégeant ceux qui se trouvent sur leur territoire. La négociation n'est, là non plus, pas absente, quoique plus secrète et prenant souvent la forme d'accords tacites.

Un joueur s'abstient par exemple de contrôler les espions ennemis traversant son territoire, sous réserve que ceux-ci ne soient pas trop curieux, et que le pays, d'où viennent les agents secrets, en fasse de même. Ce n'est pas la seule possibilité : En matière de combinaisons diplomatiques, *Spies* en est très riche, nous en reparlerons ; ici, nous sommes arrivés à la limite qui sépare les jeux où la négociation constitue l'élément essentiel du système de jeu, de ceux dont l'activité diplomatique intervient en complément des règles — le conflit se déroulant dans un cadre bien défini.

Dans ce domaine, les jeux sont aussi très nombreux, et nous n'examinerons que les plus représentatifs. Dans *Barbarian Kings*, les accords issus de la négociation ont force obligatoire : les joueurs (qui représentent des rois barbares en lutte pour la possession d'un continent mythique) apposant leur signature au bas des accords conclus, et devant les respecter durant le tour qui suit la période de négociation. Pour échapper aux obligations que leur imposent ces sortes de traités, les joueurs ont à leur disposition toute une gamme de moyens magiques. Tel sort permet par exemple à un joueur, d'empêcher toute alliance entre deux autres rois, même si ceux-ci le désirent ; un autre sort peut forcer votre ennemi héréditaire à conclure un pacte de non agression. En plus de cet arsenal diplomatico-magique, chaque

souverain dispose d'armées fantastiques composées d'unités diverses (Nains, Orcs, Humains, Baleines tueuses, Grenouilles de guerre) qui ont des aptitudes particulières et un coût différent. (Car l'aspect économique n'est pas non plus absent de *Barbarian Kings* : on recrute des armées et les entretient.

Si, dans *Barbarian Kings*, les alliances sont laissées à la volonté des joueurs, il est des jeux où, bien que celles-ci soient imposées, trahison, mensonge, manipulation, chantage et autres pratiques des relations internationales ne sont pas absentes. Deux exemples quelque peu différents, nous sont fournis par les jeux *Third Reich* (A.H.), et *The Crusade* (S.P.I.). Le premier a pour cadre la seconde guerre mondiale en Europe ; les camps sont (du moins à première vue) bien définis. Mais comme la victoire (dans le scénario de la campagne) dépend du contrôle d'objectifs et qu'ils ne sont pas assez nombreux pour assurer une victoire décisive à chaque grande puissance engagée dans le conflit, les sujets de frictions et de mésententes existent dans chaque alliance. Un pays ne tarde pas à dominer l'autre, soit parce qu'il a un besoin impérieux des points de ressources qu'on lui envoie (cas de la Russie par rapport aux Anglo-Américains) ou que, sans l'aide militaire qui lui est fournie, il s'effondre très rapidement (cas de l'Italie avec l'Allemagne ou de la France avec l'Angleterre). Mais, et cela permet de maintenir l'intérêt du jeu, les puissances plus faibles ont elles aussi, des moyens de pression. (En ce qui concerne la France, son empire colonial ; l'Italie, sa position stratégique en Méditerranée). De plus, des pions-variantes peuvent à tout moment rompre le fragile équilibre militaro-diplomático-économique qui existe en début du

jeu. Enfin, il est à remarquer (et ceci est particulièrement réaliste) que ce sont les neutres (non contrôlés par un joueur, ce qui est dommage) qui font le plus souvent les frais du conflit.

Dans le même genre, mais avec une situation diplomatique encore plus confuse, nous trouvons *The Crusade*, qui, dans le deuxième scénario, met aux prises Croisés et Musulmans, les premiers devant récupérer le tombeau du Christ et les seconds voulant le garder. Simple à ce qu'il paraît, mais les deux camps sont divisés en plusieurs fractions ; chacune d'elles entre en campagne avec des motifs différents (dont l'un des plus importants n'est pas de récupérer Jérusalem mais de se tailler ou de garder son fief en Terre Sainte...). Ainsi, il n'est pas rare de voir des Croisés se battre entre eux, sous les yeux intéressés d'autres Croisés qui ont conclu une alliance avec un joueur musulman pour aller dépouiller le Calife voisin de ses terres. Ce jeu diplomatique est en outre pimenté d'assassinats ou de tentatives de corruption, qui prennent la forme de backchich versé en échange de tel ou tel mouvement de troupes. Au milieu de cette pagaille, il faut également compter avec les neutres (les Arméniens) qui se vendent, bien sûr, aux plus offrants.

Le temps et la place me manquent ici pour évoquer d'autres jeux où la diplomatie joue un rôle important et qui se déroulent dans un contexte moderne voire futuriste ; mais soyez certains que nous reviendrons dans l'univers de compromission, de chantage, et de manipulation, qui constitue l'ordinaire des jeux d'alliances. ■

Frédéric Armand.

GAGNEZ AU POKER!

Rappelez-vous ce film célèbre où le Kid de Cincinnati perd une fameuse partie, faute d'une relance manquant d'audace...

Si vous voulez connaître les subtilités du poker, apprendre à évaluer vos chances de tirer la bonne carte, maîtriser vos enchères, placer vos coups de bluff, alors lisez vite JEUX ET STRATEGIE.

Dans ce nouveau numéro, découvrez aussi comment organiser votre rallye JEUX ET STRATEGIE. Avec "Chronopolis" voyagez dans le temps ou bien partez à l'aventure sur "la route des Indes" avec notre jeu inédit en encart. Et bien sûr, retrouvez également plus de 150 jeux et casse-tête pour vous réjouir l'esprit.

Jouez gagnant, misez sur JEUX ET STRATEGIE.
15 F chez tous les marchands de journaux.

jeux & stratégie

N° 15 Spécial Poker.



Lexique Wargame (II)



Poursuivons le lexique des termes les plus employés dans les wargames. Dans C.B. n° 8, nous vous avons présenté la première partie de ce travail titanesque de F. Armand...

Direct Fire : *Tir direct*. Dans les jeux tactiques, c'est un tir où le projectile suit une trajectoire tendue et où l'objectif est en vue de l'équipage de la pièce qui tire. (Dans le cas de canon).

Dismount. Déchargement de troupes, de véhicules ou d'animaux qui les transportait. Antonyme anglo-saxon mount.

Diversionary attack : *Attaque de diversion*. Attaque ayant pour objectif principal d'attirer à elle le maximum de l'effort défensif ennemi, de façon à ce que l'attaque principale ait plus de chance de réussir. Souvent utilisée dans les jeux où l'attaque est obligatoire pour les unités adjacentes.

Division. Unité constituée de deux ou plus brigades (ou régiments) ainsi que d'un Q.G. de division.

Double-Match Combat : *"Combat à tiroir"*. Combat où l'attaquant bénéficie d'avantages particuliers ; il possède en effet deux fois plus de troupes que le défenseur.

Dummy Unit : *Fausse unité*. Unité qui ressemble à une unité véritable, mais qui n'a pour unique fonction que de tromper l'ennemi.

E C M (Electronic Counter Measure) : *Contre mesure électronique*. Technique consistant à utiliser des techniques de brouillage et de leurre pour confondre les radars et autres dispositifs de détection.

Effectiveness Rating. Expression numérique de la bonne tenue au combat d'une unité : plus son expérience que son moral.

Engineer Unit : *Unité du génie*. Unité dont la principale fonction est d'aider d'autres unités à traverser les champs de mines, rivières, etc., dans des conditions de combat.

Entry Cost. Point de mouvement nécessaire pour pénétrer dans une case donnée.

Environnement. Sphère physique dans lequel se tient le jeu ; ex. mer, terre, air, espace.

Exit cost : *Point de sortie*. Points de mouvement nécessaires pour quitter une case donnée.

Face-value. Puissance ou valeur imprimée sur une pièce, par opposition à sa puissance dans une situation donnée.

Facing : *Placement*. Direction vers laquelle une unité est pointée (soit pour se déplacer, soit pour tirer avec son armement). Utilisée surtout dans les jeux tactiques où les unités ont un front et des flancs.

Filed of fire : *Champ de tir*. Espace dans lequel une unité peut diriger les effets des armes dont elle est équipée.

Fire Strength : *Puissance de feu*. Expression numérique d'une unité d'artillerie, ou d'armes dont les effets peuvent se sentir à distance. (Une unité composée d'archers ou d'arbalétriers).

First Player : *Premier Joueur*. Joueur qui joue le premier durant la séquence de jeu.

Fort : *Fortification*. Emplacement préparé à l'avance ; imprimé initialement sur la carte ou représenté par une pièce ; il permet aux unités qui le défendent de voir leur potentiel de défense augmenté (ou le potentiel de l'attaquant réduit, ce qui revient au même).

Free Deployment : *Déploiement libre*. Placement des unités qui permet au joueur de les placer à sa discrétion ; ce qui lui donne plus de liberté qu'un déploiement historique.

Game Map : *Surface de jeu*.

Game Turn : *Tour de jeu*. Voir à Sequence of play.

General Rule : *Règle générale*. Principe général du jeu exprimé dans un bref paragraphe.

General Supply : *Ravitaillement normal*. Situation de ravitaillement qui permet à une unité particulière de se maintenir au jour le jour.

Grid : *Grille*. Réseau de lignes surimprimé sur la carte (généralement un réseau d'hexagones).

ERRATA AU N° 8 :

Article lexique Wargame, pages 16 à 18

Anti-Tank Unit (page 17, 1^{re} colonne) : Unité anti-char. Unité dont la principale fonction est de lutter contre les blindés ennemis, en allemand Pak, Panzerabwher Kanone. Se trouve dans certains jeux tactiques : *Squad Leader* et ses modules de développement où l'expression Pak est souvent utilisée pour désigner les capacités anti-chars d'une unité d'artillerie.

Attacker parity elimination, ou attacker exchange (page 18, 1^{re} colonne) : Exchange pour l'attaquant. Les unités attaquantes perdent autant que les unités attaquées. La valeur réelle des unités attaquées est prise en compte, c'est-à-dire que les modifications entraînés par le terrain n'entrent pas en ligne de compte.

Consolidat (page 18, 2^e colonne) : Consolidation = Combination = Combinaison. Action de substituer une unité plus importante à deux ou plus unités plus petites.

Ground support : *Support d'attaques au sol.* Utilisation en appui direct de l'aviation tactique pour le support des attaques des troupes amies.

Hex : *Hexagone.*

Hexside. Un des six côtés de l'hexagone.

Hex Number : *Numéro de référence de l'hexagone.* Dans les jeux de la plupart des marques, un nombre à quatre chiffres utilisé pour référencer un hexagone (en général ce nombre est imprimé sur la carte). Avalon Hill utilise une notation proche de la notation aux échecs, composée de lettres et de chiffres.

Holding Area : *Zone de regroupement.* Boîte imprimée sur la carte, qui est destinée à contenir des pièces dans un état semi-actif.

Indirect Fire. Dans les jeux tactiques, un tir à trajectoire courbe, où la cible est observée par une autre unité que celle qui tire ; plus généralement, un tir qui n'est pas restreint par l'inexistence d'une ligne de tir.

Interdict : *Tir d'interdiction, attaque d'interdiction.* Possibilité d'attaquer les lignes de communication ennemies, soit par l'usage de l'artillerie, soit de l'aviation.

Involved Unit. Unité qui participe directement à une action du jeu.

Infantry Unit : *Unité d'infanterie.* Unité dont la force principale est équipée d'armes individuelles.

Line of Sight : *Ligne de vue.* Ligne continue qui peut être tracée entre deux unités sur la carte.

Mechanized Unit : *Unité mécanisée.* Unité dont le gros des forces est monté sur des véhicules blindés transport de troupes.

Melee Combat : *Combat au corps à corps.* Combat rapproché où l'on emploie souvent des armes tranchantes, ou les armes du combat rapproché (P.M., grenades, outil individuel, etc.).

Mountain Infantry Unit : *Infanterie de montagne.* Unité d'infanterie spécialement équipée pour combattre en terrain montagneux. Exemple de jeu où l'on trouve ce type d'unités (*D.O.S.*, de *SPI* ; *Noir CB n° 2* ; *Narvik*, tous les jeux opérationnels modernes en terrain montagneux).

Mouvement allowance : *Potentiel de mouvement.* Expression numérique de la capacité d'une unité à se déplacer. Dans la plupart des jeux une unité dépense un point de mouvement pour entrer dans les hexagones de terrain les plus communs, sur la carte (le terrain clair).

Order of battle : *Ordre de bataille.* Forces disponibles d'un joueur dans un scénario donné.

Organic : *Organique.* En langage militaire, une arme ou une formation qui fait partie d'une unité déjà constituée. Ex. : *Organic Artillery Corp* ; artillerie organique de corps d'armée.

Overrun : *Débordement.* Attaque très puissante sur un espace très étroit du front d'une unité, effectuée par une unité en mouvement, et destinée à percer plus facilement la position ennemie.

Owning player. Joueur à qui appartient (sur le territoire duquel se trouve) une unité particulière, ou un lieu géographique donné.

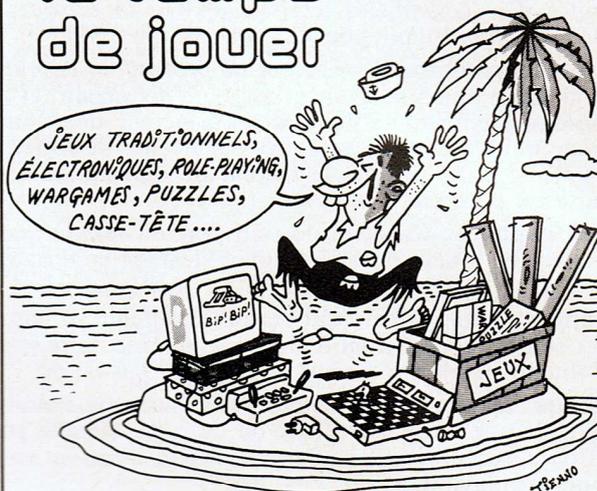
Passengers : *Passagers.* Unité transportée par un véhicule.

Phasing player. Joueur à qui c'est le tour de jouer.

Platoon : *Peloton.* Unité composée d'au moins deux équipes d'une dizaine d'hommes.

Plot. Description écrite et détaillée de ce qu'une unité donnée va faire durant une phase de mouvement simultané. (Utilisée principalement dans les jeux tactiques. Exception à cette règle le *Mouvement War in the Pacific*).

STRATEJEUX le temps de jouer



Le Passage Montparnasse
21-23, rue du Départ, 75014 PARIS
Tél. : 321.69.52

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

Point. Unité de mesure utilisée pour composer le potentiel de mouvement, de combat, d'attaque, de défense et toute autre valeur que l'on trouve dans les jeux de simulation.

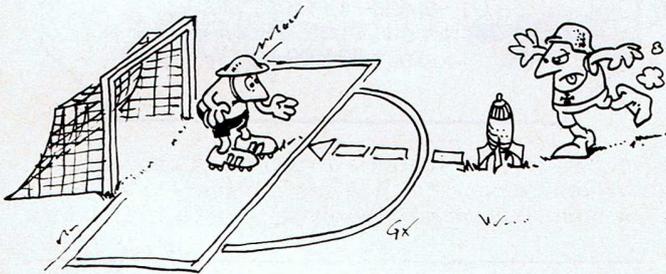
Production Center : *Centre de Production.* Pièce ou installation imprimée sur la carte et utilisée pour la production de nouvelles unités de ravitaillement pour les unités déjà constituées, etc. Ex. : *War in Europe*, le Défunt *Global War* ; tous les deux de chez SPI.

Protection strenght : *Facteur de protection.* Potentiel de défense inhérent à un certain type de terrain, et qui protège l'unité qui s'y trouve. Le facteur de défense d'une unité contre les attaques par flèches et armes de jet d'une unité lorsque le facteur de défense de cette unité est différent.

Rail capacity. Capacité de transport du réseau ferroviaire d'un joueur durant un tour. Mesurée en terme de points.

Randomizer. Système qui permet d'obtenir au hasard des chiffres en les tirant d'un chapeau. Une autre façon d'obtenir un chiffre si vous ne disposez pas de dé.

Range allowance : *Portée.* Distance maximum à laquelle une unité d'artillerie ou de lance-missiles peut délivrer ses projectiles. Parfois, rayon d'action maximum d'un avion.



Reinforcement : *Renforts.* Unité ou force qui ne débute pas le jeu sur la carte, mais qui apparaît plus tard à une date déterminée.

Reinforcement track ou schedule. Tableau des renforts que recevra, durant le jeu, un joueur.

Replacement : *Remplacement.* Volume de troupes fraîches qui peuvent être incorporées à une unité qui a subi des pertes.

Retreat priority : *Priorité de retraite.* Liste des types de terrain à travers lesquels une unité doit battre en retraite prioritairement. Ex. : *Battle for the Ardennes*, SPI.

Road movement rate : *Vitesse sur route.* Nombre de points de mouvement dépensés par une unité se déplaçant exclusivement sur route. C'est-à-dire se déplaçant d'hexagone de route à hexagone de route.

Scale : *Echelle.* Littéralement le nombre de kilomètres représenté par un hexagone. Ce terme est aussi utilisé pour qualifier un jeu, suivant le type d'unités qui y sont employées.

Il existe trois échelles ou niveaux :

- le niveau tactique. Un seul homme, un seul bateau, un seul véhicule ou avion, une seule équipe, un seul peloton, une seule compagnie, est représenté par une pièce ;
- le niveau opérationnel. Une pièce représente un bataillon, un régiment, une brigade, une division ;
- le niveau stratégique. Une pièce peut représenter toute la gamme des unités qui va de la division à l'armée et au groupe d'armée.

Les échelles citées ci-dessus sont souvent modifiées par le rajout des termes "High" ou "Low" qui signifient que le jeu se situe à l'une des extrémités des trois catégories.

Scenario. Description détaillée des ordres de bataille des forces en présence, spécifiant aussi le déploiement et les conditions de victoire utilisés par les joueurs dans une situation spécifique.

Sequence of play : *Séquence de jeu.* Ordre strictement défini des actions entreprises par les joueurs, durant un tour normal de jeu. Dans la plupart des jeux, les tours de jeux sont nommés suivant leur caractéristique essentielle (Phase de mouvement durant laquelle un joueur peut bouger ses pièces, mais souvent il doit vérifier si elles sont ravitaillées). Dans certains jeux, des tours de jeux durant lesquels sont effectuées des activités spéciales se répètent à intervalle régulier (Ex. : *Game-Cycle*). Dans certains tours les deux joueurs seront regroupés en stage.

Enfin, lorsque deux joueurs font "quelque chose" en même temps, on parlera de Joint Player Turn.

Squad : *Equipe.* Unité composée au moins de 16 soldats.

Stack : *Empilement.* Rassemblement d'unités amies occupant la même case ; nombre d'unités qui peuvent être placées sur un hexagone. Nombre généralement limité qui peut varier selon la nature du terrain.

Stacking value : *Valeur d'empilement.* Expression numérique de la place occupée par une unité donnée dans une case donnée. Avec un tel système de jeu, on peut empiler un certain nombre de points d'empilement dans une case. Ex. : *Air Assault on Crete*.

Standard game : *Jeu standard.* Ensemble des règles qui constituent la base d'un jeu plus complet. (Les règles moins les règles optionnelles).

Strenght step : *"Pas".* Portion de l'unité qui peut être perdue au combat. Dans la plupart des systèmes de jeu, la perte d'un "pas" requiert le remplacement de cette unité par une pièce plus faible (souvent imprimée de l'autre côté du pion).



Supply : *Ravitaillement.* Fournitures nécessaires au mouvement et au combat d'une unité (carburant, munitions, nourriture, fourrage, etc.). Une unité peut être soit ravitaillée (en anglais : in supply) ou non ravitaillée (out of supply).

Supply line : *Ligne de ravitaillement.* Ligne continue d'hexagones libre d'interférences ennemies (zone de contrôle, présence d'unités ennemies, interdiction, etc.) qui va d'une unité à une source de ravitaillement.

Supply unit : *Unité de ravitaillement.* Unité dont la fonction principale est de fournir du ravitaillement à des unités en campagne.

Target acquisition : *Acquisition d'objectif.* Observation de toutes opérations qui permettent à une unité de tirer sur une autre avec un maximum de précision. Utilisée dans les plus récents jeux tactiques.

Target hex : *Objectif.* Case occupée par une pièce sujette à une attaque. (Utilisée dans les jeux tactiques).

Task : *Tâche.* Action spécifique qu'une unité peut effectuer à un certain point du jeu. Cette unité est parfois un seul soldat. Ex. : *Commando*, SPI.

Task allowance : *Potentiel d'opérations.* Expression numérique du nombre d'actions que peut effectuer une unité durant un espace de temps déterminé.

LES RELAIS-BOUTIQUES JEUX DESCARTES

Task plot. Voir Plot.

Terrain. Caractéristique physique dominante dans un hexagone. Ce qui suit est une liste des terrains standard arrangés en ordre de difficulté croissante pour le terrain et le combat : clear (clair), mixed (mélangé), sand (sablonneux), wood (bois, dans les jeux tactiques), forest (forêt, dans les jeux stratégiques), swamp ou marsh (marais), broken (terrain difficile), rough (rocheux), mountain (montagneux) impassable, bodies of water (plan d'eau), creek (ruisseau), stream (rivière), river (minor, petit fleuve ; major, grand fleuve), estuary (estuaire), sea, lake (mer, lac), ocean (océan).

Terrain effect chart : *Table des effets du terrain.* Table décrivant les relations entre les types de terrain et les types d'unités au regard du mouvement et du combat.

Unit : *Unité.* Pièce de jeu qui représente une formation militaire, telle une division ou une équipe.

Victory condition : *Condition de victoire.* But qui doit être atteint par un des joueurs afin qu'il soit considéré comme le vainqueur à la fin de la partie.

Victory level : *Niveau de victoire.* Degré de victoire atteint par l'un des joueurs. Les niveaux de victoire standard sont arrangés en niveau ascendant : draw (égalité), marginal victory (victoire marginale), substantive victory (victoire substantielle), decisive victory (victoire décisive), overwhelming victory (victoire écrasante).

Victory point : *Point de victoire.* Unité de mesure de la victoire dans les jeux où les points de victoire sont donnés soit pour l'élimination d'unités ennemies, soit pour la conquête d'objectif.

Zone of control : *Zone de contrôle.* Zone où l'unité peut avoir un effet soit parce qu'elle peut y agir par son tir, soit parce que son front s'y étend abstraitement. Il existe divers types de zone de contrôle dont les effets sont décrits sommairement ci-dessous.

EFFETS SUR LES MOUVEMENTS

Locking : *Bloquante.* Les unités qui rentrent dans une telle zone de contrôle doivent immédiatement arrêter leur mouvement et ne peuvent en sortir que par un résultat de combat (retraite ou élimination, ou celle de l'unité ennemie qui s'oppose à elles).

Rigid : *Rigide.* Les unités doivent stopper immédiatement en entrant dans cette zone de contrôle et ne peuvent en sortir qu'au début de leur phase de mouvement.

Elastic : *Elastique.* Les unités peuvent entrer et quitter la zone de contrôle ennemie en payant des points de mouvement supplémentaires.

Open : *Ouverte.* Les zones de contrôle n'ont aucun effet sur le mouvement.

EFFETS SUR LES COMBATS

Active : *Active.* Toutes les unités ennemies qui exercent une telle zone de contrôle doivent être attaquées durant la phase de combat.

Inactive. Aucune attaque n'est obligatoire.

EFFETS SUR LES LIGNES DE RAVITAILLEMENT ET SUR LA RETRAITE

Interdicting. Interdit la retraite et le ravitaillement ; même si une unité amie occupe la case où la zone de contrôle est exercée.

Suppressive. Interdit la retraite et le ravitaillement, sauf sdi une unité amie occupe la case.

Permissive. N'affecte en aucun cas la retraite et le ravitaillement.

Frédéric Armand.

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 LUDIQUÉ - 12, rue Bressigny - Tél. : (41) 87.41.85. — **BÉTHUNE 62400** - BONINI JEUX ET JOUETS - 107, rue Sadi-Carnot - Tél. : 16 (21) 25.22.28. — **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. — **CANET PLAGES 66140** - COURRIER SUD - Avenue de la Côte-Radiouse - Tél. : (68) 80.20.96. — Ouverture saisonnière du 1^{er} avril 82 au 30 septembre 82. — **CANNES 06400** - LE LUTIN BLEU - 13, rue Jean-de-Riouffe - Tél. : (93) 39.51.22. — **CHAMALIÈRES 63400** - PIROUETTE - Carrefour Europe - Avenue de Royat - Tél. : (73) 36.20.99. — **CHAMÉRY 73000** - LE PIERROT LUNAIRE - 42, rue d'Italie - Tél. : 16 (79) 85.57.36. — **CLERMONT-FERRAND 63000** - LA FARANDOLE - 14 bis, place Gaillard - Tél. : (73) 37.12.58. — **CREIL 60100** - AU LUTIN BLEU - 8, avenue Jules-Uhry - Tél. : (4) 455.05.64. — **DIJON 21000** - RÉFLEXION - 19, rue de la Chaudronnerie - Tél. : (80) 32.53.51. — **GRENOBLE 38000** - LE DAMIER - 25 bis, cours Berriat - Tél. : (76) 87.93.81. — **IVRY** - ECOUTEZ VOIR - Le Jeu - La Fête - Centre Commercial Jeanne-Hachette - Tél. : (1) 672.81.78. — **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'Alnay - Tél. : (78) 37.75.94. — **MARSEILLE 13001** - AU VALET DE CARREAU - 6, rue du Jeune-Anarcharis - Tél. : (91) 54.02.14. — **MENDE 48000** - TEMPS LIBRE - 2, rue de Soubeyron - Tél. : (66) 65.04.24. — Ouverture 15 mai 82. — **METZ 57000** - TOP JOYS - 1, avenue Ney - Parking Souterrain - Tél. : (87) 75.10.95. — **MULHOUSE 68100** - ALSATIA UNION - 4, place de la Réunion - Tél. : (89) 45.21.53. — **NANCY 54000** - JEUX JOHN - 7, rue Stanislas - Tél. : (8) 322.17.50. — **NANTES 44000** - MULTILUD - 14, rue J.-J.-Rousseau - Tél. : (40) 73.00.25. — **NEVERS 58000** - LES TEMPS MODERNES - 45, rue Saint-Martin - Tél. : (86) 61.24.93. — **NICE 06000** - JEUX ET RÉFLEXIONS - 16, avenue V.-Hugo - Tél. : (93) 87.19.70. — **NIMES 30000** - JEUX ET JOUETS DE L'HÔTEL DE VILLE - 1, rue de l'Aspic - Tél. : (66) 67.31.35. — **ORLÉANS 45000** - EUREKA - Galerie du Châtelet - Tél. : (38) 53.23.62. — **PAU 64000** - LIBRAIRIE LAFON, 3, rue Henri-IV - Tél. : (59) 27.71.40. — **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-CYPRIEN PLAGES 66750** - LE GRAND LARGE - Boulevard Desnoyers - Tél. : (68) 21.02.32. — Ouverture saisonnière du 1^{er} avril 82 au 30 septembre 82. — **SAINT-NAZAIRE 44600** - MULTILUD - 16, rue de la Paix - Tél. : (40) 22.58.64. — **SAINT-QUENTIN 02100** - LE WAGON ROUGE - 13, rue Raspail - Tél. : (23) 62.41.35. — **SAINTE-SOULÉ 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. — **TOULON 83200** - LE MANILLON - 5, rue Pierre-Corneille - Tél. : (94) 62.14.45. — **TOULOUSE 31400** - RELAIS JEUX DESCARTES - 14-16, rue Fonvielle - Tél. : (61) 23.73.88. — **TOURS 37000** - POKER D'AS - 6, place de la Résistance - Tél. : (47) 66.60.36. — **VALENCE 26000** - RIVE DROITE - 50, Grande-Rue - Tél. : (75) 43.33.15. — **VANNES 56003** - LIRE ET ÉCRIRE - 22, rue du Mené - Tél. : (97) 47.38.55. — **VICHY 03200** - AU KHÉDIVE - 36, rue G.-Clemenceau - Tél. : (70) 98.48.21.

BELGIQUE : BRUXELLES 1060 - SERNEELS - 28, avenue de la Toison-d'Or - Tél. : 19.32.2.511.66.53. — **KNOCKE 83000** - LA LUDOTHEQUE P.V.B.A. - Zeedijk Het-Zoute 753 - Tél. : 19.32.50.60.50.27. — **LIÈGE 4000** - LIBRAIRIE HALBART - Rue des Carmes, 7, 9, 9A - Tél. : 041.23.21.25. — **MONS 70000** - MAISON BRIQUET - Passage du Centre - Tél. : 065.33.52.95. — **NAMUR 5000** - LA HOTTE - 23, rue de la Croix - Tél. : 081.71.42.57.



**club
JEUX
DESCARTES**

BON POUR UN CATALOGUE GRATUIT

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

Decouvrez, sans engagement de votre part, le Club des Jeux Descartes. En échange de ce bon, le catalogue en couleurs vous sera remis gratuitement dans les relais-boutiques Jeux Descartes de votre région (ou si vous préférez, adressé par la poste contre 3 timbres à 1.60 F pour frais d'envoi).

NOM : Prénom :

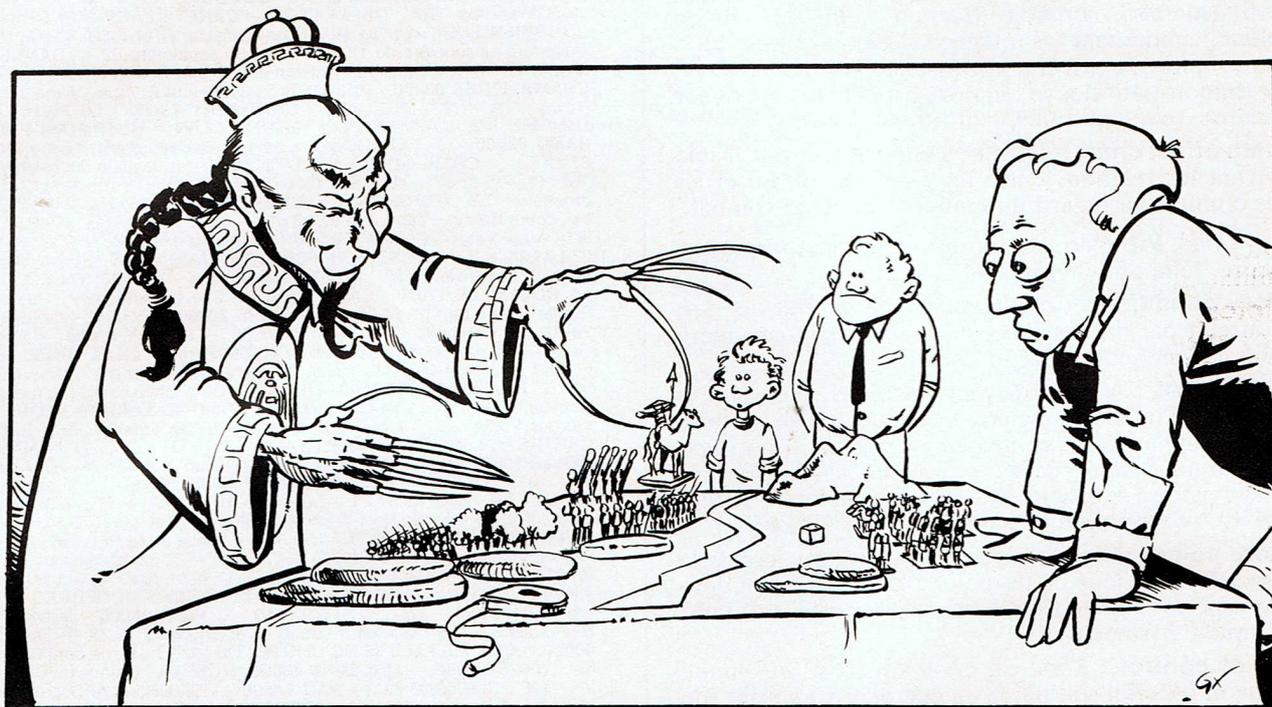
N° Rue :

Code Postal :

Ville :

Desire recevoir le nouveau catalogue Jeux Descartes.

Les Figurines Exotiques



L'ANNÉE 1982 restera, pour le championnat de France de Jeu d'Histoire Antiquité-Moyen Age, celle de l'expansion : 5 clubs ont participé au championnat 1981 ; et ils seront au moins 10 à avoir fourni des concurrents pour le championnat 1982, dont 7 clubs de province.

En examinant les résultats actuellement arrivés à la Fédération (un peu plus de 180 matches au 1^{er} mai — rappelons que le championnat 1982 s'arrête le 15 septembre) on est frappé par une constatation : les jeunes clubs, ou même des clubs plus "mûrs" (je pense à Rouen ou Bordeaux) se contentent d'un éventail d'armées très limité. Romains Trajaniques, plus rarement Bas-Empire, Grecs, Macédoniens, Séleucides, Byzantins, Perses, Sassanides : c'est l'essentiel de l'effectif. Plus récemment, on trouve des Indiens, quelques Vikings, un ou deux Carthaginois, un ou deux Japonais, c'est à peu près tout.

C'est dommage. Que diable, Messieurs, un peu d'exotisme dans tout cela, de la couleur ! Les irréguliers sont moins faciles à manier que les réguliers, mais ils partent en avance incontrôlée si on le leur demande gentiment, et c'est plein de bons côtés... Et surtout le Haut et le Bas Moyen Age, en Occident comme en Orient, offrent de grandes possibilités de variété. Peut-être souhaitez-vous quelques conseils pour vous aider à bâtir cette armée exotique : c'est le but de mon propos-ci.

1. LES CROISADES

Au moins deux types d'armées franques, quatre armées musulmanes, sans compter les Byzantins et même les Arméniens de Cilicie : voilà déjà une riche moisson.

Les Francs

Les Francs de la Première Croisade sont peu différents des Normands d'Hastings ; il n'y a d'ailleurs guère que 30 ans entre les deux. Voici une proposition, sur la base de "La Flèche et L'Épée" et pour une armée de 1.000 points :

Général	100
10 chevaliers EHC, lance courte, bouclier, irrég. B	135
3 × 10 chevaliers HC, lance courte, bouclier irrég. B	230
2 × 10 sergents MC, lance courte, bouclier, irrég. C	170
30 HI lance courte, bouclier, irrég. C	175
12 HI arbalète, irrég. C	73
2 × 15 archers libanais MI ou LI, irrég. C	110

Si on ajoute quelques Byzantins, c'est à dose homéopathique. Par contre, il peut y avoir des chevaliers arméniens HC, avec lance courte, irréguliers C, ou des lanciers à pied arméniens MI, irréguliers C eux aussi.

A mesure de l'installation des Francs en Palestine, on voit apparaître des troupes locales. Ce sont les fameux Turcopoles, cavalerie légère LC avec lance courte, arc et bouclier, irréguliers C (attention, pas des nuées : au-delà de 15, il y a abus). Ce sont surtout les Ordres militaires, Templiers ou Hospitaliers : chevaliers EHC, kontos et bouclier, réguliers A, accompagnés de sergents HC, lance courte et bouclier, réguliers C ou même B ; les Turcopoles du Temple ou de l'Hôpital peuvent eux-mêmes être classés réguliers.

A partir de la 2^e moitié du XII^e siècle, tout le monde s'alourdit : les chevaliers deviennent tous EHC, ils prennent le kontos à la place de la lance courte, et les sergents MC deviennent HC. Attention toutefois : l'idée de rendre les destriers des chevaliers imperméables à l'odeur des chameaux est de pure fantaisie : seuls les chevaux des Turcoples peuvent légitimement être "arabisés".

Les Musulmans

Les Francs ont eu à affronter successivement : d'abord les Turcs Seldjuks, ceux d'Asie Mineure, puis ceux des sultanats syriens, Alep, Damas ou Mossoul ; les Fatimides d'Égypte, d'origine arabe et non turque ; les Ayyubides de Saladin, successeurs des deux premiers ; et enfin les Mameluks, successeurs eux-mêmes des Ayyubides.

Nous n'allons pas aujourd'hui entrer dans le détail de ces différentes armées, mais simplement indiquer quelques nuances. Les Seldjuks sont les seuls à posséder une cavalerie légère ; l'élément lourd prédomine chez les autres, surtout chez les Mameluks. Les troupes de race turque ont le double armement, arc et arme de choc, alors que les troupes arabes n'ont en général que l'un ou l'autre. Les Fatimides ont un élément infanterie plus important que les autres, en particulier des masses d'archers soudanais ; etc. Ceux qui voudraient se documenter longuement, et avoir des données sur la peinture, peuvent se procurer le livre *Armies and Enemies of the Crusades* (en anglais, mais facile à lire et abondamment illustré) à Jeux de Guerre-Diffusion (55, boulevard Péreire, 75017 Paris).

2. LES ARMÉES DE LA STEPPE

De tout temps, la steppe euro-asiatique a nourri des peuples de cavaliers, dont l'Histoire a gardé la trace, soit par leurs combats avec la Chine, soit par leurs migrations en Europe. Les premiers, ce sont les Huns, les Hiong-Nou des frontières chinoises.

A l'état "pur", une armée hunnique est dans ce genre :

Général	100
10 nobles HC, kontos, arc, bouclier, irrég. B	125
8 × 8 cavaliers LC, arc, javelot, bouclier, irrég. C	648
2 × 10 fantassins LI, arc, javelot, bouclier, irrég. C	130

Si on prend les Huns en Europe, avec un cortège de troupes vassales plus ou moins enthousiastes, c'est plus varié. On a surtout des Goths HC, lance courte et bouclier, irréguliers D, ou de l'infanterie légère ou moyenne de diverses tribus germaniques (Francs, Ruges, Thuringiens, etc.) armée de la lance courte ou plus rarement de l'arc ou même de la fronde.

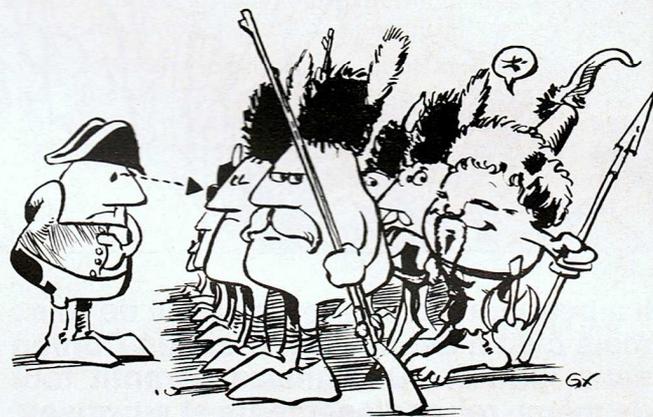
Plus tard, d'autres peuples de la steppe prendront le relais : les Bulgares, descendants directs des Huns, ou bien les Avars ou Magyars. Dans ces armées, l'élément de cavalerie lourde est proportionnellement bien plus important (toujours avec les deux armes, arc et lance, qui caractérisent l'Asiatique) et aussi l'infanterie slave LMI apparaît en bon nombre, avec la lance courte, l'arc ou plus rarement quelques haches à deux mains.

Voici en exemple une armée Avar VIII^e siècle, que j'aligne de temps en temps en championnat :

Général	100
3 × 8 nobles Avars EHC, kontos, arc, bouclier, irrég. B	343
3 × 7 Avars LC, javelots, arc, bouclier, irréguliers C	222
5 Gépides HC, kontos, bouclier, irrég. C	65
40 Slaves LMI, lance courte, bouclier, irrég. C	145
16 Slaves LI, arc, irrég. C	57
12 Slaves LMI, hache à deux mains, javelot, bouclier, irrég. C	73

Pour jouer à plus de 1.000 points, il suffit de rajouter des Avars et des archers slaves.

Quant aux figurines, il faut chercher un peu. Mes Avars sont des Seldjuks ou des Ayyubides de marque "Irregular" (la plupart des cavaliers orientaux avec lance et arc se remplacent entre eux de manière très convaincante), mes Gépides des cavaliers goths de la gamme Huns "Citadel" et mes Slaves des Carolingiens ou des Vikings de la même marque "Citadel".



3. LES CHINOIS SONG

Parmi les trois dynasties chinoises les plus marquantes de la période (Han, Tang, et Song) j'ai choisi les Song, parce qu'il n'existe pas de figurines Tang et que les Han sont très difficiles à trouver. Les Song sont contemporains des Mongols ; c'est une bonne armée pour un joueur statique et qui compte sur le tir pour user l'adversaire.

Exemple d'armée Song :

Général	100
10 cavaliers lourds HC, lance légère, bouclier, rég. B	120
2 × 5 cavaliers légers LC, lance légère, bouclier, rég. B	110
10 archers à cheval LC, arc, réguliers C	70
20 gardes HI, lance lourde de jet, bouclier, rég. B	150
3 unités mixtes de 40 MI, réguliers D, la moitié avec longue lance et bouclier, la moitié avec arbalète	390
12 arbalétriers LI, arbalète, rég. D	34
1 lance-fusées avec équipage 3 hommes, rég. C	50

Pour jouer à plus de 1.000 points, on peut rajouter 2 ou 3 balistes ou catapultes, ou augmenter l'effectif de l'infanterie lourde ; mais pour rester dans la logique Song, il faut toujours une cavalerie peu nombreuse, à utiliser en contre-attaque.

(à suivre)

Jean-Michel Hautefort.

DeathMaze



Il a beaucoup d'éléments du jeu de rôle ; mais c'en n'est pas un. C'est un Donjon sans maître... Deathmaze garantit tout de même rebondissements et surprises.



Fabricant : Simulation Publication Inc., 257, Park Avenue South, N.Y. 10010 (Etats-Unis).

Sujet : exploration, pillage compris, de mystérieuses et mortelles catacombes, par des personnages sans foi ni loi.

Matériel : deux planches de 100 pions prédécoupés représentant personnages et monstres, ainsi que couloirs, pièces et salles... dans lesquels tout ce petit monde va évoluer.

Système de jeu : jeu de rôle, les joueurs élaborent et font évoluer leur personnage dans le cadre de règles très souples. Comme il n'y a pas de carte, les joueurs construisent le *Deathmaze* au fur et à mesure de leur progression.

Complexité : pour ceux qui sont habitués à l'ésotérisme des codes, c'est enfantin ; pour les autres, très modéré.

Nombre de joueurs : d'après le nombre de pions représentant des personnages, 12. Cependant, la bonne moyenne est 6 ; et les possibilités de jeu en solitaire sont formidables (*Deathmaze* est d'ailleurs idéal pour ça).

Possibilité de jeu par correspondance, nulle.

Date de publication : 1979.

Signes particuliers : possède un petit frère : *Citadel of Blood* aux règles plus élaborées.

La traduction française est disponible. Enfin la souplesse du système permet aux joueurs d'élaborer leurs propres règles.

LES mini-jeux sont devenus très vite l'une des branches les plus populaires de ce que les Anglo-Saxons appellent *Boardgaming* (traduisons par "Jeu sur table" par opposition à "Jeux avec figurines", ou "Jeux de rôle"). Nettement moins intéressantes pour les wargamers classiques (ceux qui sont intéressés par des sujets purement historiques), toutes ces petites boîtes attirent principalement les joueurs qui n'aiment (ou ne peuvent pas) déployer cinq ou six cartes dans leur salle à manger, mais qui apprécient, tout de même, l'exercice qui consiste à essayer de distinguer les pions du terrain, sur un mouchoir de poche.

La plupart de ces mini-jeux empruntent leur thème à la science-fiction et à l'Heroic Fantasy. Par ailleurs, comme *Dungeons and Dragons* et ses nombreuses variantes (sinon copies), dominent le secteur Fantasy Fantastic ; il n'est pas surprenant que les jeux petits formats proposent, eux aussi, de partir en exploration et d'affronter des monstres en réduction !

Bien que la tentation soit grande de comparer certains de ces mini-jeux aux jeux de rôle qui possèdent un thème tiré de l'Heroic Fantasy (surtout si l'on considère, en ce qui concerne *Deathmaze*, que la firme qui l'a produit, le présente comme tel) ; on ne peut les mettre en face (à l'exception de la *Fantasy Trip* de Metagaming, mais c'est une autre histoire)

des nombreux (et coûteux volumes) d'*Advanced Dungeons and Dragons* et de *Chevalery and Sorcery*, sans être frappé par la disproportion.

Deathmaze n'est pas un vrai jeu de rôle ; mais la conception des règles, certains principes qu'il utilise, en fait un bon moyen pour débiter. Ce jeu peut être décrit comme un *dungeon* sans maître, qui utiliserait des pions, plutôt qu'une carte ; c'est développer un nouveau labyrinthe à chaque fois que l'on dispute une partie. De plus, les règles conduisent plus les joueurs à affronter le système plutôt que les poussent à s'affronter stupidement (de nombreux "Dungeoners" feraient bien de jouer deux ou trois parties de *Deathmaze*). Cette approche choisie par l'inventeur permet de jouer à *Deathmaze* aussi bien en solitaire qu'à plusieurs.

Les joueurs créent des personnages qui vont explorer le *Deathmaze*, à la recherche de trésors, massacrant les monstres qui les gardent ou ceux qui auront l'imprudence de se trouver sur leur chemin. Ceci faisant, ils accumuleront aussi des points d'expériences qui leur permettront d'affiner et de fortifier leurs caractéristiques ; différents bonus leur seront accordés, leur donnant ainsi des chances de survie supplémentaires dans de futures aventures.

Matériel

Deathmaze se compose d'un petit livret de règles (16 pages en anglais), de tables de combats et de différents tableaux encartés à l'intérieur du livret ; et de deux planches de 100 pions prédécoupés qui représentent personnages, monstres ainsi que les pièces et couloirs qui constitueront l'espace où les héros évolueront. Les couloirs et salles peuvent être placés dans différentes configurations, vous pouvez, au cours de chaque partie, constituer un *Dungeon* différent.

Certaines salles sont ornées de statues ou de fontaines, ou de trappes (dans le rapport de six fontaines pour quatre statues ou trappes, ce qui semble indiquer que l'endroit est particulièrement bien arrosé). Ce sont les seuls détails qui rompent la monotonie architecturale du labyrinthe ; en effet aucun pion n'a été prévu pour représenter des salles circulaires, des grottes ou de larges pièces.

La même remarque peut être faite en ce qui concerne les pions-personnages ou les pions-monstres ; ces pions représentent seulement la tête du personnage ou du monstre, et ce, d'une manière assez simpliste.

Un peu plus d'attention aurait pu être accordée à l'aspect graphique du jeu, et des silhouettes un peu plus dynamiques et plus stimulantes pour l'imagination auraient pu être choisies. Les pions-monstres fournissent aussi des indications concernant la puissance de combat du monstre et son niveau de points de vie (le jeu utilise une expression assez étrange puisqu'il parle de *Wound Point*) ; le nombre de points de vie d'un monstre a bien son importance puisqu'il détermine son endurance durant le combat (le temps que mettront nos braves aventuriers à l'étriper) et le nombre de points d'expériences qu'il rapporte une fois occis.

Déroulement du jeu

Les règles sont précises et sans complication inutile.

Avant de partir pour l'inconnu, les joueurs détaillent leur personnage en leur assignant une classe, un nom et différentes spécifications.

Dans le jeu de base, il n'y a que deux classes, les Héros (qui sont des Guerriers, ou plus précisément des Chevaliers) et des Voleurs. Des personnages des deux sexes sont fournis, et les Magiciens sont ajoutés dans le jeu avancé.

Les caractéristiques des personnages comprennent : leur niveau de points de vie, qui représentent le montant de dommages que peut subir un personnage avant de mourir ; leur résistance à la magie qui permet d'échapper aux effets des sorts lancés contre le personnage ; de plus chaque aventurier peut choisir de posséder un talent particulier. Ce talent peut constituer, en une capacité supérieure, d'infliger des dommages avec une arme donnée, ou des capacités de désamorçage, en ce qui concerne les voleurs.

Tous les personnages ne sont pas très différents les uns des autres ; mais au fur et à mesure des explorations (s'ils survivent) leur expérience leur permettra de se développer et de se spécialiser un peu plus.

Une fois dans le labyrinthe qu'ils doivent explorer, les joueurs établissent le tracé en se déplaçant ; signalant la position du groupe dont ils font partie en utilisant un marqueur qui est placé sur la portion de couloir ou sur la salle qu'ils occupent. Chaque fois qu'il se déplace, le groupe vérifie s'il ne fait pas de mauvaises rencontres, si un monstre se présente au détour d'un couloir, la procédure suivante est utilisée.

Les pions-personnages sont déployés à part et installés en ordre de marche sur deux rangs de trois personnes ; on fait de même pour le ou les monstres. Une fois les deux groupes face à face, les personnages peuvent choisir soit de négocier, soit de combattre ; un dé est lancé pour obtenir le résultat des pourparlers avec le ou les monstres ; si cette négociation, échoue, le groupe sera automatiquement attaqué par le ou les monstres ; si les pourparlers aboutissent, le groupe ne sera pas agressé, mais pourra attaquer les monstres s'il le désire ; enfin un troisième résultat, beaucoup plus avantageux que les précédents, existe : c'est la fuite du monstre devant les aventuriers. Fuite pendant laquelle le monstre abandonne une partie de ses trésors.

Si les personnages sont obligés ou choisissent de combattre, l'ordre de marche constitué auparavant permet de savoir qui attaque qui ; puis les aventuriers (qui frappent toujours les premiers et ceci quelles que soient les circonstances) peuvent lancer leurs attaques.

Les premiers rangs des formations de combat des différents protagonistes sont les seuls à employer les armes de combat rapproché (épée, dague, marteau) ; les personnages du rang suivant assaisonnant le tout de divers projectiles (dague de lances ou flèches) ainsi que de sortilèges ; et ceux qui se trouvent au troisième rang se contentent généralement d'assister au spectacle !

Chaque combat se divise en plusieurs rounds ; chaque round de combat prenant la place d'un tour de mouvement. Le groupe frappe en premier, puis suit la réplique des monstres. Ensuite les groupes personnages et monstres peuvent se réorganiser. Ceci permet aux aventuriers (les monstres se réorganisent de façon aléatoire) de changer de position, de

plan de bataille, préservant les personnages qui ont trop souffert et ramenant des guerriers plus frais. Intéressant n'est-ce pas ? Mais les mouvements qui résultent de la réorganisation sont limités, et vous devez faire particulièrement attention à la manière dont vous disposez vos aventuriers ; de bons personnages sont souvent perdus à cause d'une mauvaise organisation en formation de combat, ou à cause d'une bousculade au cours d'un changement de place entre deux rangs...

Pour résoudre les combats, un dé est lancé, à qui on ajoute différentes variables. Le résultat ainsi modifié est ensuite comparé à une table de combat qui donne les dommages infligés. Ceux-ci sont immédiatement soustraits du total de points de vie de l'infortunée victime. Si le total des points de vie est amené à 0, le personnage ou le monstre est immédiatement retiré du jeu. Les monstres ajoutent tous un nombre prédéterminé à leur dé d'attaque, et certains monstres sont si dangereux que leurs attaques sont pratiquement toujours sanctionnées par un dommage. Le combat continue de la sorte jusqu'à ce que l'un des deux protagonistes soit exterminé.

Récompense du héros



Les joueurs, dont les personnages survivent, peuvent alors décompter les trésors qu'ils ont trouvés et les partager entre les membres du groupe.

Chaque monstre garde ou transporte (dans le cas des monstres errants) des trésors de type différent, et une table détermine la nature de ces trésors. Des points d'expérience sont partagés une fois les trésors découverts et distribués ; le montant de ces points est calculé en fonction des points de vie de la créature abattue et du nombre d'aventuriers encore vivants. Si un personnage réussit à accumuler 75 points d'expérience (et ce n'est pas si facile qu'il en a l'air), et s'il possède quelques piles de Bezants (l'unité monétaire dans *DM*), Il pourra acquérir un bonus de + 1 sur n'importe laquelle de ses caractéristiques.

Si les personnages peuvent acquérir des richesses, des armes et objets magiques sont présents dans *Deathmaze*. Sous le vocable d'objets magiques sont compris des potions, des médaillons et des épices. Remarquons qu'une petite note d'humour a été ajoutée au jeu, puisque les soit-disantes épices sont des légumes (des épinards, utilisés comme potion de force), du cannabis (qui altère la perception du temps et permet de taper deux fois), ou même du poivre

rouge (qui permet de cracher des flammes, bien sûr). A l'exception de ces facéties, les objets magiques sont très utiles aux aventuriers, mais les personnages doivent être prudents dans leur emploi, certains sont piégés.

Oh, non, encore un sorcier !

Le jeu avancé introduit les capacités de certains monstres. Ainsi vous risquez de rencontrer en plus des monstres "classiques", les Chiens de l'enfer (qui crachent des flammes) et des Méduses dont le regard pétrifie toute personne qu'elles attaquent qui ne résiste pas.

La gamme des sorts n'est pas très originale, si on la compare à celle des objets magiques : on trouve les sorts de Sommeil, de Charme et Éclair que les magiciens fous (les Sorciers) utilisent intensivement. Ce sort est d'ailleurs le plus puissant des sorts de combat.

Les sorts sont lancés en déduisant leur "coût" (en point de vie) du total du magicien qui les utilise. Ainsi les magiciens tendent à devenir des spécialistes à un coup.

Heureusement, de temps en temps, les objets magiques peuvent leur permettre d'entrer plus activement dans le jeu, mais les mauvaises surprises sont aussi très fréquentes.

De façon générale, les parties sont courtes, et les pertes terribles dans les groupes de débutants (joueurs et personnages). C'est pourquoi je pense qu'il est sage de créer, avant de partir pour la première fois en exploration, une paire de personnages de haut vol, pour assister les novices et leur permettre de passer au 2^e rang lorsque se présentent des monstres tels que les gargouilles ou les vampires, ou ceux qui possèdent un tel bonus de combat qu'ils sont sûrs de faire mouche à chaque coup.

Pourtant, la table de combat est infiniment favorable au groupe d'aventuriers, même un groupe de personnages débutants peut venir à bout des monstres les plus redoutables en les usant petit à petit ; surtout si l'on considère qu'une arme fait pratiquement (à bonus de combat égal) plus de dégâts qu'un monstre.

Le choix d'une arme n'a pas vraiment d'effets dans *Deathmaze* (une dague possède les mêmes effets qu'un arc), sauf en ce qui concerne la position du personnage au cours des combats, les aventuriers possédant des armes de jet se voyant relégués au second rang, ou ayant tendance à refuser à affronter au corps à corps les monstres et les dangers du *Deathmaze*.

Un autre problème de ce mini-jeu : l'incompatibilité entre le système de combat et la rapidité du jeu.

En effet, il est particulièrement frustrant de ne pouvoir liquider une misérable créature qu'en l'affaiblissant lentement, mais d'un autre côté, cela évite aussi aux personnages de passer de vie à trépas sitôt la première difficulté.

Comme les retraites sont interdites, il est aussi décevant de voir un groupe chargé de trésors et d'expérience, mais aussi considérablement affaibli, succomber, sur le chemin du retour, à un monstre robuste et peu amical.

Pour éviter que la partie ne se termine sur un tel échec, j'utilise une règle supplémentaire : si les

monstres ne sont pas plus nombreux que les personnages, ces derniers peuvent, après un round de combat, essayer de s'enfuir en laissant une arrièregarde. Si les "habitants" du *Deathmaze* massacrent ces sacrifiés, laissés en arrière, ceux qui se sont enfuis sont alors obligés de revenir pour combattre.

C'est la seule modification que je me suis permis d'apporter à *Deathmaze*, et je conseille tous ceux qui désireraient apporter des modifications supplémentaires de faire attention... *Deathmaze* est un mini-jeu et les règles telles qu'elles ont été conçues sont suffisantes pour permettre aux personnages (et aux joueurs) un ratissage complet de cet obscur labyrinthe.

Il est évident que les fanatiques des jeux de rôle voudront exploiter toutes les possibilités d'extension de ce mini-jeu. Ces extensions devront se limiter à la liste des sorts, des monstres ou des personnages ; ces ajouts permettant de varier les rencontres et les tactiques utilisées par le groupe d'aventuriers.

Par exemple il pourrait y avoir des Clercs armés de marteaux et dont la spécialité (talent) serait de soigner. Des armes peuvent être aussi rajoutées, mais en modifiant la table de combats.

Je me suis amusé à rajouter une partie de ma "ménagerie personnelle" (je rejette toute responsabilité au sujet des dégâts que ces animaux pourraient faire) qui est présentée sous forme d'une table ci-après. Je n'ai pas fourni de tables de rencontre et les joueurs peuvent l'utiliser comme ils le voudront.



Pour conclure j'examinerais l'aspect jeu en solitaire de *Deathmaze*, qui, bien qu'un peu monotone, fonctionne parfaitement. Comme dans tous les jeux en solitaire, une fois que vous avez un peu d'expérience, il n'y a plus de surprise... Cependant, il arrive souvent que votre personnage (ou vos personnages) se trouve dans une situation impossible, mais il y a toujours au moins une chance de s'en sortir.

Que vous jouiez seul ou en groupe (vous n'avez rien à craindre, il n'y a pas de règles pour les coups bas), les choix que vous devez faire sont un peu trop limités. En effet, ce dont vous devez décider se limite à : ordre de marche, constitution de votre ordre de marche et de votre formation de combat, savoir si il vaut mieux attaquer ou négocier avec tel ou tel monstre.

On peut donc dire sans se tromper que *Deathmaze* est, certes, un bon jeu fantastique, mais que ce n'est pas un jeu de rôle au vrai sens du terme. De plus, les joueurs sont limités à trois rôles ou plutôt trois spécialités peu différentes l'une de l'autre.

Mais si l'on considère que *Deathmaze* n'est qu'un mini-jeu avec un système de règles qui va droit au but et qui permet de passer un bon moment pour un prix modique et un encombrement réduit, ce *Corridor Mortels* est un bon achat.

Frédéric Armand.

	N	T	M/R	B/C	PDV	S
Serpent (géant)	4	D/A	1	4	1+2	
Basilik	4	G	1	2	1-1	(1)
Ours (géant)	4	D/A	1	5	1+2	
Guêpe (géante)	4	D/A	1	4	2+0	
Bugbear	2	F/C	1	Arme	1+0	
Crawler	4	F/A	1	2	1-1	(2)
Centipède	4	D/A	1	3	2+0	(3)
Cockatrice	5	G	1	2	4+1	(1)
Démon	7	J*2	5	12	4+1	(5)
Dragon	3	J*2	3	12	4	(4)
Nain	0	G/C	1	Arme	1+0	
Grenouille	4	E/A	1	3	1+0	
Ghoul	9	F/A	1	3	1+2	
Géant	3	G	1	8	3	
Gnome	0	E/A	1	Arme	1/2+0	
Golem	5	H	2	6	3	
Harpie	4	I/C	1	3	1+0	(7)
Hydre	4	I/B	1	3	1+2	(8)
Imp	7	G	3	2	1+2	(9)
Lézard (géant)	4	A	1	3	2+1	
Homme-lézard	4	H/B	1	Arme	1+2	
Minotaure	3	I/C	1	6	2+1	
Scorpion (géant)	4	D/A	1	4	1+2	
Fantôme	7	H	3	2	1+1	(10)
Gorille	4	E/A	1	2	2+1	
Loup	4	D/A	1	2	1+0	
Zombie	9	E/A	4	2	1-1	
Spectre	9	J/A	1	10	3+0	(11)

Les Dragons, Démons, Hydres et Spectres doivent être réservés à des parties de très haut niveau.

• (1) Les Basiliks essaient de tourner en pierre les personnages qu'ils attaquent, tout comme les Méduses. Il en est de même pour les Cockatrices.

• (2) Les Crawlers et les Centipèdes (3) tentent de paralyser les personnages qu'ils attaquent.

• (4), (5), (9) Les Dragons crachent des flammes comme les Chiens de l'enfer et font ainsi 2 points de dommage. Sur un jet de 1, les Dragons lancent en plus le sort Eclair. Les Démons peuvent lancer un sort tout comme les Dragons, de plus ils peuvent créer une mer de flammes qui fait 1D6 de dommages, si les aventuriers ratent leur jet de protection contre la magie. Les Imps peuvent lancer un sort Eclair en plus de leur attaque normale.

• (7) Les Harpies peuvent charmer un personnage, celui-ci cesse de combattre pendant un round s'il rate son jet de protection.

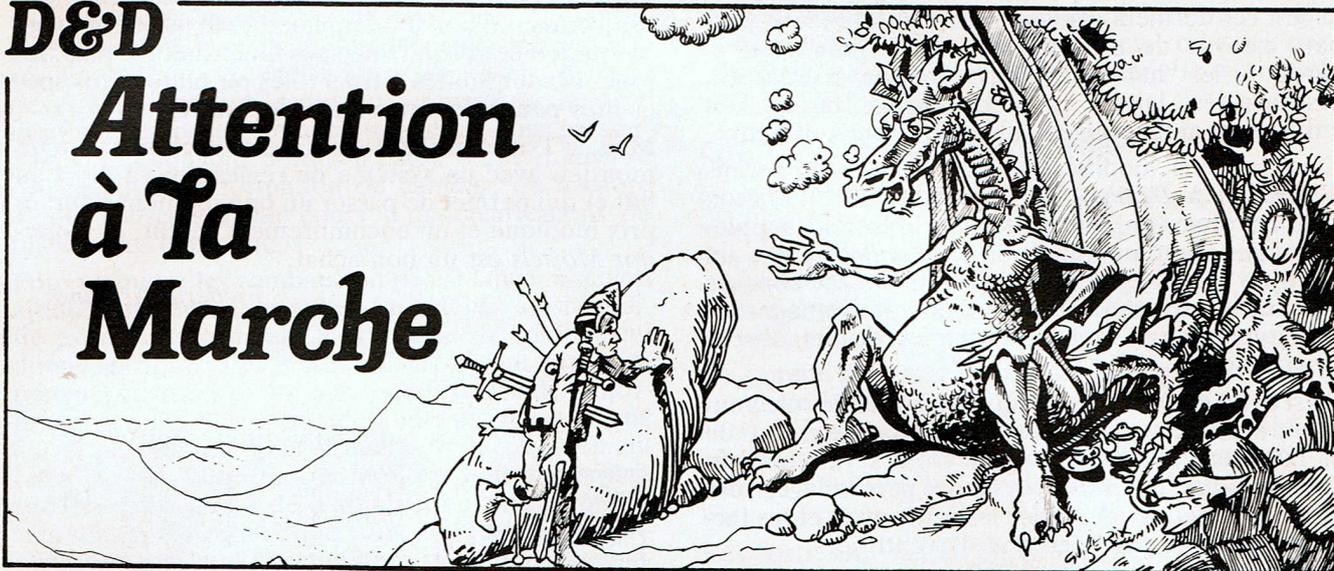
• (8) Les Hydres peuvent attaquer trois fois par round le même personnage, ou trois personnages différents. Chaque fois qu'un Hydre perd le tiers de ses points de vie il perd l'une de ses têtes, donc l'une de ses attaques.

• (11) La terreur qu'inspirent les Spectres, fait perdre à un aventurier, qui rate son jet de protection contre la magie, un round de combat.

Un personnage est paralysé si un 1 est obtenu sur le jet d'1D6 après une attaque réussie. Le personnage est placé à part, les joueurs lancent 1D6 ; si un 6 est obtenu, le personnage est de nouveau libre de ses mouvements. Lorsqu'un personnage est paralysé, les autres joueurs décident s'ils abandonnent le paralysé ou pas. S'ils l'abandonnent, le paralysé meurt ; sinon, un des joueurs doit le porter (mais celui-ci est limité dans ses mouvements).

D&D

Attention à la Marche



Confucius disait : "le plus dur dans les jeux de rôle, c'est de commencer". Cet épisode mystique, triangle des Bermudes, qui nous vaut un courrier aussi abondant que moite d'angoisse et de perplexité, sépare les joueurs concernés en deux grandes familles : ceux qui VONT se lancer, et ceux qui viennent JUSTE de le faire.

PAS de panique et voyons ce qu'on peut faire pour vous. Ça ne vous rassurera pas de le savoir, mais les jeux de rôle sont comme la réalité : instables, insaisissables, et même parfois contradictoires ! Gary Gyax (créateur de D & D, le plus populaire des jeux de rôle) et ses assistants ont défriché un terrain considérable ; et leur boulot de pionniers ne va pas sans quelques problèmes pour le joueur français qui découvre le jeu aujourd'hui.

Matériel

Tout d'abord, la boîte de base :

Hormis pour quelques privilégiés apprenant *D & D* "sur le tas" dans un club, c'est, pour de nombreux amateurs, le premier contact avec un vrai jeu de rôle. C'est aussi, à mon avis, le meilleur ; il serait regrettable de la mépriser pour se jeter directement sur les règles avancées. Quelques esprits supérieurs ont,

bien sûr, réussi cette gageure : acheter les quatre bouquins, en américain, les lire, les assimiler, expliquer à des amis, joueurs novices, ce qu'ils devaient savoir pour débiter, et jouer un "Donjon" sans trop d'hérésies.

Bon ! Mais croyez-moi, il n'y a vraiment pas de honte à ne pas être parmi ces êtres hors du commun ! Car si vous cherchez à les imiter, vous allez, pour une somme rondelette, vous offrir votre plus belle indigestion littéraire !

Ceci dit, le "Basic Set" reste le plus agréable moyen de se lancer. On y trouve tout de même de quoi engendrer les principales classes de personnages (guerriers, voleurs, magiciens, etc.) dans les diverses races (humains, elfs, nains, etc.) ; les sorts divers, tant ceux des magiciens que des clercs sont répertoriés avec leurs explications ; les monstres sont décrits de la même manière que dans le *Monster Manual* (hormis les illustrations). Le rôle du D.M. y est expliqué avec force détails et conseils. Des exemples de jeu (description d'un début de partie) permettent de sentir comment les choses doivent se dérouler.

L'avantage du "Basic Set" est d'éviter de se perdre dans des complications qui, au début, n'apportent rien au jeu. Attention, les boîtes ne contiennent pas les dés, pratiquement indispensables.

Puis, l'expert set :

Récemment apparu, il permet de se sortir des limites du "Basic Set", et de jouer des personnages jusqu'au 14^e niveau, dégradé que

l'on n'atteint qu'en jouant *vraiment bien* son personnage durant de nombreuses campagnes. Règles additives, armes, sorts et monstres supplémentaires (dont certains inédits par rapport au *Monster Manual*) multiplient les possibilités de jeu.

Cette boîte, se greffant sur le "Basic Set", il est recommandé d'acheter ces jeux dans l'ordre ! Comme pour la nouvelle édition du "Basic Set", la présentation est agréable, et plus concise que dans les règles avancées. Très reposant pour les yeux, les propriétaires de règles avancées peuvent l'utiliser les jours de migraine...

Enfin, les règles avancées :

Honnêtement, on aura bien insisté ! Les deux boîtes, pour une somme modique, représentent des mois de jeu passionnant... Néanmoins, c'est légitime, vous pouvez préférer les règles avancées... (Mais attention, déjà TSR, l'éditeur, met l'accent sur la différence : *Dungeon & Dragon* est une marque déposée ; *Advanced Dungeon & Dragon* en est une autre).

C'est le doigt dans l'engrenage, c'est le teint cadavérique des nuits sans sommeil, c'est déjà une aventure en soi.

D'abord, les bouquins. Si vous jouez un personnage, vous pouvez n'acheter que le *Player Handbook* (ou "Livre du Joueur"). Cent trente pages en américain, écrit petit ! Avec toutes les tables nécessaires pour générer, équiper votre personnage, et l'envoyer sur les routes mal fréquentées de *A. D. & D.*

Leurre ! Illusion et faux semblant ! Pas de bon joueur qui ne finisse par acheter petit à petit les autres livres :

- *Monster Manual*, pour connaître à l'avance les points forts et les faiblesses des monstres qu'on rencontre pour la première fois (attention, beaucoup de joueurs ont une tendance à la tricherie que l'on voit moins souvent dans d'autres jeux !).

- Le "*Dungeon Master's Guide*" viendra ensuite le livre qui permet de passer de l'autre côté du *Dungeon Master's Screen* (l'écran du Maître de Donjon). Deux cent trente pages écrites toujours aussi petit ! Puis les autres livres, les additifs, accessoires, etc.

Là, jouer devient un art, avec la renommée qui l'accompagne (pour les meilleurs), mais avec l'engloutissement que cela implique ; deux à trois nuits par semaine, en alternant le jeu d'un personnage avec le "Mastering", les deux points de vues permettant d'affiner son "sens du jeu", qualité indispensable si l'on veut créer des "Donjons" ou des campagnes équilibrées en force, et attractifs, tant dans leur réalisation que dans la manière de les "jouer". Et c'est là que le bât blesse...

S.O.S. Jeux de Rôle

Le D.M. dans le brouillard

Le courrier de *CB* l'atteste ; les règles renferment de nombreux points obscurs, ou du moins, difficiles à cerner. Nous tâchons, dans la mesure du possible, de répondre de manière aussi précise que ce peut, lorsque les questions sont elles-mêmes précises et... pas trop nombreuses. Ne nous demandez donc d'éclaircir que sur un ou deux points qui vous empêchent vraiment de jouer. Pour le reste, potassez et repotassez les règles : la réponse que vous cherchez se trouve peut-être en rapprochant plusieurs petits paragraphes disséminés dans des chapitres différents... Par contre, ne cherchez pas ce qui ne s'y trouve pas ! Plusieurs lecteurs nous demandent où se trouve la table d'usure des armes. Il est certain que la durée de vie d'une épée est limitée et demande de fréquents réaffûtages. Eh bien, désolé, mais ceci n'est pas prévu dans les règles... Improvisez !

Le niveau de réalisme de certains jeux de rôle, dont *A. D. & D.* fait partie, donne en effet à penser que toutes les situations pouvant venir à l'esprit des joueurs ou du D.M., ont été prévues. C'est peut-être un peu trop demander, non ? Notez bien, rien ne vous empêche d'ajouter vos propres règles, dans le cadre de votre club ou d'un petit cercle de joueurs, à condition que tous les intéressés

soient au courant et en accord avec vos amendements, par exemple, le petit bonhomme numéroté qui permet de situer l'impact des coups. (A propos du réalisme, voir aussi nos articles sur *Chivalry and Sorcery*, dans *CB* N° 6 et N° 8). Mais attention, les règles additives entraînent des jets de dés supplémentaires, des lectures de tables, des précisions accrues à demander aux joueurs ; bref, tout cela ralentit considérablement la partie, et l'on risque alors de voir les joueurs se dissiper et flanquer ainsi votre belle ambiance terrifiante par terre...

La meilleure solution consiste à avoir ces petites règles sous la main, mais de ne les utiliser que lorsque cela débloque une situation ambiguë.

Le DM dans les limbes

Comme je le disais précédemment pour les règles de base, certains points peuvent être contradictoires. Le cas s'est présenté, par exemple, pour la portée des sorts, en intérieur et extérieur (voir *CB* N° 6) pour lesquels le *Player Handbook* et le *Dungeon Master's Guide* donnaient des versions différentes. Dans de tels cas, n'entamez pas de polémique nocturne autour de la vraisemblance de l'une ou l'autre considération.

La règle effective est celle du *Dungeon Master's Guide*. Pour deux raisons : il est postérieur aux autres livres et c'est donc lui qui a le beau poli de l'œuvre achevée ; et puis, il est entre les mains du maître du jeu, être qui possède dans son fameux livre tous les moyens pour vous occire dans le plus parfait respect des règles. Si donc, vous êtes face à un bon D.M., sachez rester courtois. Non pas que son rôle soit de se venger de ses affronts personnels

sur les personnages, ni de créer des donjons 100 % mortels (aux deux sens du terme) ; mais pour le bon déroulement du jeu, le D.M. est quelqu'un qui ne doit pas se laisser marcher sur les pieds !

De nombreux joueurs sont très fiers d'être paladin de 10^e niveau ou magicien du 8^e, mais laissent leur fierté de côté lorsqu'il s'agit de se chamailler sur des détails, en pleine action... Haro sur le D.M. qui se lancera dans la discussion ! Sa conduite est simple : pour une raison quelconque, les aventuriers, sans doute pris de folie, se mettent à brailler en tous sens. Instantanément, la probabilité de rencontrer une patrouille ou un monstre errant va passer de 20 % à 90 % ! Des bruits de pas dans un couloir ou un rideau de flammes au-dessus d'une colline concluent très bien ce genre de palabres intempestifs.

Quant au désaccord entre joueur et D.M., c'est un cas plus difficile. C'est là que joue toute la personnalité du maître de jeu qui doit être avant tout quasi irréprochable sur la connaissance des règles : discuter un point de règle avec lui doit être une hérésie, auquel nul ne pense... ni ose !

C'est parfois très dur, mais en général les parties menées par ces "despotes éclairés" sont bien plus intéressantes, et le joueur supporte mieux une éventuelle erreur du D.M., même si cette erreur lui coûte la vie d'un personnage... Encore faut-il être capable en tant que maître de jeu, de réaliser qu'on a mal joué un point de règle au moment crucial, et de regarder le joueur dans les yeux en répétant "Si, si, ton personnage est mort !... Ne discute pas...".

Toutes ces considérations restent générales et ne visent qu'à mieux situer les façons de se dépatouiller avec *D. & D.*, ou avec ses cousins tels *Dragon Quest* ou *Chivalry & Sorcery*. Nous continuons bien sûr à répondre au courrier (s'il est accompagné d'une enveloppe timbrée pour la réponse !), mais il faut savoir que souvent, si vous n'avez pas vous-même trouvé la solution d'un problème, nous ne vous proposons qu'un modèle de conduite, c'est-à-dire la façon de jouer généralement admise dans les clubs parisiens. □

Didier GUISEIX.



Devine Qui Vient Diner Ce Soir...

Depuis la création du Samourai, nous avons reçu de nombreuses propositions de classes de personnages, certaines intéressantes, d'autres un peu démesurées...

Nous avons sélectionné pour cette fois les créations de Gianni Vacca, qui sont multi-usages et peuvent être utilisées dans différents types de Donjons. Gianni gagne donc l'abonnement gratuit à Cassus Belli. Désolés pour ceux (ils sont nombreux) qui nous envoient des créations, monstres ou autres, dignes d'intérêt ; "Devine" ne peut envahir tout le journal ; merci à tous et... le concours continue !



Les Gladiateurs

LE RETIAIRE

A.C. : 10.

Mouvement : 48".

Dé de vie : 2.

Armes : trident et filet (voir ci-dessous).

Alignement : NC (CN).

LE SECUTOR

A.C. : 2.

Mouvement : 12".

Dé de vie : 2.

Arme : épée courte.

Alignement : NM (NE).

LE SAMNITE

A.C. : 7.

Mouvement : 24".

Dé de vie : 2.

Arme : épieu (spear).

Alignement : NC (CN).

LE MIRMILLON

A.C. : 9.

Mouvement : 24".

Dé de vie : 2.

Arme : épée courte.

Alignement : NM (NE).

LE MYRMIDON

A.C. : 7.

Mouvement : 24".

Dé de vie : 2.

Arme : épée courte.

Alignement : NC (CN).



LE THRACE

A.C. : 9.

Mouvement : 48".

Dé de vie : 2.

Arme : cimettere (scimeter).

Alignement : NC (CN).

Ce sont les principaux types de gladiateurs qui se battent dans les cirques et amphithéâtres romains.

- **Le rétiaire** n'avait ni armure, ni bouclier, ni casque, mais il tient un énorme filet pour immobiliser et faire tomber son adversaire. Dans le jeu, le rétiaire peut lancer son filet une fois tous les deux rounds. L'adversaire tombera sur un score requis pour toucher A.C. 9 ; il sera désarmé sur score requis pour toucher A.C. 5.

- **Le mirmillon** a un casque (helmet, small) et un bouclier (normal-sized shield).

- **Le sécutor** remplace le gladiateur qui est mort au cours d'un combat ; il porte une armure de fer (plate mail), un bouclier (shield, large) et un heaume (helmet, great) sur la tête.

- Les Romains aimaient beaucoup les combats de nains, qu'ils appelaient "**myrmidons**" par dérision : en effet, les myrmidons sont un peuple grec de petite taille. Ces gladiateurs ont une armure de cuir (leather armor) et un écu (shield, small).

- Les gladiateurs portant un épieu, une armure de cuir et un casque avec des cornes ou un cimier dessus (helmet, small) sont appelés "**samnites**" car ce peuple s'était ainsi équipé lors des guerres latino-samnites.

- De même, ceux ayant une chlamyde (vêtement sans manches), un cimettere et une pelta (petit bouclier en forme de croissant = shield, small, wooden) étaient appelés "**thracés**" en raison de leur ressemblance avec les fantassins thraces.

Le D.M. pourra employer les gladiateurs comme monstres ou comme "henchmen". Je ne le conseille que pour les donjons couvrant une époque allant du 50 avant J.-C. au 300 après J.-C.

Tous les personnages décrits ici nous ont été adressés par Gianni Vacca de Colomiers (Haute-Garonne).

LE "GREEG"

(d'après "Images de la S.F." de S. Eisler)



Gianni Vacca

A.C : 5.

Mouvement : 48".

Dé de vie : 4.

Attaques : 1 morsure + 2 coups de griffes = 3.

Dommmages : 1-6/1-4/1-4.

Attaques spéciales : voir ci-dessous.

Défenses spéciales : sans.

Résistance à la magie : 80%

Intelligence : élevée.

Alignement : NL (LN).

Langues parlées : neutre loyal, orcish et thieves' cant.

Le Nécromant est ce continent situé dans la zone des soleils noirs, aux confins du royaume d'Hadès ; il résista à toutes les tentatives de colonisation menées au cours du Second Empire.

Le monde appelé Nécromant, en raison de l'immense cimetière étranger qui y fut découvert et qui renfermait quelque 400 millions de cercueils de pierre était un "lieu d'attente" ; les cercueils ne constituant qu'un étrange et incompréhensible système d'animation suspendue. Le monde était dit hanté parce que les habitants aux aguets faisaient échouer toute tentative de colonisation en faisant (seulement la nuit) des razzias sur les campements des colonisateurs. Ces créatures intelligentes, haineuses, peu communicatives, sont appelées les Greegs.

Ce sont des hommes-gorilles répugnants, avec de solides griffes et des canines très longues et pointues. Bien que NL, ils attaqueront quelle que soit la réaction de leurs adversaires ; les richesses ne les intéressent pas, mais de la viande les attirera. La magie a peu d'effet sur eux car ce sont les vassaux d'un archi-mage très puissant.

Ils peuvent employer des armes, mais alors ils perdent une attaque de griffes car la main devra tenir l'arme. Si c'est une arme à deux mains, ils perdent toute attaque aux griffes. Les Greegs n'emploient jamais de bouclier ou d'écu. Ils n'attaquent que la nuit et sautent généralement du haut des arbres. Ils surprennent alors leurs adversaires sur un jet de 1-7 sur le dé à 8 faces et frappent à + 2.

Ces hommes-singes sont d'une étonnante agilité, ce qui explique leur classe d'armure aussi basse. Ils se déplacent généralement en bandes de 6 ou 8, avec leur chef qui a 5 dés de coups et A.C. : 4. Ils se battent à — 1 en lumière artificielle, à — 4 en lumière du jour.

Bazaar d'Ubyzaahr

Nous avons quelque peu délaissé notre rubrique "Bazar du Bizarre". La revoilà (enfin !), avec les potions (1)... articles du plus cher au moins cher, du plus intéressant au plus maudit.

(1) Douze manières de "soigner" ses ivresses.

Les potions

1. Potion de souffle de Gorgonne (MARTIN)*

Une personne buvant la totalité de cette potion peut "souffler" comme une Gorgonne sur un cône de 20' long et de 5' à l'extrémité. Toute créature prise dans le cône doit réussir son jet contre la

pétrification : si elle réussit son jet, elle se retrouve "ralentie" (slow) durant 1 à 6 tours, sinon elle se retrouve pétrifiée. La potion ne permet de souffler qu'une fois.

Exp. : 1.000. Valeur : 5.000 PO.

2. Potion d'amnésie (MARTIN)

La personne qui boit cette potion perd la mémoire durant 1 à 6 tours. Un jeteur de sorts ne pourra plus en lancer ; un combattant utilisera la table de combat d'un niveau 0 ; un clerc ne pourra pas repousser les Morts-Vivants...

Exp. : 0. Valeur : 100 PO.

3. Potion de Mort-Vivant (MARTIN)

Dès qu'une personne boit cette potion, elle commence sa transformation en Mort-Vivant, laquelle s'achèvera en 1 à 4 rounds. Elle adopte toutes les caractéristiques du Mort-Vivant,

mais conserve ses propres points de vie. Les objets magiques qu'elle porte seront inefficaces durant les effets de la potion qui peuvent persister durant 1 à 6 tours ; sauf si on jette un "chasse la magie"... Mais attention, pour un "chasse la magie", une potion est toujours considérée de niveau 12. On lance un dé à 20 pour connaître le type de Mort-Vivant dans lequel on est transformé :

Score du dé	Type de Mort-Vivant
1-4	Squelette
5-8	Zombi
9-11	Goule
12-13	Ombre
14-15	Individu (Wight)
16	Ghost
17	Apparition (Wraith)
18	Momie
19	Spectre
20	Vampire

Exp. : 0. Valeur : 500 PO.

4. Potion de repos de l'esprit (S. BLAND)

Cette potion n'affecte que les personnages ayant une aptitude psionique. Elle restaure 25 points psioniques ; et tout usage de pouvoir psionique dans les trois tours suivants, se fera à 1/2 du coût habituel.

Exp. : 300. Valeur : 600 PO.

5. Potion de force de Titan (M. BYNG)

Cette potion est utilisable par tout personnage. Le buveur obtient 25 en force, plus 14 aux dommages, 23 sur 24 pour ouvrir les portes, 9 sur 10 pour les portes fermées à clef, 100 % pour courber les barres ; et ce durant 6



tours. Mais à partir du 7^e tour et jusqu'au 12^e, la force du buveur tombe à 3 (— 3 pour toucher, — 350 au poids porté, 1 sur 6 pour les portes, 0 % pour courber les barres). La victime récupérera ensuite 1 point en force par tour, mais 1 point sera définitivement perdu.

Exp. : 0. Valeur : 300 PO.

6. La potion de Mur Illusoire (M. GASCOIGNE)

La durée de cette potion est de 1 dé 4 + 4 tours. Le buveur a l'impression que les portes sont des murs, et voit (50 %) des portes là où il n'y en a pas. Si ses camarades essaient de lui faire franchir une vraie porte, il réagira violemment s'il a raté son jet de sécurité contre la mort magique. Si son jet a réussi, il sera cependant affecté par l'équivalent d'un sort de "peur" (fear). Le personnage subira 1 à 2 points de dommages à cause de ses assauts répétés contre les murs où il croit voir des portes.

Exp. : 0. Valeur : 0.

7. Potion de Vérité (J. MEEK)

Le buveur de cette potion ne pourra pas mentir durant 6 heures. Mais le D.M. ne l'avertira de cette anomalie que lorsqu'une question lui sera posée.

Exp. : 0. Valeur : 150.

8. Potion d'Ultra-visibilité (DAVID BELL)

Bien que paraissant être une potion d'invisibilité, cette potion a l'effet inverse. En effet, le corps, l'armure et l'équipement du buveur se mettent à briller, à tel point qu'il éclairera comme une torche dans l'obscurité. L'effet commencera 1 dé 4 tours. La victime ne pourra ni se cacher dans les ombres, ni devenir invisible. Quiconque se trouve à moins de 40', ne pourra se cacher dans les ombres qu'avec une pénalité de 15 %. Le sort "obscurité" agira comme un "chasse la magie", mais cette potion est de niveau 12.

Exp. : 0. Valeur : 0.

9. Onguent anti-acide (J. GRAHAM)

Une fois passé sur un objet, cet onguent le rend résistant à l'acide, comme celui produit par une Limace Géante. L'efficacité dure deux heures (12 tours).

Exp. : 250. Valeur : 400 PO.

10. Lotion Anti-Morts-Vivants (S. MILLS)

Cette gelée malodorante à base d'ail et d'herbe-aux-chats ne se trouve que chez certains alchimistes. Il faut la passer sur tout le corps pour qu'elle ait le même effet sur un Mort-Vivant que



un cleric de niveau 3. Au bout de deux jours, l'efficacité est comparable à un cleric de niveau 2, et elle disparaît totalement au bout d'une semaine. Durant ce temps, l'usager perd son odorat et ses compagnons sont très incommodés par l'odeur émanant de lui.

Toute créature possédant un odorat sera avertie de l'approche de l'usager de la lotion.

Exp. : 100. Valeur : 200 PO.

11. Potion du double (X...)

Cette potion permet au buveur de devenir la réplique conforme d'une personne qu'il a sous les yeux, ou dont il a une bonne image mentale. Il peut changer d'apparence aussi souvent qu'il le désire durant 1 dé 4 + 4 tours.



Mais 20 % de ces potions sont maudites : elles obligent le buveur à devenir le sosie d'une personne sans pouvoir changer de modèle, et lui donnant une envie irrésistible de tuer son sosie avant que les effets de la potion ne se dissipent.

Exp. : 200. Valeur : 500 PO.

12. Tonique d'Athéna (J. MEEK)

Boire ce liquide huileux et ambré fournit différentes aptitudes :

— l'équivalent d'un sort de "hâte" ; la restauration ou l'addition de 2 d 8 points de vie ; + 1 en dextérité et en constitution.

Les effets durent six heures, après quoi le buveur doit dormir douze heures. S'il refuse de se reposer, le buveur encourt les effets suivants :

— à la 7^e heure : perte de tous les bonus de la potion + "ralenti" (slow) ; à la 8^e : perte de 2 d 8 de points de vie ; à la 9^e : — 1 en dextérité et en constitution ; à la 10^e heure : s'endort durant une semaine si sa constitution est supérieure à 10, ou meurt si sa constitution est égale ou inférieure à 10.

Exp. : 1.200. Valeur : 4.000 PO.

□

Thierry Martin.

* L'auteur de chaque potion est indiqué entre parenthèses. De 4 à 12, extrait de White Dwarf.

Un module simple pour cette fois, que vous intégrez éventuellement à une autre aventure de même niveau, c'est-à-dire environ 3^e niveau.

Ce scénario utilise les nouveaux personnages de Gianni Vacca que vous pouvez découvrir dans "Devine". Pour jouer, munissez-vous de dés à 4 faces, 6 faces, 8 faces, 10 faces, 12 faces et 20 faces, des Player Handbook, Monster Manual et Dungeon Master Guide de TSR.

Les Jeux de l'Arène



Avis au D.M. : vous pouvez raconter aux joueurs la petite introduction que nous vous proposons et les situer directement dans l'arène, ou bien les amener vous-même par le jeu dans la position des voleurs en flagrant délit. Mais, attention, s'ils se "dégonflent" devant la maison, et errent dans la ville, cela risque de vous poser quelques problèmes ! (que vous pouvez néanmoins résoudre en les faisant prendre dans une rafle, par exemple).

Vous êtes dans la capitale de l'Empire Thark et vous avez réussi à vous insinuer dans la ville haute. Là, vous êtes en train de forcer la serrure d'une superbe villa qui paraît des plus alléchantes. A travers les grilles des fenêtres, vous apercevez de la vaisselle d'or incrustée de gemmes, des statues et des bijoux qui traînent négligemment. En votre for intérieur, vous remerciez le vieillard qui vous a indiqué cette adresse contre 50 pièces d'or et, fort habilement, vous réussissez à crocheter la serrure. A l'intérieur de cette grande maison, tout n'est que rêve et volupté : des meubles aux soieries deviennent portetorches en or, des statues de platine aux coffrets d'ivoire et, ne vous semble-t-il pas, dans le marbre qui couvre le sol, voir des incrustations de gemmes serties dans de l'argent. Joyeux, vous emplissez vos

sacs, lorsque soudain, un léger bruit vous signale que la porte d'entrée vient de s'ouvrir. Des pas se rapprochent dans le corridor et vous voyez alors, revêtu de sa célèbre armure noire et argent, Lord Helldrum, le très craint et redouté Vice-Roi de l'Empire. A sa main, sa fameuse épée de feu vorpale palpite déjà en une rythmique assoiffée de sang.

Jusque là, cela pourrait encore aller. Malheureusement, à ses côtés, vous apparaissent soudain quatre capitaines de la célèbre Garde d'Or, redoutable escorte personnelle du Vice-Roi. Tandis que plein de terreur, vous vous précipitez vers la fenêtre la plus proche, vous croyez distinguer, encerclant la maison, un nombre considérable d'armures dorées montées sur des chevaux caparaçonnés et, chose curieuse, des arcs bandés visant dans la direction où vous vous trouvez.

Alors, à l'esprit, vous viennent soudain deux solutions :

— la première, l'attaque : vous ruer sur Lord Helldrum, le prendre en otage et fuir. Plan parfait si vos consciences ne vous rappellent vaguement la présence de l'épée et le fait que Lord Helldrum est le guerrier le plus craint de l'empire ;

— la deuxième solution consiste à laisser retomber vos sacs, à vous rendre sans trop faire de bruit et, à la limite, à implorer le pardon du Vice-Roi avant qu'il ne soit trop tard.

Si vous avez choisi la première solution, le Donjon est terminé, car déjà, gisent au sol vos têtes tranchées délicatement, Lord Helldrum et ses capitaines, tous armés d'épées vorpales. Sinon, vous êtes, heureux hommes, épargnés des nombreux supplices, d'ordinaire réservés aux voleurs, car c'est jour de réjouissance dans l'Empire, et dans deux jours s'ouvrent les jeux du cirque, auxquels vous êtes cordialement invités en tant qu'acteurs avec la joie de savoir que Lord Helldrum en personne, suivra vos exploits avec intérêt.

Là, vous avez le choix entre être volontaire pour les combats de gladiateurs ou bien attendre passivement votre sort.

Dans le premier cas, vous pouvez être l'un de ces cinq types de combattants : Rétiaires, Mirmillons, Sécutors, Thrace et Samnite (voir *Devine Qui Vient Dîner Ce Soir*).

Le D.M. tirera au sort le type de gladiateur que rencontrera chaque joueur.

1, 2, 3. — Les "simples" combats de gladiateurs ont lieu sur les trois aires, au centre de l'arène. Les joueurs qui auront choisi d'être gladiateur, seront répartis par le D.M. entre ces trois lieux de combats. Sur chaque aire, les hommes se battent par vingt à la fois.

Le D.M. peut tirer au sort les résultats des combats auxquels les joueurs ne participent pas, ou, au contraire, à orchestrer lesdits combats à sa guise pour créer l'ambiance voulue au cours du jeu. Sur chaque aire de combat, les survivants s'affrontent jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un vainqueur. A partir du troisième combat, la foule peut décider de

grâcier le vaincu au moment de la mise à mort (base de 20 % qui augmente de 10 % par combats successifs).

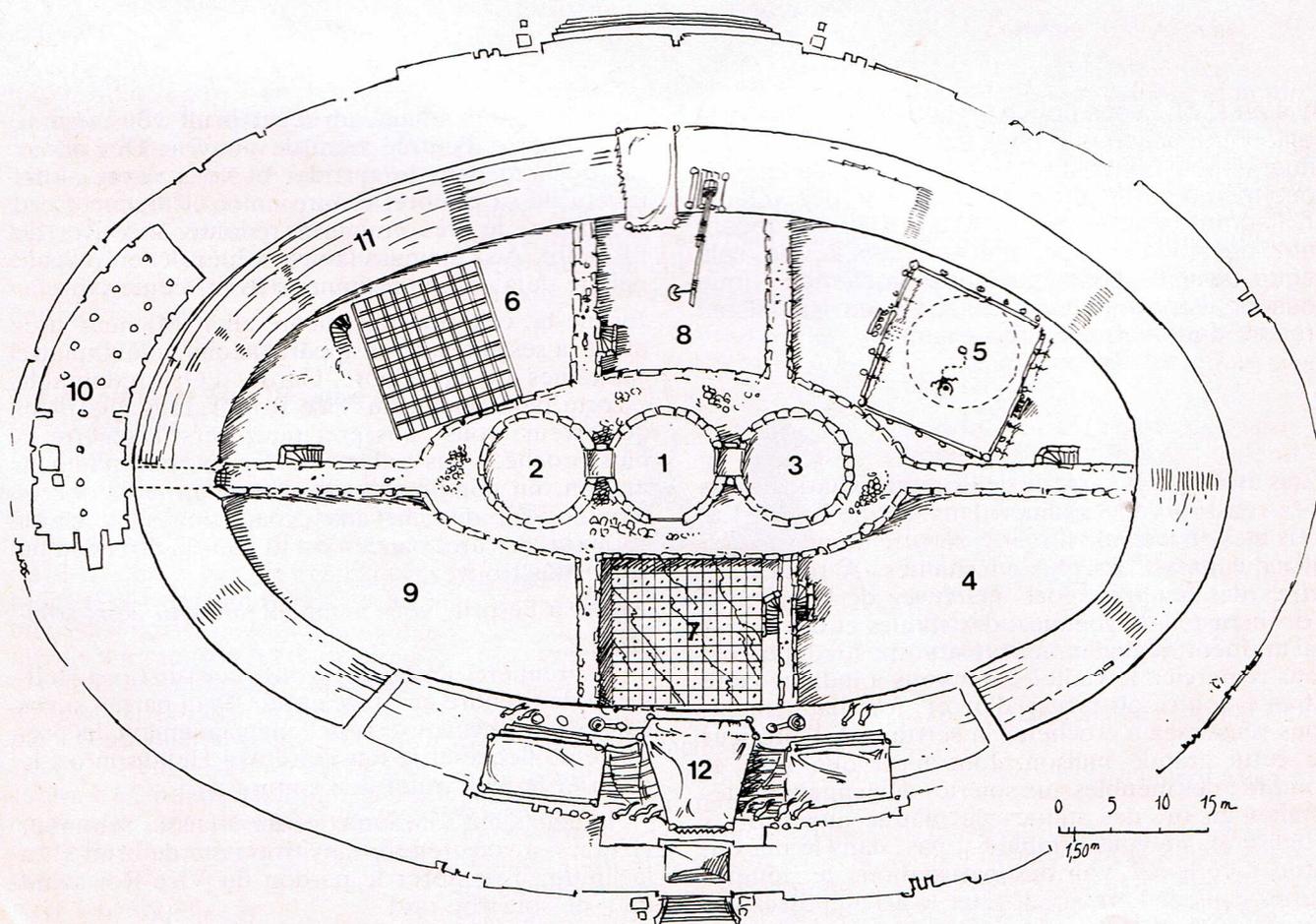
Les joueurs, lorsqu'ils combattent, gardent bien sûr les aptitudes de leur niveau et leurs points de coup, mais ont la classe d'armure et l'arme suivant le type de gladiateur qu'ils ont choisi. Les survivants des trois arènes combattront entre eux jusqu'à la victoire finale (la grâce de la foule reste valable). Le D.M. tirera, pour les joueurs qui ne sont pas volontaires, la zone de l'arène où les condamnés auront à défendre leur vie.

4. — Le condamné, en cotte de maille, doit affronter un lion. Il se bat à l'épée courte, et se protège d'un bouclier.

5. — Deux guerriers s'affrontent dans une petite arène où un gorille drogué pour être furieux est attaché par une longue chaîne qui lui passe autour de la taille. Le gorille tentera de saisir tout ce qui passe à sa portée. L'adversaire du joueur aura une armure de plaque. Le joueur aura l'armure qu'il portait au moment de la capture.

6. — Le joueur aura à combattre un autre gladiateur (au choix du D.M.) au-dessus d'une fosse garnie de pointes (dégât 2 d 6). Les combattants se déplacent sur une grille de poutres de bois, chaque poutre étant espacée d'1,50 m. Le pourcentage de chute, pour les deux adversaires est variable, à chaque round :

- 5 % en déplacement normal ;
- 20 % en combattant une fois tous les deux rounds ;
- 30 % en combattant à chaque round.



Le personnage tombé dans la fosse doit remonter combattre.

Diminuer ces pourcentages de 5 % par point de dextérité à partir de 15.

7. — Sur un sol de carreaux de marbre perforés au centre, le joueur affronte un autre gladiateur. A chaque round, deux des perforations du sol émettront un jet de vapeur (tirer au hasard). Si un des personnages est présent sur l'une de ces deux dalles, l'haleine brûlante issue du marbre glacé lui causera 2 d 10 de dégât. Si un personnage est sur une dalle contiguë à celle du jet de vapeur, son degré de cuisson sera de 1 d 4.

8. — Au-dessus de cette petite arène, un grand portique supporte une imposante lame de hache au

10. — Salle de préparation des gladiateurs.

On y trouve de nombreuses armes, des forgerons, des soldats et des gardes qui surveillent les gladiateurs. C'est une vaste salle de hautes voûtes soutenues par une forêt de colonnes carrées, rongées par le temps et les chocs d'armes. Le sol est sale, et les forges y font régner une atmosphère pesante.

11. — Les gradins : le jour du combat, ils seront couverts par la foule, au milieu de laquelle se trouveront bien sûr de nombreux soldats.

12. — La loge de l'empereur, entouré de sa cour et de sa garde (imposantes !). L'endroit est protégé par un champ de force (inaccessible).

Les gagnants des combats seront récompensés par la liberté, mais le vainqueur final de toutes ces joutes



bout d'une immense corde. Ce pendule, relancé de temps à autre par des esclaves, oscillera autour des combattants, avec 3 % de chance par round de toucher l'un des deux protagonistes. Si l'un des personnages fait connaissance avec le tranchant "Sharpness" de l'énorme lame, il risque fort d'y perdre un morceau.

9. — Au fond de la fosse, le joueur aura à combattre un monstre que le D.M. pourra choisir dans le Monster Manual parmi ceux allant jusqu'à 5 dés de coup.

Parmi les plus courants, citons l'ours, les scorpions, les crocodiles, les scarabés de tous poils, les crapauds géants... Un lizart man peut très bien se trouver là, ou pour l'exotisme, un Pseudo-Dragon...

se verra remettre, au milieu des clameurs de la foule, un char magnifique attelé de chevaux puissants et agiles (draff horses, charge 8000 GP).

L'attelage complet vaut à peu près 4.000 P.O.

Un officier fera cependant comprendre à l'heureux vainqueur que cet attelage merveilleux est idéal pour... aller se faire pendre ailleurs !

Parmi les sécutors présents, certains seront du 6^e niveau, et interviendront le cas échéant, par exemple pour occire un perdant non grâcié par la foule et que son adversaire refuserait d'achever. Si le cas se présente, le vainqueur serait lui, conduit à l'arène de marbre (N^o 7) !

F. M.-F. et D. Gx.

NOUVELLES DU FRONT

UNE NUIT DANS LES DONJONS A SAINT-GAUDENS

Les joueurs de *D & D* du Sud-Ouest ont montré qu'eux aussi étaient nombreux à se passionner pour ce jeu. En effet, ils étaient une cinquantaine de représentants des principaux clubs de la Région toulousaine à participer dans les locaux de la M.J.C. de Saint-Gaudens, à la "Nuit dans les donjons" organisée par le club "Donjons et Dragons".

Cette longue nuit qui avait commencé le samedi 8 mai à 21 heures et ne s'est terminée que le dimanche matin à 6 h 30 : sans qu'aucune des nombreuses parties organisées ne se soit ralentie. Bien qu'il n'ait jamais été question d'établir une quelconque compétition entre les participants, de nombreux prix ont été distribués, grâce à la gentillesse de la boutique-relais Jeux Descartes de Toulouse et de L'Œuf Cube de

Paris. Ces prix ont récompensé les plus belles figurines et les plus beaux donjons de la nuit. Tous les joueurs ont été très impressionnés par le magnifique travail de Sylvain Donnet qui a présenté un donjon.

Au cours de la réunion qui s'est déroulée le dimanche après-midi dans les mêmes locaux, les participants ont décidé de se regrouper pour organiser plus souvent des activités en commun et pour éditer un fanzine de liaison qui sera distribué par correspondance ; avant de se lancer dans une grande "joute" selon les règles de *Chivalry et Sorcery* dont le vainqueur se vit remettre un abonnement gratuit à *Casus Belli*.

Pour tous renseignements concernant les activités des joueurs ayant participé à la "nuit" et le fanzine, écrire ou téléphoner à Henri Balczesak, quartier du Turon, Lodes, 31800 Saint-Gaudens. Tél. : 89.48.48.

Les CLUBS

En France, les clubs prolifèrent. Ceux, dont les noms suivent, viennent de nous informer de leur existence :

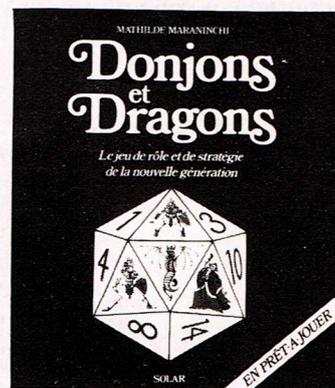
- LE CERCLE FANTASTIQUE se réunit le vendredi soir à la Maison pour Tous de Maisons-Alfort, 12, rue Georges-Gaiemé, à partir de 20 heures. Pour tout renseignement adressez-vous à M. C. Palaysi, 292, rue Jean-Jaurès - 94700 Maisons-Alfort.

En Province, l'on vient de nous informer de la fusion de deux clubs :

- Les Gardes de Caladrial et le CRAJSST se sont regroupés pour former le WARG'S. Tout renseignement auprès de Yves Demangeot, 46, rue du Lac, 69003 Lyon. Tél. : 862.88.72.

- Club ludique de Limoges. Librairie du Consulat, 27, rue du Consulat, 87000 Limoges. Responsable : Thierry Michon.

DONJONS ET DRAGON : un titre empoisonné...



Un livre a été en vente durant quelques jours, que quelques personnes ont acheté... puis il a disparu des vitrines qui le proposaient...

Son titre : "Donjon et Dragon", pouvait laisser à penser que les règles de ce fameux jeu avaient enfin été traduites.

JOUEZ LES CLUBS !

Un club, c'est le meilleur moyen de faire vivre les jeux de simulation autour de vous et la Fédération peut vous y aider. D'une part, en vous mettant en contact avec les amateurs de votre région et en vous ouvrant les colonnes de la revue ; d'autre part, en vous faisant profiter de l'expérience de ceux qui ont déjà pris leur hobby en main. N'hésitez pas à nous contacter ! Et, si votre club existe déjà, donnez-lui de l'air et faites circuler votre ludophilie, en découplant le bon ci-après et en l'envoyant à la F.F.J.S.S.T.H., 150, avenue d'Italie - 75013 PARIS.

BULLETIN D'ADHÉSION CLUB

Nom de l'association : _____

Siège social : _____

Nom et adresse du président : _____

Date de création (ou de dépôt des statuts) : _____

Enregistrée à la préfecture de : _____

Sous le numéro : _____

Nombre de membres : _____

Montant de la cotisation annuelle : 10 F par membre de l'Association adhérente soit pour _____

membres adhérents : _____ F.

Fait à : _____ Le _____

Signature du président :

NdF

L'entreprise était beaucoup plus maladroite que cela. Au départ le but annoncé est de "permettre de saisir l'esprit de ce type de jeu et d'entrevoir les possibilités qu'il offre à ses adeptes". Louable projet.

Hélas, plutôt que de recréer de toute pièce un jeu de rôle semblable à D. et D., mais pourvu de mécanismes originaux en faisant un jeu à part entière (comme Dragonquest de S.P.I.), l'auteur a sagement recopié une partie du jeu de base de T.S.R., se contentant d'éliminer un certain nombre de règles, afin de ne pas rebuter le joueur novice, et de guider chacun de ses premiers pas : "avec 13 en force, j'ai droit à 1 point de bonus sur les coups que j'inflige ; j'inscris + 1 dans la case bonus sur les points de coups".

Laissons cela à l'équipe qui a réalisé le livre : c'est clair et bien présenté, et il est agréable par exemple, d'avoir le dessin de chaque arme face à la "table des armes".

Malheureusement pour Solar, l'éditeur qui s'est laissé entraîner dans cette aventure, la firme T.S.R., propriétaire de D. et D. ne s'est pas laissée attendrir par ces détails. Ou avait dû considérer que devant

son succès international, D. et D. était "tombé dans le domaine public", permettant à quiconque d'en utiliser les règles — à des fins commerciales — sans se soucier de quelconques droits.

Il ne nous appartient pas de juger de la question, mais cette candeur n'a pas eu l'air de "passer" puisque 48 h après sa sortie, le livre fut interdit à la vente. Il est un peu dommage que les choses se soient produites de cette façon cavalière... et on aimerait connaître l'"alignement" de l'auteur...



Illustrations : Joel Bordier

GAME'S

..des jeux étranges venus d'ailleurs

GAME'S
le plus grand choix de jeux pour adultes

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

tel: 297 42 31

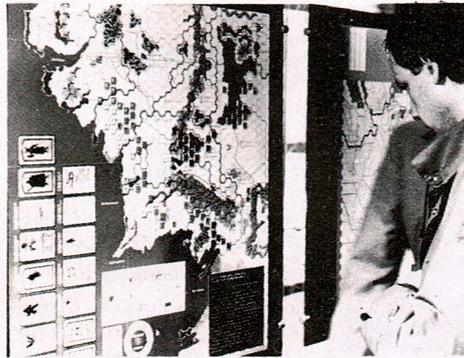
4 Temps
Parvis de la Défense

tel: 773 65 92

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

Expo à Beaubourg. Elle n'est pas bien grande, cette expo, organisée par la *Bibliothèque Publique d'Information* et *Jeux et Stratégie*. C'est dommage car, étant donné qu'elle regroupe les différents aspects du jeu stratégique (go, échecs classiques ou exotiques, othello, etc.), la part laissée au wargame proprement dit est très restreinte. Heureusement, la qualité rattrape la quantité qui fait défaut. Des "Board-games" types sont exposés "en situation" avec une explication suffisante pour éclairer le curieux sans le rebuter par un trop long exposé. On trouve ainsi *War of the Ring*, les dernières batailles de Napoléon ou *Valmy* et un peu plus loin *Diplomacy*, *Nato*, *Victory in the Pacific* et *Squad Leader*. Une bonne palette donc !

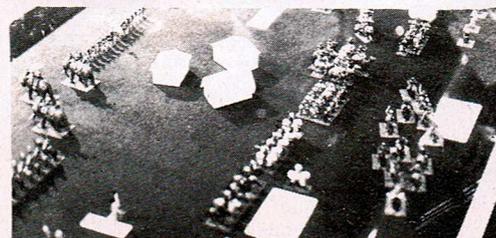
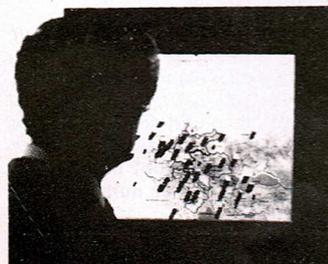
Pour mettre un peu d'ambiance dans tout cela, une délégation de la F.F.J.S.S.I.H. est venue faire quelques démonstrations de jeux avec figurines, attirant de nombreux curieux. Enfin, quelques débats auront, nous l'espérons, permis de donner aux auditeurs une idée plus précise et plus saine de ce que sont ces mystérieux "Wargame" !



« DIPLOMACY »
OU L'ART DE NEGOCIER



LES DERNIERES BATAILLES DE NAPOLEON LE CLASSEMENT



CASUS BELLI

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.

Trimestriel
Avril 80

N°1
9F

CASUS BELLI

Le magazine des jeux de simulation

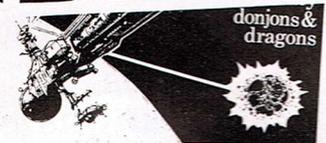
2 D & D : un tour d'horizon des règles. Drive on Stalingrad. Napoléon et le secret de Waterloo. Et le module, niveau 2 à 4.



wargames
diplomacy
donjons &
dragons

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.



donjons &
dragons

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

Bimestriel N° 8

Avril - Mai 82

CASUS BELLI

Le magazine des jeux de simulation

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



Wargames. Jeux de Rôle. Diplomatie...

7 Jeux Napoléoniens. Figurines. Premier Scénario Squad Leader. Le Samourai. Module 8^e niveau. Etc.

8 Figurine : 5^e, 5 bis et 6^e éditions, Valmy, Squad Leader, Diplo : les variantes, lexicque wargame, Computer ambush, le Module...

Je désire commander :

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

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 :

DU NOUVEAU

SPÉCIAL T.S.R. PUBLICATION

La firme qui fabrique *Dungeons & Dragons* et *Advanced Dungeons & Dragons* se montre décidément très active. Non contente de racheter un des pionniers du wargame aux U.S.A. — S.P.I. qui avait ces derniers temps de sérieux problèmes financiers —, elle sort une série de nouveautés, parmi lesquelles nous avons relevé côté jeux de rôle :

Trois nouveaux paravents : l'un pour *Top Secret*, un autre pour *Gamma World*, et le troisième pour *Boot Hill* ;

Quelques modules : pour *Gamma World* (Albuquerque, Star Port), pour *Boot Hill* (Shootout in Northfield and other famous own fight, qui promet de splendides duels dans la pure tradition du Far West), pour *Top Secret* (Operation Executive One, qui sauvera le président des Etats-Unis des mains d'une bande d'horribles mercenaires ; familier, n'est-ce pas ?).

Toujours dans le domaine du jeu de rôle, le sorcier de Lake Geneva a invoqué *Star Frontier* (jeu de rôle S.F. qui doit remplacer *Metamorphosis Alpha* ou *Omega*, le seul jeu de T.S.R. qui n'a connu que peu de succès).

Enfin, toujours les mêmes qui lancent une publicité à la T.V. pour *Fantasy Forest*. Jeu de fantasy fantastique destiné au grand public, et D. & D.

Nouveautés jeux de rôle :

- *Gamma World* (écran, module) ;
- *Top Secret* (écran, module) ;
- *Boot Hill* (écran, module).

Adventure Gaming :

Sa série des Pockets Games s'allonge : *Iceberg*, *Vikings Gods*, *Alamo*, *Attack Force*, plus une réédition *Dawn Patrol*, ex-Fight in the Skies.

Nova Games :

Dans le même style que *Ace of Ace*, *Shootout at the Saloon*. Que ceux qui ont manqué *Street of Stalingrad* se consolent, Nova sort séparément les meilleurs scénarios de cet excellent jeu dont nous avons parlé dans notre numéro 4.

Avalon Hill :

Nouveautés sous boîtes : *Gunslinger*, *Storm over Ahrnem*.

Connaissez-vous T.F.G. ?

Cette société édite essentiellement des mini-jeux ; elle vient de sortir une version électronique de son *Star Fleet Command*, dont la version "classique" sera examinée prochainement dans nos colonnes.

G.D.W. :

Enfin, le célèbre jeu "*Their Finest Hour*", jeu sur la bataille d'Angleterre, est réédité. Sa sortie s'accompagne de celle de *Soldier King*, jeu simple et intéressant sur la guerre de sept ans. Disponibles aussi auprès de G.D.W., de nombreux modules pour leur série *Traveller*.

I.C.E. :

Pour les D.M. et joueurs désirant plus de réalisme dans les sorts et dans les combats à l'arme blanche, voici *Arms Sav* ; *Spell Law* et *Manassas* (excellent jeu sur la guerre entre les Etats).

Judge Guild continue sa série de modules pour *Advanced Dungeons & Dragons* avec *Portals of Twilight* et *Simba Segoy*... et pour *Traveller* : *Hôtel Complex*, à l'usage de ceux qui voudraient compléter l'architecture de leur Astoport.

Gamelord LTD. Votre voleur en a assez de risquer sa vie dans les sombres corridors des donjons, demandez donc à votre D.M. de vous servir l'un des modules de la série *Thieves Guild* dont les produits permettent aux pickpockets, assassins et brigands d'exercer leur talent.



THIVES' WORLD de
Chaosium Inc.

Voici, pour enrichir votre ludothèque, une petite sélection de jeux que vous trouverez aisément chez Jeux Descartes ou dans les boutiques spécialisées :

A.H.

Anzio - Battle of the Bulge (1^{re}, 2^e édition) - AK - VIP - Bismarck - Alerander - Magic Realm - Submarine - Russian Campaign (traduit) - WAS -

France 40 - PZ Leader - PZ Blitz - War and Peace - The Longest Day - Arab-Israeli War - Fortress Europa - Air Assault on Crete - War Westwal.

S.P.I.

Alamo - Creature AS - Across Suez - Fifth Corps - Art of Siege - Next War - Great War in the East - War in the Ice.

C.D.W.

Toutes les séries 120 : Belter - Fall of France - Crusader - Marita Merkur - Barlev - Imperium - Borodino - Pearl Harbor.

O.S.G. / West End

Compaign of Napoleon.

Nouveauté : Legio VII (International Team). "Jeu de rôle" S.F. présentation ++ (jeu décevant).



Dragonlords : malgré sa consonnance anglaise et son caractère "fantastique", ce nouveau label est bien français et abritera sous son aile toutes les tendances du jeu de simulation. Les premiers titres apparaîtront, sous une présentation originale, pour la rentrée ; parmi eux :

— un wargame fantastique où plusieurs provinces satellites seront mêlées aux luttes de deux empires, au milieu des hordes destructrices et des armées magiques...

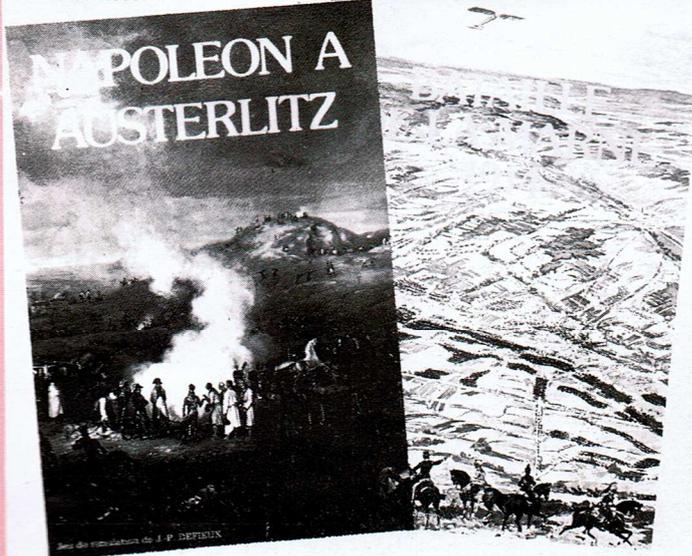
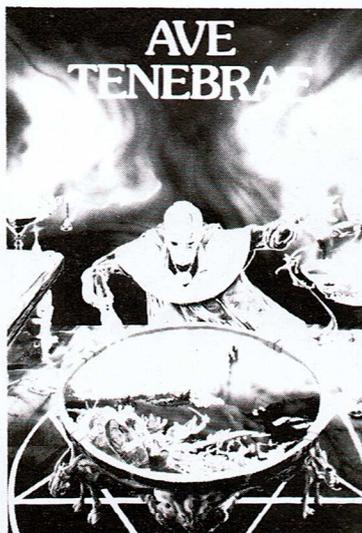
L'automne ne devrait pas être morose !

Un nouveau wargame de Jean-Jacques Petit :

La Bataille de la Marne. Près de 400 pions mettent en scène les troupes allemandes et françaises qui participèrent à la bataille (y compris les fameux taxis). La carte s'étend du camp retranché de Paris à la forteresse de Verdun.

A noter : Ce jeu comble le vide laissé par "Home before the leaves fall" de S.P.I., retiré de son catalogue par la marque.

Autre initiative française qui supplée au peu de jeux américains sur cette bataille, la réédition du maintenant classique *Napoléon à Austerlitz* de Jean-Pierre Defieux, dont le design et la carte ont été modernisés.



Magasins affiliés à la F.F.J.S.S.T.H.

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

L'ŒUF CUBE

24, rue Linné
75005 PARIS

GAMES

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

GAMES

4 Temps
Parvis de la Défense

GAMES

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

STRATEJEUX

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

**MAGASIN PILOTE
JEUX DESCARTES**

40, rue des Ecoles
75005 PARIS

NUGGETS

30, avenue George-V
75008 PARIS

**LA LIBRAIRIE
DES VOYAGES**

24, rue Molière
75001 PARIS
Tel. : 296-36-76

L'œuf cube
587.28.83

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

**COLLECTIONS
et
CURIOSITÉS**

24, RUE LINNE - PARIS 75005

L'ŒUF CUBE

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

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

L'ŒUF CUBE
24, RUE LINNE
75005 PARIS
TEL. : 587.28.83

Vous connaissez notre gamme



Disquettes Avalon Hill

Micro-ordinateur

Planet Miners
Midway Campaign
North Atlantic
Lords of Karma
Guns of Defiance
Galaxy
Nuke war
Nuclear bomber
Dnieper R.L.
Voyager 1
Acquire
Stocks & Bonds
Tankticks
etc...

	179 F	
	161,10 F	179 F
		161,10 F
	179 F	
	161,10 F	215 F
		193,50 F
	215 F	
	193,50 F	215 F
		193,50 F
	179 F	
	161,10 F	179 F
		161,10 F
	255 F	
	229,50 F	213 F
		191,70 F
	224 F	
	201,60 F	213 F
		191,70 F
	246 F	
	223,20 F	

Dragonslayer

133 F
119,70 F

Dungeons and Dragons

Boîte de base
Manuel des monstres
Manuel des dieux
etc...

	125 F	
	112,50 F	125 F
		112,50 F
	125 F	
	112,50 F	

Wargames

Livret jeux
en français
Solferino
1870
Valmy
etc...

	65 F
	58,50 F
	65 F
	58,50 F
	79 F
	71,10 F

Casse-tête

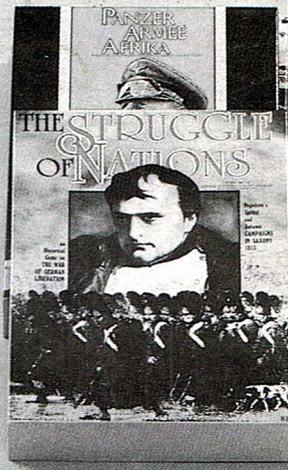
Secret de Platon
Flocon
Boîtes noires (pièce)
Isba
Galaxie
etc...

	99 F
	89,10 F
	53 F
	47,10 F
	49 F
	44,10 F
	196 F
	140,40 F
	34 F
	30,60 F

Puzzles

Escher
Frazetta
Shmuzze
etc...

	69 F
	62,10 F
	72 F
	64,80 F
	99 F
	89,10 F



découvrez nos prix



**club
JEUX
DESCARTES**

Pour recevoir notre catalogue gratuit, écrire au Club Jeux Descartes, 5, rue de la Baume, 75008 PARIS. Joindre un timbre au tarif en vigueur pour frais d'envoi.

LES PRIX EN CARACTÈRES GRAS TIENNENT COMPTE DE LA REMISE CLUB DE 10 % (appliquable quel que soit le montant de votre achat en relais-boutique, et pour toute commande par correspondance supérieure à 200 F).